國立臺東大學美術產業碩士學位在職專班 碩士論文 慰療系公仔設計之創作研究 -以台灣八家將為例 張正二 97

國立臺東大學美術產業碩士學位
在職進修專班碩士論文

慰療系公仔設計之創作研究
-以台灣八家將為例

研 究 生 ： 張 正 二
指導教授 ： 陳 錦 忠

中 華 民 國 九 十 八 年 七 月

附件十二

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：美術產業學系（所）

本 班 張正二 君

所 提 之 論 文 慰療系公仔設計之創作研究-以台灣八家將為例

業 經 本 委 員 會 通 過 合 於 ☑ 碩 士 學 位 論 文 ☐ 博 士 學 位 論 文 條 件

論 文 學 位 考 試 委 員 會 ：

（學位考試委員會主席）

（指導教授）

論 文 學 位 考 試 日 期 ： 98 年 7 月 12 日

國 立 台 東 大 學

附註：1. 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 國立臺東大學 美術產業 系(所) 碩士學位在職進修專班 九十七學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：

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
■	□	國家圖書館
■	□	本人畢業學校圖書館
■	□	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

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：陳錦忠 (親筆簽名)

研究生簽名：張正仁 (親筆正楷)

學　　號：4296022 (務必填寫)

日　　期：中華民國 98 年 7 月 22 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

謝　誌

兩年的時光在美術產業研究所學習，雖然短暫，但卻讓我再次體會到讀書的充實感和創作的樂趣；在這兩年的求學期間，必須台東、花蓮兩地來回奔波，加上白天的教職工作，比起學生時代確實較勞心費神，讓我深深感受到年紀的增長，因此切莫蹉跎歲月，應趁青春年少條件正好時把握時機。

本篇論文能夠順利完成，首先要感謝指導教授陳錦忠老師的指引，陳老師在學術領域的涵養與成就，令我感到崇敬不已，每當研究寫作遇到困擾與瓶頸時，老師總能不辭辛勞的為我指點迷津，且往往總能切重要領、一語道破問題所在。口試委員羅平和老師也讓我在研究所的兩年，學到對藝術創作的熱情與豐富性，本論文也感謝羅老師的細心指正，使得拙作能更臻完善。此外，也感謝另一名口試委員－屏東大學的林右正教授，在林教授精闢且豐富的宗教學術的提點之下，讓我在論文的修正與刪改上，得到了許多寶貴的意見。

研究所的同窗好友，大家不僅在學術上互相切磋、鼓勵，也為學習增添了許多難忘的回憶，其中我也要特別感謝僑頡與怡蒨同學，在兩年研究所期間的互相關懷與提攜，僑頡是在花蓮與台東來回路途上互相期勉的好夥伴，怡蒨同學總在需要的時候給予熱情且無私的相助，你們的貼心，都讓我牢記在心，誠心的感謝。

最後，在此感謝我所愛的家人，感謝爸、媽在生活起居當中的協助與支持，兄長在我情緒低落時給予打氣，以及幸暘在這九年來是我最大的精神支柱，共同度過每一次的考驗。因為有你們，讓我感到溫馨；因為有你們，讓我安心的找尋自己的方向；也因為有你們，才能讓我得以不畏艱辛，踏實且堅持的走下去！

張正二謹誌
2009/7/24

慰療系公仔設計之創作研究-以台灣八家將爲例

作者：張正二

國立台東大學美術產業碩士學位在職進修專班

摘　要

近年來，台灣流行起一股公仔熱潮，除便利商店的集點兌換盒裝系列公仔外，許多的企業與廠商也爭相推出吉祥物公仔作爲代言宣傳的活廣告，在這股「公仔文化」中，包含公仔設計師的創意想法、公仔本身所蘊含的獨特意涵和收藏族群的文化表徵與理念，甚至公仔還有慰療現代人繁忙生活中紓解壓力的功能。

其實「公仔」就如同過去大家所說的玩具，但它卻已發展出屬於自己獨特的產業文化；所以許多的創意想法都來自於傳統文化與經驗的提煉昇華；而在資訊與經濟爆發的地球村中，台灣若要佔有一席之地，便要重視與開發地方獨特的產業文化，並可運用現今流行的公仔產業作爲推銷宣傳的利器。

「八家將」其實就是台灣傳統廟會藝陣文化中的特色代表，過去除了有驅邪降鬼、消災解厄的宗教教化意義外，並具有五行、四象的意涵，還有嚴謹的陣團編制與服務地方鄉里的精神。但隨著時代的變遷，台灣家將文化的轉變雖較以往花俏，惜部分也已失去傳統文化精神，更有少部分的家將惡鬥事件已造成社會大眾的反感。

本研究即在探索公仔的流行因素與慰療功能，並運用其熱門流行的宣傳效益，來創作慰療系八家將公仔，除了藉此重新深入探究台灣傳統家將文化的內涵與精神外，最重要的是將具有獨特臉譜藝術的八家將文化賦予新意象，並將其良善的精神與藝術價值融入公仔設計，以重新給予人們新印象，並能成爲台灣獨特的文化產業發展根基。

關鍵詞：慰療系、公仔、八家將

A Study on Design The Consolatory Series of Figures -Case Study of Eight Generals in Taiwan

Student：Cheng-Erh Chang

Abstract

In recent years, the figures are popular in Taiwan. from some point collection of convenience store to exchange figures, there are many enterprises and manufacturers put out the common figures for advertisement. In this "figures culture", include figures intention idea, unique meaning and culture features of collective ethnicity, and even consoles the pressure for people's life.

In fact, figure is like the toy we used to call, but it already developed special industry culture; so there are a lot of abilities to create all come from refining distillation of traditional culture and experience; but if Taiwan wants to get a position in the global village where information and economy explosion, it needs to pay attention to develop the unique industry culture in the place.

"Eight Generals" is the representative of Taiwan traditional temple, it used to get rid of evils, eliminate disasters and have meaning of the five elements, four phases, and also have rigorous groups and serve on the local residents. But seems times changes, the Taiwan general turns to fancy, some parts has already lost traditional culture, and the fierce fight of minority generals casued social antipathy.

This research is exploring figure's popular factors and treating functions, uses its hot and popular propaganda benefit to create treating series ones. It except probes into the Taiwan tradition culture of generals and spirit again, the most important thing is giving new image for facial painting of Eight generals and giving new impression on people kindhearted spirit and artistic value again, let it becomes the unique cultural

foundation in Taiwan.

Keyword： Consolatory Series、 Figure、 Eight Generals。

NTTU Library

目次

中文摘要…… I

英文摘要…… II

目次…… IV

圖次…… VII

表次…… XII

第一章　緒論 …… 1

第一節　研究背景與動機…… 1

一、台灣文化意象的重視與開發…… 2

二、公仔文化與產業結合的流行風潮…… 4

第二節　研究目的與問題…… 5

一、研究目的…… 6

二、研究問題…… 6

第三節　研究範圍與限制…… 8

一、研究範圍…… 8

二、研究限制…… 12

第四節　名詞解釋…… 13

一、公仔…… 13

二、慰療系…… 14

三、藝陣…… 14

四、家將團…… 15

五、台客…… 16

第二章 文獻探討 …… 17

第一節　公仔的發展與特色探討…… 17

一、公仔的定義與由來…… 17

二、公仔流行文化之影響…… 33
三、流行公仔類型分析…… 34
第二節　台灣傳統家將團文化特色之探討…… 40
一、台灣家將團之定義…… 40
二、台灣八家將的起源…… 42
三、八家將之介紹…… 44
四、八家將造型分析…… 48
第三節　公仔結合傳統文化成功範例…… 64
一、台灣熱門傳統文化公仔的行銷策略…… 65
二、時尚與傳統間的創意設計思維…… 66
三、傳統神明公仔的慰療功能…… 67
第三章 研究設計 …… 73
第一節　研究架構…… 73
第二節　研究程序…… 75
第三節　研究創作方法…… 76
一、文獻蒐集與探究的前置作業階段…… 77
二、分析歸納與創意開發的設計構思階段…… 78
三、執行創作主題與成果…… 79
第四章 慰療系八家將公仔創意調查分析與應用 …… 81
第一節　台灣市場的特色公仔造型調查分析…… 81
一、特色公仔取樣說明…… 82
二、特色公仔造型分析…… 84
三、分析結果與應用…… 86
第二節　八家將角色新意象之分析與應用…… 87
一、家將公仔的新包裝與新意識…… 87

二、家將臉譜符號元素新意識與角色新意象…… 88
第三節　慰療系公仔特色調查分析與應用…… 91
一、慰療系公仔的特色分析…… 91
二、慰療系公仔的應用與發展…… 95
第五章 慰療系八家將公仔的創作構思與成果 …… 99
第一節　慰療系家將公仔造型規劃設計…… 99
一、八家將傳統造型與意涵之應用…… 100
二、公仔造型特色之應用構思…… 100
三、八家將公仔新意象與慰療應用構思…… 103
第二節　原型家將公仔製作過程…… 107
一、使用材料特色與說明…… 108
二、黏土公仔製作流程概說…… 111
三、紙糊脫胎公仔製作流程概說…… 113
第三節　作品解說…… 115
一、觀賞類點頭吉祥籤系列八家將公仔…… 116
二、生活用具類系列八家將公仔…… 133
第六章 結論與建議 …… 151
第一節　結論…… 152
第二節　建議…… 155
參考書目 …… 157
附錄 ……
附錄一　Yahoo奇摩與露天網路拍賣 200 項熱門公仔玩偶商品調查…… 161
附錄二　Yahoo 奇摩與露天網路拍賣公仔商品熱門商品前 10 名調查…… 162

圖次

圖 1-1　TOMMYBEAR 公仔精品店家將 PVC 公仔…… 11

圖 1-2　研舍紙偶家將公仔…… 11

圖 2-1　西歐的赤陶人像…… 19

圖 2-2　西臺國王小金像…… 19

圖 2-3　南歐義大利青銅戰士像…… 19

圖 2-4　中國漢朝的陪葬偶…… 19

圖 2-5　秦皇陵墓中的兵馬俑…… 20

圖 2-6　南美祕魯女人陶瓷偶罐…… 21

圖 2-7　南美西斑紅泥陶偶塑像…… 21

圖 2-8　南美莫奇卡文化人和獸瓶罐偶像…… 21

圖 2-9　南美蒂亞瓦納科文化蹲坐的神像…… 21

圖 2-10　北美東部印地安兒童布製玩偶…… 22

圖 2-11　Lei Gong 公仔…… 35

圖 2-12　閃靈悍將公仔－武士系列…… 36

圖 2-13　OPEN 小將公仔…… 37

圖 2-14　C.I.BOYS 聯合 HOT DOG TOY 三國志系列公仔…… 38

圖 2-15　瑪利歐經典角色小吊飾公仔…… 39

圖 2-16　全台白龍庵柳爺陰陽目臉譜素稿…… 50

圖 2-17　嘉義臉譜畫師蘇國本之甘將軍臉譜…… 50

圖 2-18　嘉義臉譜畫師蘇國本之甘將軍臉譜…… 50

圖 2-19　台中法天壇甘將軍臉譜…… 50

圖 2-20　全台白龍庵甘爺白面黑章魚足形目臉譜素稿…… 51

圖 2-21　嘉義振武堂柳將軍臉譜…… 51

圖 2-22　高邑振武堂柳將軍臉譜…… 52

圖 2-23　北邑聖龍堂柳將軍臉譜…… 52

圖 2-24　全台白龍庵大爺臉譜素稿……53
圖 2-25　嘉邑振武堂大爺臉譜……53
圖 2-26　高雄臉譜畫師劉炯男的大爺臉譜……54
圖 2-27　台南興和壇大爺臉譜……54
圖 2-28　全台白龍庵二爺臉譜素稿……55
圖 2-29　嘉義臉譜畫師蘇國本之二爺臉譜……55
圖 2-30　嘉邑道濟堂二爺臉譜……55
圖 2-31　台邑振武堂二爺臉譜……55
圖 2-32　全台白龍庵春季神臉譜素稿……58
圖 2-33　嘉義臉譜畫師蘇國本之春季神臉譜……58
圖 2-34　高雄臉譜畫師劉炯男的春季神臉譜……58
圖 2-35　台南臉譜畫師林士清的春季神臉譜……58
圖 2-36　全台白龍庵夏季神臉譜素稿……59
圖 2-37　嘉義臉譜畫師蘇國本之夏季神臉譜……59
圖 2-38　高雄臉譜畫師洪兆廷之夏季神臉譜……60
圖 2-39　台南興和壇夏季神臉譜……60
圖 2-40　全台白龍庵秋季神臉譜素稿……61
圖 2-41　高雄臉譜畫師劉炯男的秋季神臉譜……61
圖 2-42　嘉邑道濟堂秋季神臉譜……61
圖 2-43　台南興和壇秋季神臉譜……61
圖 2-44　全台白龍庵冬季神臉譜素稿……62
圖 2-45　嘉義臉譜畫師蘇國本之冬季神臉譜……62
圖 2-46　高雄臉譜畫師劉炯男的冬季神臉譜……63
圖 2-47　台南興和壇冬季神臉譜……63
圖 2-48　全家好神公仔第一代……70

圖 2-49　全家好神公仔第二代……70
圖 3-1　研究架構圖……74
圖 3-2　研究流程圖……75
圖 4-1　涼宮春日的憂鬱 Q 版系列盒玩公仔……92
圖 4-2　太陽能熊貓馬桶看書點頭娃娃……92
圖 4-3　明和電機公仔……93
圖 4-4　鱷魚拔牙親子同樂遊戲機……93
圖 4-5　韓國 Shinada 雲中生物抱枕娃娃……94
圖 4-6　Mr.P 桌面整線器……94
圖 4-7　Hip PoP PET 搖滾電子音樂寵物機……95
圖 4-8　I-Knock 敲敲小人 MSN 即時訊息互動公仔……95
圖 5-1　秋季神銷鉛筆機公仔內體實物製作對照圖……110
圖 5-2　點頭吉祥籤公仔統一瓶罐內體標準化製作……111
圖 5-3　甘爺燈飾造型的紙模脫胎……111
圖 5-4　冬季神公仔製作草稿……112
圖 5-5　內體架構材料準備與製作……112
圖 5-6　製作籤文道具……112
圖 5-7　公仔身體造型製作……112
圖 5-8　螺絲裝設與頭部造型捏塑……112
圖 5-9　頭身彈簧製作……112
圖 5-10　點頭公仔頭身彈簧裝設……113
圖 5-11　公仔頭、身彈簧連接裝設……113
圖 5-12　公仔依計畫設定上色……113
圖 5-13　秋季神公仔造型完成圖……113
圖 5-14　點頭詩籤公仔草稿……114

圖 5-15　紙模製作……114
圖 5-16　手腳紙模脫胎……114
圖 5-17　紙模造型剪裁與接合……114
圖 5-18　鐵絲架構與燈座裝置……115
圖 5-19　紙模公仔粗體燈火測試……115
圖 5-20　公仔依計面譜設定上色……115
圖 5-21　紙模家將公仔完成圖……115
圖 5-22　觀賞類點頭吉祥籤系列八家將公仔……116
圖 5-23　甘爺辟邪防小人運點頭詩籤公仔……117
圖 5-24　柳爺讀書運點頭詩籤公仔……119
圖 5-25　大爺事業運點頭詩籤公仔……121
圖 5-26　二爺財運點頭詩籤公仔……123
圖 5-27　春季神健康運點頭詩籤公仔……125
圖 5-28　夏季神愛情運點頭詩籤公仔……127
圖 5-29　秋季神平安運點頭詩籤公仔……129
圖 5-30　冬季神安康和樂點頭詩籤公仔……131
圖 5-31　生活用具類系列八家將公仔……133
圖 5-32　甘爺辟邪光明桌燈公仔……134
圖 5-33　甘爺桌燈公仔功能使用……134
圖 5-34　柳爺擋輸必勝擋書架公仔……136
圖 5-35　柳爺擋書架公仔功能使用……136
圖 5-36　大爺升官發財膠台公仔……138
圖 5-37　大爺膠台公仔功能使用……138
圖 5-38　二爺旺旺聚財存錢桶公仔……140
圖 5-39　二爺存錢桶公仔功能使用……140

圖 5-40　春季神長春納福水杯罐公仔……142
圖 5-41　春季神水杯罐公仔功能使用……142
圖 5-42　夏季神熱情珍愛薰香爐公仔……144
圖 5-43　夏季神薰香爐公仔功能使用……144
圖 5-44　秋季神消災化吉削鉛筆機公仔……146
圖 5-45　秋季神削鉛筆機公仔功能使用……146
圖 5-46　冬季神鎮煞和樂釘書機公仔……148
圖 5-47　冬季神釘書機公仔功能使用……148

NTTU Library

表次

表 1-1　台灣早期代表性公仔玩偶類型說明……9

表 2-1　台灣的七大類民俗藝陣……41

表 2-2　瘟神傳說系統……42

表 2-3　全台白龍庵五福大帝（五靈公）堂號與家將團關係表……44

表 2-4　八家將角色職務位置編制表……47

表 2-5　四大將造型特徵……56

表 2-6　四季神造型特徵……63

表 2-7　第一代有求必印全家好神公仔慰療系特色分析……71

表 2-8　第二代好運上上籤全家好神公仔慰療系特色分析……72

表 4-1　網拍市場特色公仔造型特色分析……85

表 4-2　四大將角色符徵新意與角色八類新意分析……89

表 4-3　四季神角色符徵新意與角色八類新意分析……90

表 4-4　慰療系公仔類型特色和應用分析……96

表 5-1　本研究創作之慰療系家將公仔整體共同造型設定……102

表 5-2　本研究創作使用黏土媒材特性比較……109

表 5-3　甘爺辟邪防小人運點頭詩籤公仔作品解說……118

表 5-4　柳爺讀書運點頭詩籤公仔作品解說……120

表 5-5　大爺事業運點頭詩籤公仔作品解說……122

表 5-6　二爺財運點頭詩籤公仔作品解說……124

表 5-7　春季神健康運點頭詩籤公仔作品解說……126

表 5-8　夏季神愛情運點頭詩籤公仔作品解說……128

表 5-9　秋季神平安運點頭詩籤公仔作品解說……130

表 5-10　冬季神安康和樂點頭詩籤公仔作品解說……132

表 5-11　甘爺辟邪光明桌燈公仔設計說明……135

表 5-12　柳爺擋輸必勝擋書架公仔設計說明……137
表 5-13　大爺升官發財膠台公仔設計說明……139
表 5-14　二爺旺旺聚財存錢桶公仔設計說明……141
表 5-15　春季神長春納福水杯罐公仔設計說明……143
表 5-16　夏季神熱情珍愛薰香爐公仔設計說明……145
表 5-17　秋季神消災化吉削鉛筆機公仔設計說明……147
表 5-18　冬季神-鎮煞和樂「釘書機」公仔設計說明……149

NTTU Library

第一章 緒論

現代的「公仔文化」，是新玩具開發的趨勢，是新族群文化代表的產物，是新宣傳廣告的手法，是新立體造型設計的藝術；它是新興開發的市場，且與過去的玩具不同，已有屬於它自己特殊的產業特色。傳統的「八家將」藝陣，隨著中華族群文化的遷襲來台而落地生根，並在台灣宗教祭祀的廟會文化中發展久遠，且源流各處；「八家將」藝陣在台灣各地方已開花結果，當中除了富涵過去農業社會中老祖宗累積的智慧經驗，並發展出各地區獨特的藝術創意表現，在近年台灣更舉辦家將文化創意比賽，讓國外團體慕名來台組隊參加與學習。在全球重視文化產業，積極開發地方文化特色的產業競爭中，如何讓這現代文化與傳統藝術間產生關聯並碰撞出絢爛的火花，讓新鮮創意設計更具有豐富內涵價值，就如日本平面設計大師杉浦康平曾說過：我們的前腳代表未來，後腳代表傳統，只有後腳站的穩，前腳才能邁開。

第一節 研究背景與動機

我時常對有創意的設計師、獨特的設計品、感人的創作，感到莫名的崇敬，他們不僅帶動文化產業的時尚，更能啓發我們思考、感受的新視野，因此過去我常好奇，這些獨占先機的創意想法是從何而來呢？

「美」蘊含在萬物中，而傳統將過去對自然的崇敬與感受，經由世世代代融

入生活的體現中，雖然現今是在各種藝術理論充斥的「後現代」（何政廣，1994），創意想像無限、媒材與多元觀感爆發的迷惘世代中，但仍有許多讓人讚嘆不已的設計帶動著文化產業向前邁進，當我們探究他們的創意巧思與啓發來自何處，將發現這些感動人心的創意，其實始自於我們生活週遭那歷經千百年價值考驗、隨手可掬的傳統文化之中。

因此我們也可以說文化與經濟是相輔相成的，好的設計帶動傳統文化智慧的重視，而其創意更開發出多元的產業與商機。

一、台灣文化意象的重視與開發

二十一世紀中，東方文化的風格逐漸竄起，造成一股流行而受到重視，另以商業角度觀察，中國亞洲人口的暴增與新興市場的開發也是其主要因素之一，而最爲明顯的是，我們可從西方電影中，逐漸重視東方人的角色、文化媒材的融入，如著名電影動畫製片公司，迪士尼的花木蘭與夢工廠的功夫熊貓動畫，美國知名電影製片中的神鬼傳奇第三集融入中國歷史裡的秦始皇、兵馬俑，另一部功夫之王的影片則融入西遊記故事題材……等，可看出越來越廣泛的東方題材運用其中。

因此在亞洲地區，敏銳的創作設計者也更加重視發展自我文化的特色，並走出一片天；近幾年台灣地區的流行音樂從過去外來的搖滾、R&B、Rap、hi-hop，漸漸的流行起融入中國或台灣傳統樂曲，就像台灣歌手王力宏的《花田錯》、《蓋世英雄》、《在梅邊》等樂曲，將 R&B 與京劇的曲調唱腔融入流行音樂；另外具有華語流行歌排行之冠的歌手周杰倫，其熱門流行樂曲《髮如雪》、《東風破》、《菊花台》、《青花瓷》、《蘭亭序》……等，在美式曲風中亦融入中華文化傳統詞意與國樂伴奏的「中國風」歌曲，維基百科中介紹周杰倫相關資料中提到，2003 年英國流行樂明星克雷格·大衛（Craig David）表示：「周杰倫的音樂已經主宰、甚至可能改變亞洲流行音樂界。」此外女性歌唱團體「SHE」的《中國話》，將傳

統中國繞口令結合西方饒舌流行樂曲；在民間各地也有衍生出具有台灣特色的創意表現，如廟會慶典的藝陣表演，近來也發展出將傳統三太子大仙尪人物結合電音而起舞的台客風表演。

台灣從過去歷經拓墾開發、殖民社會的交替、族群融合，直到現今又有外籍配偶的多元文化融匯，所以我們擁有許多潛藏的文化資本值得重視與開發；台灣過去在經濟發展上擁有亞洲四小龍的榮耀成就，雖然身負矛盾的政治歷史背景，但是在國際舞台上，我們也逐漸展現出台灣獨特的地方特色。如我們有聞名世界的太魯閣自然景觀地形和各鄉鎮文化特色的觀光產業，讓世人感受到台灣熱情的風俗民情，又如近來我們的旅美棒球英雄王健民更在紐約洋基隊展現台灣運動員的魅力，甚至在產業發展中，許多台灣開發的企業商品與個人獨特的創意設計在國際精品比賽中大放光彩，如台灣的電腦 3C 產品和腳踏車精品與生活用品的創意設計，皆有不錯的口碑與產值，讓台灣逐漸脫離過去仿冒王國的臭名。因此傳統文化的推廣與地方特色的產業開發是現今各國推銷自我國家特色與發展觀光經濟的新趨勢。

觀看日本，保有傳統祭典、泡湯、飲食等地方風俗文化，是一個傳統民族色彩濃厚的國家，但日本在經濟發展與科技開發上仍是排名世界數一數二的。

筆者在高中時就時常思索，台灣的獨特文化是什麼？有什麼特色是較具有代表性的？是台灣檳榔飲食文化中的西施人文風情嗎？後來在 2006 年，新聞局舉辦一場票選「台灣意象」的活動，其中有布袋戲、玉山、櫻花鉤吻鮭、101 大樓……等，其實都是台灣著名的風景文物代表，當然台灣多元的南島原住民文化、客家風俗、漢閩族群的佛、道祭祀慶典活動……等，這些傳統風俗與精神也是我們值得重視的特色文化。

現今地球村在多元文化潮流和資訊爆發的衝擊下，首先，我們應該思考如何有系統的規劃文化傳承教育工作，並建立我們對台灣文化的重視與認同感；進一步，我們才能藉由發展多元的台灣文化特色與創意產業的宣傳，將「台灣」推向世界舞台。

二、公仔文化與產業結合的流行風潮

近幾年，筆者強烈的感受到，公仔文化由國外襲捲到台灣後，許多企業公司及廠商紛紛創立品牌公仔作爲吉祥物代言人，甚至公仔玩偶更具有商業產品的宣傳效力與傳達文化特色的附加功能，除了帶動商機，並造成一股公仔收藏的熱潮。

至今台灣利用公仔帶動商機的著名例子，有麥當勞速食店、7-11 及全家便利商店……等，都是利用公仔贈品來吸引消費者參與集點和加購活動，皆屢屢創下可觀的營收和收集風潮。這些熱門公仔收集潮中，較富有台灣本土特色之公仔要屬全家便利商店所出過的「好神公仔」最具代表性，甚至還順勢推出至第二版系列；此外在此熱潮下 2008 年，雲林縣政府爲發展觀光經濟結合廠商舉辦「雲林好神節」的宗教文化交流活動，活動中有台灣與世界各地方宗教的神祇公仔造形設計最爲特出。

在台灣普遍的宗教祭典中，較令人印象深刻的是八家將藝陣的表演，家將文化在台灣各地區已流傳久遠，也發展出各陣團自有的特色，各廟堂的藝陣隊伍在面譜的描繪和裝扮上多采多姿，震撼且華麗的演出，往往在台灣虔誠且熱鬧的廟會藝陣活動中最爲令大人與小孩所著迷；近年來許多八家將團體也致力於民俗文化的推廣，如 2008 年 12 月在屏東「慈鳳宮」的媽祖廟所舉辦的「阿猴盃」家將大賽，除了過去大眾所認知的男性團員外，更出現年輕女子八家將隊伍驚艷全場的精采演出，還有遠自新加坡的廟堂組隊來參加家將表演比賽，充分的表現出宗教文化的無遠弗及與包融性。現今，家將藝陣的表演也跳脫傳統只在民俗廟會時才看得到的演出限制，而將其消災去惡的意識與華麗的藝術性展現於開幕、展演、選舉和競賽的表演中，如龍門舞蹈團的陳美利老師將家將文化藝術融入其所喜愛的舞蹈劇中，令人耳目一新。

公仔的魅力，在台灣造成一股公仔收集風潮的影響力，所以筆者想從公仔的造形設計上，融入八家將臉譜藝術的元素，將傳統文化之美與意象蘊含在現代公

仔玩偶中，藉由公仔的流行魅力讓台灣人能熟悉了解自我傳統文化之美並產生認同感。

第二節　研究目的與問題

台灣地區利用公仔發售來帶動商機的幾家著名廠商的例子，有麥當勞速食店，多運用 DISNEY 電影動畫公仔類型，如怪獸電力公司、花木蘭、泰山動畫角色等；而 7-11 便利商店常運用時下知名的卡通動漫人物公仔類型，如小叮噹磁鐵及搖頭類公仔、Hello Kitty 等，具有趣味形式的可愛角色等；另外全家便利商店的造型設計公仔類型則多運用台灣地方特色與傳統文化爲主，如期曾發售過原住民結合棒球運動的公仔、台灣意象結合 MSN 大頭人物公仔、台灣佛、道神明角色的好神公仔，到 2008 年的中國傳統招財獸公仔。在本研究中，將以過去曾造成一股全民公仔收集熱潮，且較有台灣本土特色的全家「好神公仔」作爲探究對象，筆者認爲好神公仔的魅力相較現今甚至過往的台灣公仔商品和廠商形象公仔更爲受歡迎的因素是：台灣的環境和人文背景，台灣爲一海島國家，歷經移民、農業拓墾時代及被殖民文化的洗禮，在經濟與社會發展上充滿艱苦與困難的不安定感，所以造就台灣民間信仰文化的虔誠與普遍之特殊性（劉文三，1981），結合以上社會、環境及大眾心理因素，好神公仔的特色正符合台灣人民從小所經歷的地方傳統背景和人民心中之精神寄託，因此感動人心並廣受大眾所喜愛，而銷售亮眼；此現象即爲文化的經濟脈絡（Throsby，2001），文化爲一個群體所共有的信仰、價值、習慣等體系組成，而在此群體的成員間或對其他群體成員間的文化互動，會產生經濟活動的運作，因此本研究創作將運用傳統家將文化與公仔創意產業相結合，在此欲探究的目的與問題如下。

一、研究目的

本研究主在創作慰療系八家將公仔，是將傳統的八家將文化融入現代具有慰療心靈功能的公仔玩偶設計，統整以上要素於本創作研究中，筆者將以公仔造型設計爲創作主題，並以台灣傳統宗教慶典中頗具特色之八家將爲例，將家將臉譜造型元素作爲設計出具台灣味的公仔爲創作目的，所以將研究目的訂定如下：

1. 探究傳統八家將角色文化意涵及賦予新時代之意義

傳統八家將在農業社會中發展久遠，也在台灣各地傳衍並開花結果，家將團的造型與型制也相較其它藝陣表演更爲豐富且完善，此因是家將藝陣具有深刻的文化內涵；而在現代資訊科技化的社會中，八家將文化是否能隨時代的演變衍生出新的意象或能給予其新的價值觀。

2. 探究台灣公仔市場上的熱門公仔特色類型及其造型元素

公仔是現今熱門的流行代表，其產業也是具有開發的價值，如果要藉公仔對大眾的吸引力來開發出地方文化特色的公仔產業，相對的，我們也須要了解當地的文化特色、人文習性，因此從地區的市場調查其熱門公仔的特色與類型，可了解此地區人們所喜愛的類型特色，再將此要素運用於開發地區的特色產業。

3. 創作具有八家將特色元素的慰療系公仔，達到寓教於樂

將傳統八家將造型元素的意涵融入現代慰療系公仔中，以具有實用性的生活用具類型公仔設計爲主，可讓傳統文化賦予新型式的展現方式，除了充分表現地方傳統文化特色之美外，也讓公仔玩偶的慰療性可結合宗教信仰安定心靈的特性，發展致廣。

二、研究問題

依上述三個研究目的，筆者思考要達到此目標的做法步驟與需要探究的相關

議題，而分析出本研究所要探討的三項問題，詳述如下：

1. 探究八家將角色的主要特色和造型意涵與可賦予何種新時代流行意識

本研究將從許多的文獻探究中，探索傳統八家將其各個角色的造型與其代表之意涵，藉此才能深刻了解傳統文化的豐富性，並內化爲創意設計的元素。再探究八家將文化在新時代所能表現的新價值與新意識，從八家將臉譜元素的代表的意義分析，並強化和賦予它新時代人們所期望的意識與價值觀，如此來推廣其文化產業的特性。

2. 分析台灣熱門公仔造型元素和熱門傳統文化形式公仔之產業特色爲何

公仔玩偶所造成的流行潮，讓便利商店間的業績競爭進入戰國時代，紛紛重視此產業開發的大餅，而這些熱門的公仔玩偶爲何能造成大眾的收藏流行，除了企業行銷上的手法外，在此研究中將針對這些熱門公仔的造型元素與特色分析，探究其有何共同處，其結果可作爲公仔造形設計時的參考條件。另外在台灣的全家便利商曾出過的「好神公仔」系列，是由台灣橙果公司所設計，是運用台灣傳統文化的神明造型結合公仔趣味設計案例，在此也將探究其公仔行銷成功的策略，可作爲發展文化產業的條件構思。

3. 如何將八家將特色融入公仔造型設計並設計出生活實用性的慰療系公仔

本創作研究將有系統的探究傳統八家將造型元素，並將其內涵運用於公仔造型設計，使之成爲一套公仔創作模式。爲了讓公仔創作具有獨特性，並能藉此媒材展現傳統文化八家將之美，達到寓教於樂，所以嘗試規劃將公仔設計結合慰療功能，以具有生活實用性的類型爲主，讓創作品能融入平時生活的使用中，達到潛移默化之功效。

第三節　研究範圍與限制

廣義來說，公仔其實就如同過去的人型玩偶，因此公仔的歷史發展已久遠，且各國皆有其獨特的形制，因此在此研究中將範圍與限制規劃如下。

一、研究範圍

（一）以具有地方文化意涵之公仔為主

台灣的公仔玩偶其實在過去就有，就如大家所知在民國 58 年台灣大同公司爲企業形象首創的「大同寶寶」存錢公仔，飯友珍菇不倒翁公仔，後期電視卡通帶動玩具公仔的發展，但當時電視播映的動畫節目多爲日本與美國卡通，因此影響台灣動漫與玩具公仔的文化發展，如台灣早期代表性公仔玩偶類型說明（表 1-1）；至今台灣市場上的公仔種類樣式豐富繁雜，而當中具有台灣本土傳統文化特色的有全家便利商店的原住民結合棒球運動的公仔、好神公仔，2008 年最近期的招財獸公仔與結合霹靂布袋戲的角色公仔。爲從中選出具有台灣傳統文化意象的公仔，因此筆者以近幾年較熱門且造成一股收藏熱潮的「好神公仔」作爲台灣傳統公仔的代表，並從中分析傳統造型公仔的設計背後所附有的價值與意涵。

表 1-1 台灣早期代表性公仔玩偶類型說明

	類型	名稱	圖像	說明
台灣早期代表性公仔玩偶類型	企業代表類公仔	台灣大同寶寶企業形象存錢筒公仔		民國 58 年首創，運用當時流行橄欖球運動來象徵企業團結精神，胸前爲創業年數。
		飯友珍菇不倒翁公仔		爲民國 75 年頂裕食品的正字標記企業形象公仔，在當時是隨商品附贈給消費者的玩具，造型上有日本不倒翁的特色。
	電視動畫角色類公仔	小蜜蜂卡通玩偶		當時在台灣電視撥放的日本卡通人物公仔，因當年無智慧財產權的著作保護，因此台灣塑膠製動畫玩偶充斥市面，品質好壞差異極大。
		無敵鐵金剛玩偶		是當時在電視撥放的日本英雄卡通人物，公仔的手臂可拆卸，而台灣舊時代的熱門玩具主題大多爲卡通英雄和民間故事人物爲造型。

來源： 7-WATCH 情報誌 52 期，2006，古早味老物通通有-樂園大集合，P72~73。

（二）以台灣市場主流之公仔商品為造型分析對象

筆者欲創作出較能吸引群眾目光的台灣文化特色公仔，以傳達傳統文化之美。因此先觀察分析時下台灣市場上較爲熱門且較具特色之公仔商品的造型，並分析其元素，而目前台灣市面上各國流行公仔玩偶充斥，有動漫、企業吉祥物、電影及特殊族群文化……等，種類與樣式繁多，如以數量來劃分，有大量開模行銷的商業性公仔，也有眾所皆知的熱門紀念性企業公仔，相對的也有獨立設計師的限量創作公仔和台灣常見的坊間工作室製作的個性化單品造型公仔。

所以本研究以目前台灣地區市面上較爲受到多數人收藏及市場上較爲眾所皆知的熱門流行商品爲研究對象，也藉以了台灣地區公仔收集族群的喜好特色。

（三）以八家將臉譜及造型元素應用於趣味性公仔設計

家將人型公仔其實在市面上已有出現過，如高雄新大公司 TOMMYBEAR 所開發的家將公仔（圖 1-1）和 「研舍」創意工坊所開發的紙偶家將公仔（圖 1-2）兩項產品，而過去的家將公仔皆屬於人物寫實類形，將傳統家將人物的造型、臉譜、穿著裝飾配件等皆依實塑型，其優點是讓人能體驗傳統造型之美，而此類寫實公仔產品具有擺飾觀賞的主要價值。

但筆者認爲其缺點是傳統家將文化流傳至今，因複雜的工商化社會和人際關係疏遠，使原本「人扮鬼神」的神秘嚴肅家將儀式，加上青年家將組員的鬥毆、輟學、斂財事件，和現在廟會藝陣隊伍中結合「乩童陣」操演五寶法器自殘的儀式（陳彥仲、黃麗如、陳柔森、李易蓉、謝宗榮、張志遠、陳仕賢，2003），讓不了解傳統家將的人產生混淆與恐懼感，造成其社會陰暗面，負面文化印象的產生（索羅斯比，2003）；因此本研究把家將藝術的主要臉譜造型特色元素抽出並應用於趣味化的公仔設計，以達到趣味化慰療心靈的研究目的，也希望能將台灣傳統家將文化重新包裝，給予大眾回歸傳統宗教正向的教化意義和產業新氣象。

圖 1-1　TOMMYBEAR 公仔精品店家將 PVC 公仔

來源：2009 年 5 月 4 日，http://tommybear.anow.com.tw/showroom/view.php?C=607183

圖 1-2 研舍紙偶家將公仔

來源：2009 年 5 月 4 日，yahoo 拍賣網站 http://tw.f2.page.bid.yahoo.com/tw/auction/b47105314

二、研究限制

本研究創作之主題爲慰療系八家將公仔，創作的目的是爲重新探究我國傳統文化之美，並將其運用於現代所流行的公仔玩偶造形設計，所以創作時需要先探究八家將傳統藝陣之內涵，和了解現代慰療系特色與公仔文化之意涵與精神，才能將其融合並展現於創意設計之中，但因筆者之研究於在學校教職與進修研修期間，因時間與技術上的考量，因此以文獻探究與分析爲主，在台灣傳統家將文化調查上已有許多先進前輩的研究專書可作爲探究之參考依據，唯現今流行的公仔文化產業的相關研究專書較少，尤其是針對在台灣市面上的熱門流行公仔的創意設計之介紹，所以規劃對市場上流行的公仔造型設計做一調查。因此筆者將研究設計考量上的限制分敘如下：

（一）網路拍賣市場熱門公仔分析形式，無法論斷全面市場現象

現今市面上流行的公仔玩偶因種類與樣式眾多，本研究在公仔分析比較的取樣上因時間與技術上的限制，所以在公仔商品之取樣以網路拍賣市場熱絡度爲條件，將大眾所熟悉之公仔及有相關資料介紹的類型做爲選取比較的參考值。但網路拍賣市場熱絡度爲一時期的數據，會因社會網路族群的類型與喜好，或受到購物網站技術平台與規定的影響，無法概括市面實體通路之所有族群之需求現象；但反觀現今公仔玩偶的流行族群並非如過去僅針對小孩爲主，公仔文化還具有融合青年人之文化與成人回味收藏之價值意義，而青少年與成人也多爲現今網路與消費族群，因此網路取樣雖有其研究限制，但筆者認爲也有其網路流通市場的調查價值。

（二）個人公仔玩偶的創作以原型塑造為主

市面上販售的公仔人偶所使用的材料有許多種類，有工廠大量開模製作的陶

瓷、木製、PVC 塑料等，與個人工作室少量製作的免燒陶土，塑形土、日本人形土、輕質土……等；本研究因人力、物力及時間上之限制爲考量，無法開模翻製成品，因此本研究以個人創作的原型公仔爲主，並以市面上較能方便取得之材料爲素材，如紙黏土、輕質土、樹脂土及紙材……等爲主，而此研究創作之規劃除了本研究製作技術考量外，因素材取得的方便性也適合有興趣的大眾運用於公仔造型創意產業的發展。

第四節 名詞解釋

此節將對本研究中的常出現的名詞作簡單的解釋，讓研究的方向與定義相對能更加明確，以下名詞有「公仔」、「慰療系」、「藝陣」、「家將團」、「台客」

一、公仔

「公仔」名詞的由來，廣意的說法是源自香港傳過來的一種方言，它是香港人對玩具的統稱，就如台灣閩南語所講「ㄤㄟˊㄚˋ」的意思相同；狹意來說主要是原先台灣指稱香港設計師如 Michael Lau 所出產的軟膠 PVC 人形偶。但因時間久了與媒體炒作之後名稱開始混用，所以現在公仔泛指指人偶和人形玩具的通稱。

「公仔」人形玩偶其實自古各地便有，有陶瓷偶、木偶、布偶、PVC 塑料的、塑形土的、金屬製的……等，材料多元；但近幾年來這種人形玩偶卻在市場上大放異彩，其客群並非只限兒童，還擴及青少年至成年人皆有收藏愛好者，其主因是現行公仔設計具有個人化及族群特色的造型，因此個性化特色的「公仔」玩偶便流行開來，現今公仔玩偶除了能把玩性娛樂，甚至還具有收藏保值的藝術性。

二、慰療系

「慰療系」一詞始自於日本「癒す」之意，在日文解釋有能解除痛苦、讓傷痛復原之意，是現下日本所流行的詞彙，流行至台灣後，另有中文解釋成「療傷」、「療癒」。「慰療系」一詞的運用雖然不似「視覺系」運用了誇張顏色及造型或將古典結合重金屬、恐怖結合美型的高反差的視覺刺激，具有印象深刻的效果，但「慰療系」卻能讓人看了有一種很舒服平和的安撫感。

日本現在很流行「癒し」產業，是因應現代社會複雜化，有人爲情所傷、爲工作壓力所苦，因此有人爲此做出相對的音樂、電影、書籍、玩具等，或是改變生活既定的模式轉換一下心境，不要被悲傷的氣氛影響，希望能走出心靈的創傷，就稱爲療傷系。

三、藝陣

民俗藝陣，大多是在神明出巡繞境、進香割火或喪葬典禮時的遊行表演團體，具有擔任驅邪避凶、消災祈福的功能，也是過去民間遊藝和農閒娛樂的來源，因此常是活動中吸引民眾的焦點（黃文博，2000）；藝陣的價值不僅能增添祭典儀式的熱鬧氣氛，也使民間各地方的傳統技藝得以保存，更能培養民間溫暖人情的同心精神與提升藝術活動其豐富多變的創造力，如新莊地藏庵的官將首於民國38年，其子弟團俊賢堂因表演時美感的藝術性需求，而從原本傳統官將首的增損二將中變化產生「一損二增」三員大將的表演體制（呂江銘，2002）。

藝陣一般又可分爲「陣頭」和「藝閣」兩大類（陳彥仲、黃麗如、陳柔森、李易蓉、謝宗榮、張志遠、陳仕賢，2003），「陣頭」爲民間地方結合宗教信仰的業餘性團體，成員多由地方民眾組成，平時各有工作，於廟會或應邀前夕才集合練習。藝閣原稱「詩意閣」、「坪棚」或「閣棚」，表演相較於活潑熱鬧的陣頭，較顯爲靜態單純的表演方式，內容取材神話、民間故事或詩詞，表演方式是藉由

故事角色扮演，並運用場景裝飾於人力台閣上和現今爲移動的花車上。

四、家將團

在台灣熱鬧的廟會駕巡陣頭中，與大多數詼諧、耍寶的隊伍不同，「家將」以特殊的舞步和色彩鮮豔的臉譜與造型，常帶給民眾強烈的視覺震撼。

「家將」其意就是神明的專屬部將，負責護衛神明和協助執行任務，如「家將」的「夜行」爲降妖驅惡，甚至會進入商家「淨宅」趨吉避凶。此外依照各神明的職司職等，配祀不同的家將，所有的家將陣頭則泛稱爲「家將團」，如包含眾所皆知的什家將也稱雜家將、八將團、八家將、官將首……等（陳彥仲、黃麗，2003）。

台灣家將陣頭的起源，台灣學者多數認同爲由台南白龍庵如意增壽堂所創設（陳彥仲、黃麗，2003；王萬邦，2007），但隨著家將文化的傳承與繁衍至全台各地，現今家將團的編制人數、服飾造型、表演陣式和臉譜紋式等各團皆出現變異，甚至只保留家將的原始定義，其起源傳說與角色的配置已和原本的家將團有所區別，如八將團和官將首；萬華青山宮的八將團，主神爲靈安尊王張滾，生前與感化八名盜賊，成仁取義之故事，與霞海城隍廟，甘、柳、范、謝、洪、劉、馮、金八名淪爲山賊，與韓德、盧清守信重義之故事來源說法皆有所不同；而新莊地藏安又稱大眾廟，其官將首原名爲「八將首」，意指八將的首領，除編制角色有所不同外，動作上較傳統八家將陽剛，手執法器也有不同，較屬台北縣境發展出的特殊將種；在民國八０年後，「八家將」團因少數不良陣團操寶亂紀而逐漸勢微，而官將首較屬藝術表演式陣頭漸漸襲捲全台。因此平常在廟會繞境的陣頭隊伍上，每種家將陣頭都是有面譜繪飾，若無仔細分辨不易發現其不同。

五、台客

在近幾年，年輕人的口語中流行著「台客」一詞，有時也用來形容人的形象很「台」，甚至在一些台灣本土歌手帶動起「台客風」後，又衍生出「台妹」來形容具有台客風格的女性，究竟何爲「台客」風格呢？

依維基百科的解釋，一開始「台客」在舊時代是一個貶義詞，五０到九０年代是台灣外省籍人士對台灣本省人士間粗俗的貶稱，帶有族群歧視的味道。九０年代後，台灣新一輩青年其實對族群的仇視已不如過去政治操弄下的激烈，而逐漸變爲泛指台灣人中服裝儀容和行爲「舉止失當」、「水準低落」的人，例如穿拖鞋及汗衫出入正式場合、刺青和穿金帶銀、亂吐檳榔汁、將汽車或機車消音器拆除、旁若無人的大聲播放音樂、只在乎自我個性表現之喜樂行爲等。

隨著大眾媒體的傳播和發展，「台客」有被塑造渲染成爲一種次文化的新趨勢，它也開始轉化爲具有個性化不爲主流和他人眼光所牽制的氣象，表現出台灣本土味「俗夠有力」的表現，又有人將其與過去「台客」輕視之詞區分開來，而稱爲「新台客」。2005 年 8 月，一些台灣本土藝人如伍佰、MC HOTDOG、張震嶽、羅志祥等，認爲新台客代表有活力、具有台灣特色等意義，企圖以搖滾演唱會的方式取得台灣的年輕一代之支持，啓動台客一詞的新定義，並使「台客文化」文藝復興。

經過此一連串活動，有人認爲「台客」一詞已漸失貶意，反而有具台灣人矛盾情節下的熱情又含蓄，成爲一種「自我揶揄」的名詞。有時稱呼自己「很台」，也成爲自我調侃、謙稱自己不懂流行的說法。

第二章 文獻探討

因本研究欲創作以傳統八家將造型元素的慰療系公仔，因此首先要了解「公仔」流行文化的內涵與發展爲何？並探究其吸引人的因素；接著，要了解台灣流傳已久的家將文化信仰，其背後所蘊含老祖宗的智慧與型制，與了解家將文化到現今的演變，並能給予其新時代的意象；最後再將傳統家將文化藝術中的特色元素融合現代公仔及其慰療人心的功能來創作。因此本章將探索公仔文化產業的特色、探討傳統家將文化內涵與台灣市場中熱門的傳統文化類型公仔產業範例。

第一節 公仔的發展與特色探討

本節將對「公仔」文化做一介紹與定義，並探究台灣公仔的發展和公仔文化發展成熟的香港，其開發特色，最後分析公仔的各種形式和對社會文化的影響。

一、公仔的定義與由來

「公仔」廣義來說就如同過去的玩偶，但實際上，它已產生其自身獨特的文化產業形式，從玩具類型、收藏客群、設計模式、產業行銷方式等，在此將一一探究其產業之特色。

（一）定義

「公仔」（figure）一詞，在前一章節的名詞解釋已簡要說明，引用 Figure-Q 公仔聯盟討論網站論述，其最先是從香港傳過來的一種說法，主要是指人偶(figure)和人形玩具的通稱，它就如台灣閩南語所講「ㄤㄥˊㄚˋ」的意思是一樣的。近幾年來這種具有人體肢體型態或擬人化表情、服飾、配件的造型公仔，因具有個性化，是爲某些「文化族群」的特色造型所設計的玩偶正在慢慢流行開來，個性化的特色正是它能夠表現某一「文化族群」的風格內涵，甚至可以表現出當代文化的流行趨勢，而吸引眾人目光與收藏。

（二）公仔的由來

上述定義我們可以了解到，公仔條件有人型偶、具有人的型態或造型、具有表現當時「文化族群」特質的內涵、具有把玩亦可收藏擺飾之功能。　由此定義我們可以說明，其實人形偶的出現早在香港「公仔」一詞之前，世上便已有此類物品的存在。

1. 早期人偶文化的潮流

人形偶形象的出現，最早約在西元前 23000 年，在西歐狩獵採集時期便發現人類運用黏土製作出一批赤陶人像（圖 2-1），早期文明中也有西亞，巴比倫和亞述地區的統治者作爲具有紀念性禮物交換形式的金屬偶，如西臺國王小金像（圖 2-2），另外古埃及墓葬器物豐富多類型的法老與神像偶飾，不管是石雕神像，陶製偶罐，金屬神偶等都具有當地豐富的文化藝術性；歐洲希臘羅馬城邦時期具有英雄式與戰史歌誦性質的戰士、神像雕刻和青銅器製品更是備受讚賞，如西元前 800 年的伊特拉士坎青銅戰士像（圖 2-3），當然中國秦漢帝國的陪葬陶俑也是世界著名遺產，如中國漢朝陪葬陶塑像（圖 2-4）和秦始皇綾的兵馬俑（圖 2-5），此外世界各地的宗教文化發展更是帶動偶像雕塑藝術的進步，如亞洲的佛、道宗教文化也孕育出豐富的石雕、金屬、陶瓷、木製神像偶雕塑藝術的發展。

圖 2-1 西歐的赤陶人像

來源：謝宜英，1995，P22。

圖 2-2 西臺國王小金像

來源：謝宜英，1995，P35。

圖 2-3 南歐義大利青銅戰士像

來源：謝宜英，1995，P61。

圖 2-4 中國漢朝的陪葬偶

來源：謝宜英，1995，P69。

圖 2-5 秦皇陵墓中的兵馬俑

來源：中國建築工業出版社，1992，P1。

在此筆者發現，過去美洲原著民的陶製偶更充分與生活實用器具相結合（謝宜英，1995），如約西元前 500 年至西元初的南美祕魯納斯卡人陶工在紡織、金屬工藝類表現超群，例如祕魯納斯卡人的女人陶瓷罐雕塑（圖 2-6）和約西元 100 年時南美西斑莫奇卡文化優異的陶工製作出的紅泥塑像（圖 2-7），還有塗色陶及描述生活景象與神獸等內容的人和獸的生活景象陶瓶（圖 2-8），在約西元 600 年南美蒂亞瓦納科文化，也挖掘出陶製方盤上塗漆蹲坐的神像（圖 2-9）；另外約西元 1700-1750 年北美東部印地安原住民，易洛魁原住民兒童的布製玩偶（圖 2-10），這些與與生活實用器具相結合的人形陶製偶與現在造型藝術結合實用性質的產品設計觀念相似。

圖 2-6 南美祕魯女人陶瓷偶罐

來源：謝宜英，1995， P68。

圖 2-7 南美西斑紅泥陶偶塑像

來源：謝宜英，1995， P96。

圖 2-8 南美莫奇卡文化人和獸瓶罐偶像

來源：謝宜英，1995，P61。

圖 2-9 南美蒂亞瓦納科文化蹲坐的神像

來源：謝宜英，1995，P112。

TTU Library

圖 2-10 北美東部印地安兒童布製玩偶

來源：謝宜英，1995， P230。

關於玩具的起源，在相關文獻中有來自遊戲之說，有來自民俗之說，也有多數的說法是來自宗教，一般人通常指爲兒童遊戲用之物，在歐美特別重視玩具啓發兒童心智的教化用途，而後日本也把裝飾用的玩偶擺飾物稱爲玩具（倪寶誠，2003），因此這些可供人玩賞之物與人偶也可說是一門工藝表現，這些人偶造型的器具與玩賞之物同樣也充分表現出當時的文化特色，甚至也內涵地方民族的精神與思想。

2. 台灣八 O 年代以前的人偶文化發展

台灣近代的人偶公仔熱潮，其實是由外商企業的經營模式所學習與帶動的，如九 O 年美商麥當勞推出購買快樂兒童套餐就送流行卡通公仔和動畫電影公仔而開始造成轟動，接著受到日本便利超商全店行銷的戰國時代影響，引發集點送公仔的全面公仔流行熱潮，但其實反觀八 O 年代以前的台灣本土人偶文化其實並不發達也較不受到重視，而較爲相關且具代表性的人偶文化爲以下所介紹：

（1）台灣傳統布袋戲偶的發展

台灣人偶文化的發源，其實早期同源中國古代的偶戲，中國偶戲之初可可溯自「傀儡戲」，如把「傀儡偶」和「戲」分溯，傀儡偶源形始於商周之「俑」，即爲前段所述的中國陪葬冥器，俑最早用草束成人形，後工藝發達變爲木刻或泥塑，但內容形式也多爲陪葬的僕人或侍衛之冥器，之後又漸漸演變成表演歌舞型態的俑，隨技術進步又發展出可自由活動關節的木偶，民國 68 年中國山東省兩座西漢墓出土十幾尊木偶，其中一尊身長 193 公分，全身有十餘段木條雕刻出可自由活動的關節，如同真人，並於腹部與腿部有孔可穿線，懸起運轉動作，與現代懸絲傀儡戲偶結構相似（陳正之，1991）。

在較可信的中國史籍如唐人杜佑的「通典」便有記，在漢代就有偶人表演，漢末多用於喜、喪等儀式中；而在唐朝杜寶的「大業拾遺記」中所記述，傀儡戲到隋朝隋煬帝時，開始就有戲劇故事形式的演出。傀儡戲演變至明清時期已流傳民間，但因表演製作及花費非一般百姓可負擔，逐漸轉變爲「托偶」型態，即「掌中傀儡」，此正是布袋戲的前身。

中國掌中偶戲的起源傳說，在「功名威赫歸掌上，榮華富貴在眼前」落第書生的故事起源之說其實有許多版本，但源流多採信始自於中國福建「泉州」和「漳州」，且從「中國木偶戲發展簡述」一書中說明，明朝時木偶藝術已有傀儡和布袋戲，且藝術表現型制已相當完整，並也結合聲調曲牌和伴奏樂器。

布袋戲傳入台灣確實的年代，並不可考，約在一百多年前，才開始有家族表演的傳述記錄。而台灣布袋戲因應台灣特殊的歷史、社會環境，逐步發展出具有特殊台灣文化色彩的「台灣布袋戲」。早期，台灣閩南泉州、漳州的移民，從中國帶來各自的神祇信仰，並拓墾地方與建立寺廟奉祠，在每年神祇誕生日的慶典拜拜中，不但有迎神賽會遊行，廟前的大埕更是重金禮聘原鄉的劇團上演耳熟能詳的家鄉戲。這些唐山過海來台的劇團中，布袋戲是變化最大的一種，由泉州移民引進的「南管布袋戲」及漳州移民所引進的「白字布袋戲」、「潮調布袋戲」，

原本都是以古輩相傳劇本的「落籠戲」做爲演出的戲碼。

1894 年甲午戰爭爆發，台灣割讓給日本，中國的戲團不易引進到台灣進行表演。因此台灣本地的劇團便開始逐步取代它們的地位。早期，台灣前輩布袋戲演師因襲傳統的表演風格。可是在傳統南管、潮調後場樂師逐漸凋零下，加上社會環境的變遷，布袋戲前輩演師便大量採用「曲館」的北管後場樂師及戲碼，並參考「武館」的中國武術招式，發展出節奏明快、熱鬧的「北管布袋戲」。日本統治後期，爲同化台灣民眾，採取高壓「皇民化」運動，只容許布袋戲表演日本化風格的「皇民化布袋戲」。直到日本戰敗投降，台灣布袋戲才恢復原有的風貌。

但在民國四 O 年代初期，爲配合政府的政令宣導及反共抗俄國策，也曾推出著現代服裝的「反共抗俄布袋戲」。同時，布袋戲表演也進入戲院，做商業劇場的演出，推出劇情天馬行空，大量應用聲、光技巧的「金光布袋戲」，轟動民國五 O 年代的台灣社會。

在民國 59 年，「金光布袋戲」躍上電視螢幕，當時的「雲州大儒俠—史艷文」帶起台灣布袋戲的狂熱欣賞風潮。民國八 O 年代「霹靂布袋戲」崛起，吸引了新的族群，包含知識分子、青少年、少女學生觀眾，並成爲公眾討論的「霹靂現象」。民國 89 年更推出極具票房的「電影布袋戲」—聖石傳說。一百多年來，台灣布袋戲因應著時代的演變，發展爲極具活力、表演技巧的台灣風格布袋戲。

布袋戲偶，其人偶文化就和現在的公仔文化相同，有生、旦、淨、墨、丑的特殊造型與意識特色，其中最重要的是人偶造型與其演出的劇情內容能充分顯示當時的穿著流行和時事，如過去日據皇民化時期和國共時期的布袋戲，因政策的影響，具有其特殊的宣傳作用和表現形式，又如現今霹靂布袋戲除了神怪傳統俠義主題外也曾融合科幻劇情和穿插時事，甚至霹靂布袋戲還曾嘗試演出「火爆球王」另一齣現代棒球的戲偶故事。現今台灣較爲有名的霹靂布袋戲熱潮，也走向多元發展，除了結合動畫外，企業商品的多元發展更帶動布袋戲產業市場與人口增加與拓展，當然布袋戲造型的公仔玩偶也是現今台灣公仔市場的主流之一。

（2）外來芭比娃娃與台灣的關係

台灣除了本土傳統布袋戲人偶文化外，若以近代較爲普遍大眾化的人偶玩具文化爲條件目標，那過去令許多少女爲之瘋狂的十一吋半"芭比娃娃"玩偶便也是一外來產物但與台灣有著密不可分的關係。

芭比娃娃是二十世紀最廣爲人知及最暢銷的玩偶，它源自於美國的 Ruth Handler 原本想給予她的女兒未來的夢想與新價值而創造發明的，芭比的創意始自於德國的碧兒莉莉十一吋半娃娃所改的，並在 1959 年三月九日美國國際玩具博覽會首度曝光，將近半世紀以來，風靡全世界。依據統計，目前有一百五十個國家販售芭比娃娃，已經售出超過十億盒，幾乎每一秒鐘會售出三個芭比娃娃。芭比的魅力跨越了年齡的分隔，因每時期的芭比都有著名設計師製作華麗服飾的造型，所以讓收藏家們爲之瘋狂，而且它已成爲代表著夢想、時尚，具有高藝術價值的流行品，甚至芭比的產業價值學也曾引起許多學者正負極的評論研討。

芭比造型的發展，在五 O 年代是美國第一個可彎曲腿的玩偶，六 O 年代芭比的髮色有了變化，並可自行變化梳理造型，七 O 年代芭比有了可彎曲的手腕、肘和腳關節，這使芭比人偶能表現體操、馬術、芭蕾等更廣泛的展現空間。而這些金髮碧眼多變的明星化芭比娃娃，陪伴許多少女度過童年。但其實許多人並不清楚，長達二十年，芭比的娘家是在台灣的台北縣泰山鄉，有著「Made in Taiwan」淵緣的歷史。台北縣泰山鄉曾是全球芭比娃娃的生產重鎮，當時中美合資的美寧公司（Mattel）從 1966 年到 1987 年在泰山鄉設廠，製造全球的芭比娃娃。造就了當時泰山鄉三分之一人口的就業與商機。

二十年前，美寧公司遷廠，留給泰山鄉人共同的記憶。現今，透過社區總體營造，娃娃的故鄉再現生機。包括高中建教合作、相關縫紉產業、塑膠射出、植髮、噴漆等產業，甚至地方文史工作者爲重現娃娃產業，讓「台灣藝術芭比」成爲泰山鄉獨一無二、具有經濟價值的文化創意產業，因此，以產官學合作模式結合在地商圈、景點，發展主題觀光遊程，爲泰山娃娃這項社區產業開創了新的商機。芭比娃娃經過泰山鄉志工的巧手與創意，已經更本土化、在地化。現今在美

寧工坊可以看見許多創新的作品，有穿著野戰迷彩服裝的芭比，也有醫師、護士等各種造型的娃娃，甚至還有表現出台灣多元族群如客家、閩南、各原住民的服飾文化的融合與創意。

芭比娃娃會風靡流行的原因，其實就像許多的女孩在小時後就憧憬像媽媽，像大人一樣 穿著美麗的衣服和梳妝著亮麗的造型，但孩子並沒有像媽媽一樣的身材和許多美美的服飾，因此轉由"芭比娃娃"的身上來實現，打扮的漂漂亮亮的願望。而後期流行發展的"芭比娃娃"身上穿的衣服造形設計都會以當時最流行的服飾或時裝爲設計導向，服飾潮流則漸漸開始融入了人偶的領域裡，因此現今仍有許多童心未泯的"芭比娃娃"大朋友收藏各式各樣造型芭比娃娃，芭比娃娃的炫風其實帶動現代更多的人偶發展，尤其是在擬真的可動關節，和各風格各樣式的服裝造型和配件用具，讓世界各地的人偶娃娃的發展出更多元和創新，如現今日、韓開發出的 12 吋和 19 吋可活動關節的 SD 人形偶，造型上越做越華麗，服裝配件也多樣化，而這種風潮其實就是一種潮流文化。

（3）美、日的電視卡通與企業行銷的影響台灣公仔的流行

動漫畫大眾文化是影響公仔玩偶商品開發的主要因素，其實從美國模型玩具大廠「麥法蘭」所出產的電影、動漫和英雄類公仔和日本「海洋堂」模型大廠的動漫畫產業公仔與周邊玩具公仔的開發與流行收藏熱潮是無庸置疑的。

日本是「漫畫」最早出現與運用在畫作上，是以 1760 年出生的日本浮世繪大師葛飾北齋的《北齋漫畫》聞名世界，並在日本造成流行，甚至對當時歐洲繪畫界造成震撼。而十九世紀英國的工業革命時代，漫畫在歐洲發展出諷刺漫畫的黃金時代並再回傳至世界各地，甚至其熱門程度還讓漫畫雜誌如雨後春筍般的的發行，直到二十世紀，包括日本和台灣也開始出現漫畫誌，在同時期的美國又出現了故事漫畫的風格，劇情式的多變內容成爲現今動漫畫創意的開端，1920 年後電影動畫卡通和平面出版造就許多風靡世界的動漫偶像，如「卜派」、「菲力貓」、「米老鼠」，三 O 年代後美式漫畫的幽默與個人英雄式科幻風格逐漸形成，如出現了「超人」、「蝙蝠俠」等世界英雄，除了電影界拍起超人系列作品外，週

邊商品產業也有許多公仔玩偶也受到此熱潮推波逐瀾。相對的，漫畫在日本也產生許多知名的作家如手塚治虫、藤子不二雄、宮崎駿等，他們的「原子小金剛」、「小叮噹」、「龍貓」等皆是眾所皆知的動漫畫人物，但日本漫畫因與美式漫畫產業的創作形式不同，而也產生不同的風格走向，如美國漫畫作業分工細，編劇和畫者不同，內容常取決於大眾的口味爲導向，因此有強烈的個人英雄式科幻民族意識。而日本漫畫多爲作者自主編導，因此日式漫畫風格較多元，繪畫風格也較多樣並且重劇情與意識形態，日本漫畫在現今發展極爲成熟，有完善的分級制度和產業文化（洪德麟，2003）。但美、日相同的結果是成功的動漫畫產業，豐富了其國家的創意發展和產業開發，各式的動漫畫週邊商品充斥在我們週遭，如同公仔的流行可顯示此項動漫畫對大眾的影響度，動漫相關產業的年產量與生產毛額甚至成爲國家一大經濟體系（楊諮宜，2008）。

二０世紀初與日本同時期的台灣，當時漫畫的發展也曾紅極一時，雖然外國美日作品仍舊很多，但五０年代是台灣漫畫發展的黃金歲月，當時有許多有名的作品和大量的漫畫雜誌出版，如葉宏甲的《諸葛四郎》、劉興欽的《大嬸婆與阿三哥》，六０年代是武俠漫畫風格的盛行，但也是台灣漫畫開始沉寂的主要時期，其因是當時國立編譯館的輔導審查制度政策的阻斷，當時政府認爲漫畫的風靡對人民心智影響極大，內容充滿神怪和許多不符現實的內容，如米老鼠與唐老鴨之一類會講話的動物，是審查委員無法通過的，因此大量的台灣漫畫家感到困擾，出版社關門或改將日本漫畫送審，從此大量的日本漫畫殖民台灣三十多年。

在當時，台灣動漫畫的玩具相關產業開發仍不發達，主因是過去社經環境因素，當時大多數兒童的玩具還多爲平面紙娃娃、尪仔鏢與傳統童玩等，當然立體人偶玩具的發展與開發也較不發達，一來塑料材質和立體開模技術的成本較高，二來多數人民的收入無法支付高價位玩具。但隨著七０年代，技術和消費能力的提升，和當時最重要的是台灣電視公司撥放日、美卡通後，台灣玩具的造型主角才開始從民間故事和俠義、神話角色逐漸轉變爲日、美卡通人物爲主流，如當時的無敵鐵金剛、小蜜蜂、小叮噹等，成孩子們的新寵，且當時並無智慧財產權

和肖像權的管制，仿冒玩具和劣質卡通偶開始充斥兒童玩具市面。

雖然民國 57 年的大同寶寶本土企業形象公仔與飯友珍菇不倒翁企業公仔的開發，在台灣公仔文化產業的歷史上具有價值意義，但其實也可說是仿效當時日本企業形象開發的模式，不過在當時從農業發展爲主轉爲工商開發中的台灣，民間大多爲代工廠與家庭手工的時代，其實企業具有成本與重視形象開發的公司在當時仍是極爲少數。

3. 香港公仔文化的起源與新思維

造成現今的「公仔」潮流特色是什麼？公仔和一般玩偶有何不同呢？現在香港的公仔其實已經和玩具或人偶有蠻大的區別，在深入了解公仔文化的發展，首先要知道香港公仔的始祖 "Michael Lau"，他開啓公仔文化潮流的第一步（楊諮宜，2008）。

Michael Lau 是個熱愛 12 吋全身可動人偶的愛好者，他本身在繪畫藝術創作方面有許多傑出表現，「與眾同享」是他的創作理念，但過去藉由平面的繪畫藝術創作難以充分表達其內心意識，因此他的理想一直都難以實現。原先 Michael Lau 在廣告公司任職高級主管，並在當時香港年青人的全天候潮流雜誌《東 Touch》有固定的連載專欄，書刊內容主要包括時裝、潮流等內容，亦有娛樂消息。他在 1998 年起以街頭潮流文化爲主題創作四格漫畫 Gardener Gala，其中的人物有很多的角色是 Michael Lau 身邊認識的朋友，或街頭看到很有特色的年輕人，因此他也是香港美術界相當知名的一位藝術工作者 。

在 1997 年 Michael Lau 曾爲香港樂團 Anodize 設計專輯封面和內頁，並將 Anodize 的團員製作成公仔，在當時深受好評，也爲他的創作開啓新的路線。1998 年他把連載在《東 Touch》的 Gardener Gala 漫畫的人物，運用最愛的一齣美國動畫作品《大英雄》的 12 吋可動關節人形偶的身體手工改製成 Gardener 角色人物的公仔，並將 Gardaner 人形偶拍成圖片加入 Gardener 的漫畫中，成爲 Michael Lau 第二代漫畫的誕生。

Gardener 人形偶，融合了簡單的幾何多邊形和線條的普普藝術風格與蘊含街

頭潮流文化，這就是現在"香港公仔"之始祖。1999 年初，Michael Lau 辭去廣告公司之職，做個全職的自由創作人，並發展出顛覆香港玩具生態的 6 吋搪膠又稱爲聚氯乙烯的 PVC 公仔。

4. 現今公仔的內涵結合青少年潮流文化

從香港 Michael Lau 的 Gardener 公仔的例子中，我們可以明顯觀察出人偶公仔融合了青少年的潮流文化，而文化族群的認同感與個性化是其受歡迎的因素。其中公仔包含了哪些年輕人最喜歡的街頭潮流文化呢？例如有滑板、衝浪板、雪板、籃球……等運動，有些公仔身上還有畫上代表青少年個人主義潮流的紋身刺青，也有的是打耳洞、戴項鍊、穿垮褲和名牌潮流衣著或名牌鞋款……等的各種公仔，還有的公仔造型是融入街頭塗鴉的文化，將噴漆罐"放大"當成公仔配件，並在 12 吋公仔的脖子上、手上故意留有五顏六色的油漆漬，顛覆了以真人身材比例縮小至六分之一，即 12 吋全身可動的擬人公仔的刻板印象，創造出嶄新的想像空間，並讓公仔賦予新的生命力，而此種風格也成爲往後香港和各地個性化公仔的基本設計要素。

5. 公仔改變了現代玩具市場的生態

現在的台灣玩具產業生態和早期的香港相像，因此從香港的公仔文化產業開發中有許多經驗是值得我們去取經的，研究生將其優勢歸納成以下四點：

（1）開發製作的技術

台灣與香港早期的玩具一樣大多是以日本和歐美的進口玩具爲主，自己開發的商品較少，其原因是開發的成本過高，如製作射出鋼模模具動則數十萬，香港本身市場規模不大，而且外銷的市場推廣不易，所以無法以大量生產來壓低模具成本，以致於大多數的玩具開發廠商不敢觸碰這塊處女地，寧願進口舶來品或者由不肖商人來仿冒盜版玩具來吞食這塊玩具市場的大餅，而 Michael Lau 將日本的 GK(攝影棚零件英文縮寫，也就是靜態模型) 翻模技術運用在 6 吋公仔上，將量產成本壓到最低，同時靈活運用雕塑技巧與造型媒材特性延伸創作空間，他以

簡單的幾何多邊形或圓形和以簡單的線條結合而成的普普藝術風格，創造出一種令人耳目一新的全新感受。

（2）智慧財產權的推廣與保障

Michael Lau 在 99 香港玩具嘉年華造成一股熱潮，雖然有了成功的第一步，但是在中國大陸盜版猖獗的殘害下，要推廣"智慧財產權"版權所有的這個觀念並不容易，好在，因爲 99 年香港玩具嘉年華展出契機，日本 Sony 便和 Michael Lau 簽下合作契約，將 Gardener 之中的 99 位人物角色簽下版權合約，並由 Sony 將 Gardener 推廣到日本，還舉辦個展，這其實是真正讓公仔能夠立足興盛的主因，就是智慧財產權的伸張推廣。

（3）行銷模式的改變

公仔另一個成功的因素就是以日本潮流商品的行銷模式，限定時間、地點、數量的行銷模式，例如某地區展覽販售，至某日截止，限量幾百隻，或跨品牌合作的方式，讓喜歡公仔或喜歡某合作品牌的客群搶著排隊購買這些限量珍品，同時還帶來如日本、歐、美的注目，紛紛相邀 Michael Lau 到當地辦個展。

（4）公仔產業的多角化經營與國際化

由於 Michael Lau 的成功，將香港的公仔文化推廣到全世界，還造就了香港的公仔產業，每年香港的"Toy Com"玩具展都吸引許多如日本、台灣、英國、美國等公司或廠商紛紛前往香港觀展和詢問洽談合作的事宜，如 Nike、Puma、Ape、Bountyxhunter、Levis、Sony 等大廠，由此可見，香港的公仔文化產業所造成的魅力有多大。

公仔的市場目前正漸漸的成長，公仔也成爲一種年輕人必定要有的收藏品，就像過去小女生最愛的芭比娃娃一樣，慢慢的收藏公仔也變成潮流文化的其中一環 ，例如 Ape 的 Milo 系列、Bountyxhunter 的浴缸玩具系列 、Kaws 的"Kaperman"系列、James Jarvis 的"World of Pain"系列、 Michael Lau 的"Gardener Gala"系列，都是潮流界裡最有名氣的代表性公仔，當然只要是和潮流有關的商品，行情也是水

漲船高，當然，有些公仔收藏迷除了當寶貝擺飾外，有時還可以拿來把玩，甚至看中其增值轉賣的特質，是一舉數得的收藏品。

（三）公仔玩偶的特色

現在，在市面上充斥許多種類與個性化的公仔，而公仔玩偶究竟有麼特殊之處？吸引許多人的眼光與收藏家的熱愛，筆者將網路上大多數人們對公仔的說明分析如下：

1. 大小形式因功能需求而設定

在設計師的功能考量與顧客收藏展現的需求下，公仔的尺寸隨設計師設定而不等，小則有 2、3 吋的轉蛋式包裝公仔，便宜且系列多元；大則如 2、3 呎巨型廠商形象公仔，造型獨特鮮明具有宣傳作用，不管大小的形式，均吸引不同的喜好者。

2. 精緻個性化的造型創意

在設計師的巧手下，不管何種尺寸，都可將其豐沛的創意，表現的淋漓盡致，如迷你型公仔仍可擁有精緻的五官、肢體、色彩；而較大型公仔的服飾、配件，甚至是表情、色彩、可動的關節等的設計構思，都可表現出其公仔精緻和獨特的個性化造型展現。

3. 收藏價值帶動產業商機

公仔精緻獨特的創意造型，常常是收藏者爭相搶購的目標，甚至有過許多成爲熱門經典的公仔創作，有時雖然是小小一個 12 吋高的公仔，其價值甚至在售價上從數百元到上萬元不等，當然此也成了公仔創意商業化商品的成功典範之一。

（四）公仔玩偶製作特色

1. 精密的塑模和手工製作

目前市面上設計師的創意公仔製作，大多數因應企業開發需求和市場消費者

的品質和特色要求及製作產量快速之考量，因人手與設備資源和最重要的資金充裕，所以多數採精密塑模大量 PVC 翻模製作方式；而坊間個人工作室，因人員和設備單純，所以多以客製化訂製品的油土捏塑，但兩者前製的製作均相當費時，素模完成的後製精細的手工上色，也造成這類商品往往價格較高的主因。

2. 材料多元化，配件多樣

製作公仔玩偶的材料非常多元，因此常見的有金屬玩偶、塑膠玩偶、木、竹玩偶、布絨玩偶、紙玩偶、泥玩偶等媒材所製作（莊勝傑 ，2004），甚至也有複合混用的多元化。

公仔的配件方面非常多樣化，增加收藏把玩的樂趣，甚至公仔的擬人化生活用品如衣服、鞋類、帽子、圍巾、裝飾品製作材料和造型都完全仿真，且用色、質感講究，標榜具收藏價值，連人物的眼睛都有夜光玻璃材質設計。爲了增加趣味及多元性，時興的公仔中還有許多生活用具配件可供替換。

3. 量產化與獨一訂製化的技術

製作技術上，香港的公仔製作技術偏向可量產的精密塑模製版，再用搪膠又稱 PVC，全名爲聚氯乙烯 Polyvinyl Chloride 等塑料依模板翻製，可量產化。

台灣也有相同的量產玩具開發，但是目前坊間也有佔多數的個人工作室設立，其製作方式與媒材則略有不同，坊間個人工作室大多爲獨一無二的客製化公仔製作，方式如下：

（1）材料：可燒烤的彩色軟質陶土，其優點是色彩鮮豔不褪色，經過攝氏 130 度高溫燒製後可長久保存，不小心碰傷或摔裂了，還可送回工作室修補。

（2）製作：首先利用顧客所提供的照片來捕捉影中人的神韻，再結合漫畫風格的趣味造形設計，使得訂製公仔更能抓住顧客的神韻與特色，達到產品個人化效果，且獨一無二的收藏價值。顧客與設計師還可依製作成本，產品所欲達到的目的性，去構思及考量所要使用的製作方式、媒材和變化。

二、公仔流行文化之影響

2001 年，公仔在台灣快速竄紅，成爲時下年青人最新流行的收藏，公仔究竟有什麼樣的魅力，成爲時下最熱門的商品呢? 筆者以文化經濟學的觀點與探究相關公仔企業廠商之行銷觀點，列出以下兩點特性：

（一）文化意識與情感的影響

公仔文化具有個性、收藏、趨勢、流行、文化認同及藝術設計的時尚感等特色。正符合時下人們追求潮流、復古味、講求個人主張及追求流行的文化意識型態和情感。依文化經濟學觀點的分析，其主要理由爲下：

1. 收藏兒時情懷

每個人都有過童年，有些人正在享受童年，而有些人則是想回味童年記憶。在那天真無邪的年代裡，你是否也曾經在小小的抽屜中藏著一個陪伴你長大的玩具？因此，公仔的誕生，這具有流行性的商品，讓在追尋過往童年記憶的人們，不收藏也難。

2. 「獨一無二」的個人主張

公仔的設計，具有獨特性，更可依個人的臉孔來設計，可量身訂作的個性化商品，如果以每個人都是世界上最獨一無二的人來說，此符合了消費者追求「個性化」及個人風格的主張，因此公仔成爲一個最佳商品。

3. 次文化認同

公仔由於在精神與設計上原本就是以青少年生活中的音樂、勁爆、前衛、Hip-Hops 爲前提，所以不管是各種漫畫卡通人物系列，或是設計師親手研發的各種人物系列，皆能引起許多消費者的共鳴，因此消費者可依照自己的喜愛來購買公仔。

因此有人說「公仔」就像男人玩的芭比娃娃，也有人說「公仔」是青少年的次文化與新藝術的另一種呈現方式，但不論以何種觀點來說，公仔已不單是一種

造型玩具而已，它更是一種奔放的流行設計。

（二）商業市場的影響

近幾年，我們可觀察到公仔流行潮也對於便利店業者帶來額外的商機，「便利商店也要做 24 小時的玩具店！」業者除了有 Holle Kitty、小熊維尼、哈姆太郎等卡通授權的玩具、餅乾、糖果之外，近來超商門市還大量增加各式復古玩偶、公仔、扭蛋等收藏型的玩具，預期將在大朋友、小朋友之間掀起一股收集、交換玩具的風氣。依據 Figure-Q 公仔聯盟網站所說，一般玩具約占便利商店總營業額的 2%左右，但是在動漫畫及電玩遊戲文化發達的日本，他們的便利商店，玩具的營業額卻比台灣多出一倍，主要是因爲日本收藏玩具的風氣習性很盛，只要有收藏價值或增值空間的玩具，收集者通常不會只買一份，除了部分用於自我收藏，另一部分可上網競標販賣獲利，看好玩具市場的潛力，國內超商也紛紛投入。

三、流行公仔類型分析

公仔文化日漸受到潮流衝擊，在企業廠商與設計師的重視與開發下快速的成長，觀看目前市面上公仔的形式與種類五花八門，本研究依照設計的目的功能和意涵來分類，主要可以分成獨立設計師公仔、動漫電玩公仔、企業公仔、跨界領域公仔、轉蛋盒玩公仔等五類（呂依緻，2008；楊諮宜，2008），其類型特色分別敘述如下：

（一）獨立設計師類公仔

設計師獨特具有意涵的創意公仔，其療傷系純真的外表卻富有深遠意涵，每個公仔都有可愛的外表特色、引人發笑的動作造型，有的還配有精緻的配件或明亮的色彩，「精緻」大多是依班人對設計師公仔的第一印象，但此類作品並不只有外觀的可愛，它還充滿設計者多樣的靈感和技術上細節費工的處理，每件特色作品都有設計師所要傳達的創作理念；因此在玩賞時也可以去發現公仔身後所

隱含的意意、其訴說的各種故事主題，角色的心情甚至有時與你我相同，能抒發心中的情緒轉而進入趣味的公仔奇幻世界。例如新加坡 Phunk Studio 團體設計的 Lei Gong 公仔（圖 2-11），運用中國神話雷公大鳥鏟奸除惡形象，結合 T 恤、夾腳拖鞋，手持飛彈和榔頭的西方另類特色。

圖 2-11　Lei Gong 公仔

來源：呂依緻，2008，P25。

（二）動漫電玩類公仔

熱門流行的動漫畫角色公仔，依收藏客群的個人喜好，引領收藏迷進入奇幻的動漫世界，許多知名的動漫和電玩被製作成公仔作品，其角色也具有廣大的支持群眾，因此此類型公仔也是市面上最容易被接受也較爲普遍的，因爲動畫、漫畫和電玩中，對於劇情和角色的發展和個性容易和 fans 引起共鳴，此外作品中富有許多奇幻世界與熱血的冒險，角色所展現的情感甚至投射了真實人性，所以此類收藏家看待動漫電玩公仔，就如同看待實際存在的人物，投入無限情感。例如美國知名人偶模型製造廠「麥法蘭」出版的閃靈悍將公仔，閃靈悍將原爲美國漫畫，後有翻拍成電影，「麥法蘭」閃靈悍將公仔已出版超過 20 代的系列，其中也有結合日本武士文化系列（圖 2-12），此外其公司還出品許多動漫電玩和電影與運動偶像系列公仔。

圖 2-12　閃靈悍將公仔 武士系列

來源：作者藏

（三）企業代言類公仔

代表企業形象與宣傳功能的造型公仔，不做廣告也能彰顯企業精神，達到宣傳效果，企業推出公仔，似乎已成爲現在的趨勢，優秀的企業公仔就如好品牌形象深植人心，因此無需贅述於文字宣傳，消費者也能經由公仔了解企業文化與發展。過去台灣的老字號像大同寶寶，雖然傳統懷舊，但卻也代表了實在耐用的形象；又如現今許多銀行與保險業運用活潑有朝氣的吉祥物公仔，帶來新的商機，因此企業公仔除了具有高度的廣告效果，也能改造刻板形象，此外企業公仔還能作爲商品販售增加收益，因此精緻可愛又具有設計深度的公仔，吸引民眾收藏，也讓企業理念更易宣傳受到認同。例如 OPEN 小將公仔（圖 2-13），是代言 7-ELEVEN 便利商店，趣味歡喜的個性形象和強烈造型塑造，只要看到它，就會令人想起 24 小時的 7-ELEVEN。

圖 2-13　OPEN 小將公仔

來源：呂依緻，2008，P29。

（四）跨界領域的合作代言類公仔

公仔玩偶設計師與其它產業廠商聯手的代言宣傳公仔，有融合藝文或跨出產業界領域展現思想深度，跨界領域的結合（CROSSOVER）公仔，最先運用在音樂方面，用以形容不同型態的音樂融合，近幾年時尚圈更因爲設計師與名牌廠跨界合作，激發出更多令人趨之若鶩的新名牌，公仔設計師敏感的潮流開發者，當優秀設計師的基礎概念，碰撞另一個設計師的天馬行空，結合成一股新力量，充滿玩心的點子，創造出意想不到的幽默形象，當然更吸引跨越兩界的收藏迷，其發展更是令人期待的。例如 C.I.BOYS 原爲獨立設計師公仔，具有簡單幾何造型和配色，但因有名而常成爲廠商爭相結合代言；其中知名玩具廠商 HOT DOG TOY 與其提案製作出的三國志系列套裝公仔（圖 2-14），有別於過去 C. I. BOYS 的盒裝的盒抽式販賣。

圖 2-14　C. I. BOYS 聯合 HOT DOG TOY 三國志系列公仔

來源：來源：2009 年 5 月 5 日，yahoo 拍賣網站 http://tw.f2.page.bid.yahoo.com/tw/auction/b47105314

（五）轉蛋、盒玩小品像類公仔

便宜又充滿驚奇與未知的盒裝公仔，用銅板低消費卻帶來驚奇與滿足；轉蛋、盒玩公仔，是將小型公仔，大小約 2 吋大小，裝在蛋形容器中，而後期更精緻或稍大型公仔則另用盒裝，其價格較其他類型公仔便宜許多，通常轉蛋盒玩公仔都爲系列成組，但透過轉蛋機可以試試手氣，因爲掉出的轉蛋或盒裝中具有無法預知的角色，因此轉蛋盒玩公仔收藏起來具有整組系列感和成就感；過去因轉蛋公仔因價格低廉且盜版嚴重，因此有品質粗糙的不良印象，但現今公仔市場熱絡，消費者眼光提高，而有了改善，轉蛋盒玩公仔在日本更有久遠的發展與技術，目前台灣便利商店業者所辦的集點換盒裝公仔的系列活動，其實就是效法日本的行銷手法與盒裝公仔的文化。例如原由電玩公仔，任天堂遊戲經典人物瑪利歐和遊戲中可愛角色所組合成的小吊飾轉蛋公仔（圖 2-15），多爲單一裝在蛋型容器中，藉由轉蛋機投幣隨機販賣，收集整組讓人有成就感。

圖 2-15　瑪利歐經典角色小吊飾公仔

來源：呂依緻，2008，P 32。

「公仔」重新賦予人偶生命，隨著時代的發展它們跳脫過去只有神像崇拜和玩具功能，而擁有不同的使命，甚至隨著技術與媒材的開發擁有更先進的形象與功能；目前台灣本土也有不少個人公仔設計師，運用創意將個人心情形象或知名電影動漫與知名人物創造成公仔，新一代的公仔文化除了是我們生活的文化產業，它其實它更是邁入藝術殿堂的一鼓新勢力。

第二節　台灣傳統家將團文化特色之探討

本節在探究台灣八家將藝陣文化的歷史發展演變，及其組織編制之特色，最後並針對家將團中的主要八名神將造型與臉譜符徵之特色做依分析探討，除了藉此了解傳統家將文化的豐富內涵外，並從中發現家將文化在現代社會中所展現出何種新的形式與價值意義。

一、台灣家將團之定義

「家將團」是民間七大民俗「藝陣」（表 2-1）藝術中的「陣頭」表演，而「陣頭」是台灣廟會的一大特色，這些陣頭多是地方信徒爲了向神明還願，或爲祈求平安而請來的，絕大部份都是耍技逗趣。「陣頭」的類型多元，因年代流傳久遠和地區發展、習俗的變異而度同，而其中有一種陣頭，最引人注目且震撼人心，卻與一般趣味、故事性質的陣頭大不相同，以一種嚴肅神秘的舞蹈來吸引群眾，那就是陣頭中的家將團。

表 2-1 台灣的七大類民俗藝陣：

種類	**藝陣**	**性質**
宗教類	家將、五毒大神、蜈蚣陣、十二婆祖、大仙尪仔（神偶）、牽亡陣、小法陣	扮演神兵神將或與宗教信仰有關之陣頭。
音樂類	北管陣、八音、南管、歌仔陣、鑼鼓陣、大鼓陣、哨角隊、漢西樂隊	最基層的民間音樂團體，常見於廟會或喪葬隊伍中，以行進方式演奏音樂。
歌舞類	車鼓陣、牛犁陣、桃花過渡、七響陣	通常載歌載舞加上簡單劇情，屬於歌舞小戲。
遊藝類	藝閣、花車、布馬陣、公背婆、水族、跑旱船	已遊街展示爲主。
武術類	台灣獅、宋江陣、高蹺陣	兼具武術表演。
體育類	舞龍、醒獅	屬民俗體育。
其它類	鬥牛陣、素蘭出嫁陣	

來源：陳彥仲、黃麗如，2003。

台灣家將的主要內涵簡單說明，是與民俗信仰中所信奉眾多的神祗有關，無論是城隍爺、地藏王、或五府王爺，都必有其麾下的武將助其驅魔除妖，八家將便是這些王爺們最常見的「家將」。現在迎神賽會時，凡地藏王、王爺、關帝等神之出巡或建醮，都有八家將的出陣，在前頭做爲開導。因此八家將主要是在神明出巡時做爲押陣或維持秩序等功能，此外有時候八家將的七爺在遶境的時候也會幫信徒收驚。

二、台灣八家將的起源

八家將的起源眾說紛紜，從許多傳說和文獻的歸納說明，有的說是大洞天真軍下凡，轉世作爲「五福大帝」的部將；有說是清末「五靈公」的部將爲台南軍營除疫；也有說是大戶人家的家丁或清代縣衙巡補審堂的體系神格化而來；還有說是地藏王菩薩的部將或說是城隍所收服爲忠義殉身的八名山賊。而一般和前兩項最多的說法都認爲許多陰森威嚴的家將陣頭都與瘟神或瘟疫有關，尤其是家將的陣頭文化與瘟神信仰的「五福大帝」有密切的關係。有傳說說是「五福大帝」的部將，或說是五福大帝所降服的海盜。

因此，家將與瘟神和王爺信仰的關係密切，早期民間認爲「死於瘟疫的厲鬼」成爲瘟神，而瘟神就是傳播疫病之神，因此，希望把瘟神送走，來換取地方鄉民的平安，而許多的家將書籍也都有提到，所謂五福大帝，其實就是傳說的五方瘟神，一年四季不同，各有所職，也有依方位和執掌不同來區分，但不管何種分法，說明的也都是同樣的五位瘟神，分別是青袍顯靈公春瘟張元伯，紅袍宣靈公夏瘟劉元達，白袍振靈公秋瘟趙公明，黑袍應靈公冬瘟鍾仕貴，與黃袍揚靈公中瘟史文業，合稱五靈公（表 2-2）。五福大帝與五府王爺的傳說，其實大有淵源。

表 2-2 瘟神傳說系統

四季	方位	色系	五靈公	疫病五行與屬性
春	南	紅	張元伯	赤瘟鬼，火之精，領萬鬼行熱毒之病。
夏	東	藍	劉元達	青瘟鬼，木之精，領萬鬼行惡風之病。
秋	西	白	趙公明	白瘟鬼，金之精，領萬鬼行注氣之病。
冬	北	黑	鍾仕季	黑瘟鬼，水之精，領萬鬼行惡毒之病。
總管	中央	黃	史文業	黃瘟鬼，土之精，領萬鬼行惡瘡爛腫。

來源：謝宗榮，2006；王萬邦，2007。

而隨著時代演變，瘟疫「煞神」又逐漸被賦予人格化特質，如形成民間神話中爲民犧牲投井的五位書生成神等的故事，又讓瘟神成爲負責掌管逐疫的神明，也具有保鄉衛民和醫神的萬能神，從此「瘟神」又演變成爲各地方除疫驅邪、代天巡守的「王爺」信仰。

過去爲了避免瘟疫的發生，因此必須請神明或瘟神出巡掃除瘟疫，而瘟疫和天災又被認爲與亡魂邪物有關，於是請神明出巡時要追捕驅逐這些亡魂邪物，淨化鄉里，當然請主祀神明出巡時，爲壯大聲勢，後來便增加鼓號樂隊，還派遣開路先鋒的家將，而後，家將除了替主神淨化開道外，也執行搜捕亡魂邪物的任務，這便是家將由來的概述（謝宗榮，2006；王萬邦，2007），而這類的瘟神活動流傳至今，最有名的就是中國大陸東南沿海與台灣南部沿海的「燒王船」儀式。

由上述家將文化存在意義的由來概述，與台南白龍庵所創的什家將的組織功能相符，台灣家將角色的定位，原本是在主神駕前的開路前將，其任務爲捕捉驅趕亡魂與邪物，因此家將常畫上凶惡的臉譜，使其具有鎮煞的能力，且因主神不同，家將的角色、扮相與編制也有所不同（表 2-3），當然其驅煞儀式也不相同，但早期的家將文化，講究捉捕審堂的完整儀式，如同八家將編制是將古代衙門巡捕審堂體系神格化展現。

所以，並非只有五福大帝才有家將，舉凡五府王爺，媽祖，城隍，關帝出巡都常見到八家將的陣頭，雖然有些神紙本身並無家將，但廟堂主事會在出巡時調兵借將，協同出陣驅邪降妖。

表 2-3　全台白龍庵五福大帝（五靈公）堂號與家將團關係表

部堂	尊稱	職掌	堂號	駕前家將堂號	成員	陣容
張元伯	顯靈公	主宰	福壽堂	如意增壽堂	十將	頭排柳甘爺，二排大二爺，四季，文武判。
劉元達	宣靈公	進表	福良堂	如良應興堂	八將	頭排與二排皆爲二對。
趙公明	振靈公	刑事	福庵堂	如性慈敬堂	八將	頭排二人，二排大二爺，四季。
鍾仕季	應靈公	檢察	福善堂	如善范司堂	四將	頭排二人，二排大二爺。
史文業	揚靈公	糧草	福眾堂	如順協興堂	六將	頭排二人，二排大二爺，前加執「串」二人。

來源：王俊棨，2006，P 32。

三、八家將之介紹

家將的體制與傳說，因爲流傳時代的久遠，而無從考據，加上各廟堂家將團的分堂支系眾多，造成現今北、中、南許多分堂支系面譜、服裝型制已相互不同，並有爲表演性質而改變編制或增添表演特效，所以各陣團自我色彩濃厚，已失去傳統原有的文化特色；但本研究希望探求傳統體制內涵的家將系統爲主，因此以台南全台白龍庵如意增壽堂的什家將爲探究依據，因其爲台灣民俗信仰學者所認同的台灣地區較早之家將團，目前台灣各地的家將團也多直接或間接與其有關聯和師承關係，總計目前台灣地區已發展出二十餘種不同種類的家將陣團，包含發展較早的什家將團、八家將團和官將首團在台灣團隊數量更是多達數百團之多，已是台灣藝陣中的特殊文化代表。（呂江銘，2008；王萬邦，2007；王俊棨，2006）。

「全台白龍庵」香火發跡緣由，始自清朝康熙二十三年，台灣府首任總兵在今日台南舊國軍兵工配件場和中山公園西南闢建總鎮衙署，而福建調來輪守的府兵因思鄉心切，水土不服，且爲了祈求渡海來台的航程能平安，所以迎來福州白龍庵的五福大帝神像入衙內供州官兵供奉祈祀，是當時全台最大且唯一由官方構建的福州廟。但清光緒二十一年甲午戰爭後的日據時期，台南白龍庵因逢台灣人余清芳假借五靈公發起抗日行動的「西來庵事件」，造成日軍封殺五靈公信仰，當時許多珍貴的神像、廟宇與史料慘遭日人焚毀，好在，因當時與日軍「一擔水換一神像」而殘存的五福大帝神像，成爲客坐於台南元和宮的主神（王萬邦，2007；王俊棨，2006）。

因爲過去許多詳細紙本資料已多流失，所以現今許多專家學者的研究與專書都是透過廟方相關耆老與家將臉譜繪師的口述紀錄所整理出的詳細史料；因本研究重點再於運用八家將臉譜藝術結合慰療型公仔做創作，且家將文化的介紹在許多專書和論文已有深入的研究，在此筆者將家將相關編制與議題僅簡單的整理說明。

（一）家將組織與角色說明

八家將雖然名爲「八家」，但實際上編制的成員各地陣團不同，有四人、六人、八人、十人、十二人、十三人成陣的；因爲有些陣團人數眾多，如視出軍任務所需而增列其他家將成員，如「枷、鎖、陳、沈」四大將和「牛頭、馬面」等，所以不稱「八家將」，而稱爲「什家將」，此「什」通「雜」或「十」字之眾多意；另外根據王萬邦所著之家將神兵一書，在查訪台南白龍庵與嘉義地區的家將陣團，發現，早期白龍庵如意增壽堂及其分衍的分堂都稱爲什家將團，而真正稱爲八家將的陣團多位於嘉義地區，根據地方廟堂耆老說明，因祭祀主神爲五府千歲，神格較低，因此不需要文、武判官等編制，所以爲八將。現今又因家將陣團型制的演化多變，許多學者便通稱爲「家將團」（呂江銘，2008）。

八家將總成員依台南白龍庵傳統舊制，爲「差（什）役、文差、武差、甘爺、柳爺、謝將軍、范將軍、春神、夏神、秋神、冬神、文判、武判」等十三位團員爲正式編制。

而八家將基本的成員是指外陣的甘、柳、范、謝四爺「四大將軍」，及內陣的春、夏、秋、冬〔張、何、徐、曹〕「四季大神」，加起來合稱「八將」，是藝陣表演中的主要角色。其中只有差役爲單一角色，其餘則爲兩兩成對，左右對稱；根據中國人「左青龍、右白虎」的方位說法，在面對陣頭的右邊家將隸屬「龍側」，左邊則爲「虎側」；而根據陣法動作的高低對仗，「龍側」又稱爲「高版」，動作較爲狂武，「虎側」稱爲「低版」，動作相較於平靜。此外八家將團人數不一，而通常所稱八家將的基本八位刑司角色分別是：

1. **甘爺、柳爺**：即甘柳將軍，甘鵬飛，柳鈺
2. **大爺，二爺**：亦有說爲謝范將軍，謝必安（七爺），范無救（八爺）。
3. **四季神**：春、夏、秋、冬四季大神，祂們的姓氏分別爲張、何、徐、曹。

八家將中又可細分成，甘、柳、范、謝四大將軍爲主角，四季大神爲配角。而家將陣頭的內容大致上是：主神下令－文差接令－武差傳令－謝范捉拿－甘柳刑罰－四季神拷問－文判錄口供－武判押罪犯。這套巡捕的方式，參閱多項書籍，多數學者皆認爲即是清代縣署巡捕組織的神格化。

本研究參酌呂江銘先生 2008 年著的台灣家將臉譜藝術之八家將卷，與王萬邦先生 2007 年著作的家將神兵和王俊棨先生 2006 年著的台灣什家將陣團臉譜圖像之研究以台南白龍庵如意增壽堂爲例的專書，並查閱探究多數家將團的陣式，將八家將常見的十三人陣，其角色編制、位置與職務，依傳統規則，如左狂，右靜，外手執扇，內手拿法器等編製方式，整理如下八家將之角色職務編制表（表 2-4）。

其中，筆者發現台灣家將創始首堂的台南白龍庵如意增壽堂，其家將位置的特異處，在於柳爺與甘爺的造型與位置對調，如全台白龍庵柳爺陰陽目臉譜素稿（圖 2-16）與全台白龍庵甘爺白面黑章魚足形目臉譜素稿（圖 2-20），與其他地

方家將陣團有極大不同，其現任面師陳宗和說明，台南全台白龍庵如意增壽堂之什家將爲台灣創始首堂，因此相關與師承之後輩陣團眾多，所以在前兩代的面師蔡連爲區分創始首堂和眾多外傳教授陣團的分辨不同之用意，將柳爺與甘爺的造型和位置對調，因此與台灣許多地方的家將位置有此不同，成爲其特異處（王俊棨，2006，頁 126）；另外也有部份陣團的角色位置不同與左右相反，在此便不再列述。

表 2-4 八家將角色職務位置編制表

陣式	角色編制	稱號 與 位置		職務
		左狂-龍側	右靜-虎側	
前	什役	刑具爺		擔刑具
	文、武差爺	武差爺	文差爺	傳令兵
家將主體系	外陣四大將軍	甘爺	柳爺	刑罰
		大爺	二爺	捉拿
	內陣四季大神	春大神	夏大神	審問
		秋大神	冬大神	
後	文、武判官	武判官	文判官	判押

（二）八家將文化的社會影響

在台灣，八家將操演的重點戲，係由範、謝將軍，即八爺、七爺執行捉拿，甘、柳將軍執行刑罰，再由四季大神拷問。在過去，家將信仰的意義上，具有刑求妖邪的權威，是勇猛威武的陣頭，其傳統意涵是藉由地方宗教組織舉行消災解厄的儀式表演來安定民心，並戒惕世人要崇善勿惡之教化作用。

但近年來有不少的八家將陣頭，已經由不良組織、角頭、黑道操控，更常吸收涉世未深的少年輟學生加入，並在廟會之餘，有鬥毆、使用毒品等犯罪事項，部分台灣黑道組織與廟宇也藉此陣頭擴大組織，八家將由傳統藝術文化逐漸質變爲犯罪團體，造成社會上的不良觀感。

但是，並不是所有的八家將都對社會帶來不良影響；近年來許多八家將團體也致力於民俗文化的推廣，如 2008 年 12 月在屏東媽祖廟「慈鳳宮」舉辦八家將大賽，除了過去傳統大眾所認爲的男性團員外，更出現一支來自花蓮光復鄉「北玄宮」年輕女子八家將隊伍來參賽，並也有遠自國外新加坡「天慈宮」的家將團應邀來表演，更充分表現出文化的無遠弗及和包融性；此外現今家將藝陣的表演更跳脫傳統只在民俗廟會時才看的到的限制，而將其消災去惡的意識與藝術性展現融入於開幕、展演、選舉、競賽的表演中，令人耳目一新。

四、八家將造型分析

本研究將運用傳統八家將的臉譜藝術來製作現代慰療型公仔玩偶創作，因此先參閱各家將專書與論文說明，如王萬邦先生的家將神兵、呂江銘先生的官將首和台灣家將臉譜藝術八家將卷的著作，與王俊棨先生的臺灣什家將陣團臉譜圖像之研究-以臺南白龍庵如意增壽堂爲例論文著作，皆有家將相關深入的說明與探討，而筆者從中，針對八家將的主體要角，整理出傳統的造型和元素來運用，以下是外陣甘、柳、范、謝「四大將軍」，及內陣的春、夏、秋、冬「四季大神」的造型分析。

（一）甘、柳、謝、范四大將軍

四大將軍是八家將的真正主角，合稱「前四班」，是家將團中的重要人物，主外勤巡捕、捉拿孤魂野鬼的工作，進攻時走「七星步」，圍捕時擺「八卦陣」

和「踏四門」陣法。本研究根據王萬邦先生和王俊棨先生的臺灣家將研究著作，將四大將軍的屬性、服色、臉譜和所持器械整理如下說明與表 2-5 的四大將造型特徵表：

1. 甘爺、柳爺之撐刑大神

甘爺、柳爺，又稱甘、柳將軍，位置於主要的八將之首，也稱爲「班頭」或「班排」，負責執行刑罰，因此也有人稱其爲「撐刑」。

甘爺：甘鵬飛，又稱甘將軍、甘大神，位於陣左，臉畫「紅黑陰陽目」，俗稱「陰陽仔」，身穿青衣或黑袍，露肩半甲，外手（左手）持扇，內手（露肩右手）執戒板，又稱板批，即爲有鈴鐺的半邊竹節板棍。

甘爺的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-16、圖 2-17、圖 2-18、圖 2-19）重點在於臉色多用黑、紅強烈對稱分明的雙色，表現「陰」、「陽」兩面的特性，藉以彰顯「善」與「惡」的兩極之道，黑臉再國劇臉譜中有鐵面無私、粗率剛猛之人物表徵，紅臉爲滿腔熱血之人；腦門的「亞」字對稱圖紋和額上「柳葉紋」也爲傳統造型之一，已無法得知其原意，臉頰上有桃形紋飾；此外，還有國劇中的火盆歪嘴，火盆嘴爲暴躁放縱逞雄之徒，而歪嘴除了多爲心術不正之外，也代表不善言語、口齒不清之人。

另外，台南全台白龍庵如意增壽堂之什家將柳爺臉譜扮相與各地甘爺相同，除了嘴部爲歪嘴，此爲台灣白龍庵創始首堂爲了與其他陣團人分辨不同，將柳爺與甘爺的造型與位置對調。

圖 2-16 全台白龍庵柳爺陰陽目臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P127

圖 2-17 嘉義臉譜畫師蘇國本之甘將軍臉譜

來源：呂江銘，2008，P128

圖 2-18 嘉義臉譜畫師蘇國本之甘將軍臉譜

來源：呂江銘，2008，P126

圖 2-19 台中法天壇甘將軍臉譜

來源：呂江銘，2008，P125

柳爺：柳鈺，又稱柳將軍、柳大神，位於陣右，臉畫「白面黑章魚足形目」，俗稱「三角仔」，法器與裝扮與柳將軍相同，但是左右相反，即同樣穿青衣或黑袍，露肩半甲，外手（右手）持扇，內手（露肩左手）執戒板。

柳爺的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-20、圖 2-21、圖 2-22、圖 2-23）重點在於白色左右不對稱歪臉，即大小眼與歪嘴，白臉於國劇中爲個性蠻橫，有計謀、剛愎自用之武人，但並非全爲壞人，而歪臉若非面目醜陋，則多爲心術不正之人。「黑章魚足形目」也有說爲「黑子母燕眼窩」，即一隻子燕和一隻母燕，鼻窩與下巴處渦紋爲鬍，左頰蜈蚣形紋象徵刀疤。另台南全台白龍庵如意增壽堂之什家將甘爺臉譜扮相與各地柳爺相同，除了嘴部仍爲正常平嘴，此爲台灣白龍庵創始首堂爲了與其他陣團人分辨不同，將柳爺與甘爺的造型與位置對調。

圖 2-20 全台白龍庵甘爺白面黑章魚足形目臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P130

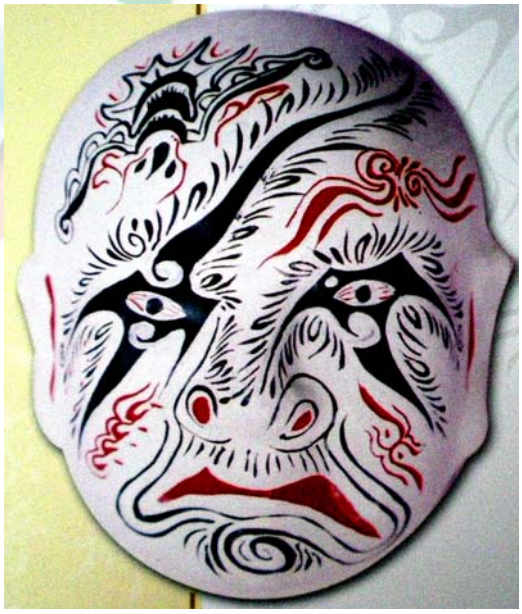


圖 2-21 嘉義振武堂柳將軍臉譜

來源：呂江銘，2008，P136

圖 2-22　高邑振武堂柳將軍臉譜

來源：呂江銘，2008，P137

圖 2-23 北邑聖龍堂柳將軍臉譜

來源：呂江銘，2008，P134

NTTU Library

2. **大爺、二爺-捉拿大神**

大爺和二爺角色在現今多已稱其爲謝、范將軍，就是在「廟會」這首歌中「范謝將軍站兩旁，叱差想當年」的范、謝將軍，也是大眾所熟知的七爺八爺鬼差。謝將軍即是七爺謝必安，也稱爲白無常，范將軍即是八爺范無救，也就是黑無常；但另一說法，根據王俊棨先生研究論文中所探究到，台灣較早的台南白龍庵如意增壽堂的家將臉譜老繪師說，大爺、二爺並非謝、范將軍，而是另有其人。因此過去家將團內部也都只稱呼爲大爺、二爺。筆者也發現民間傳說故事中謝范兩人生前相約橋下的故事，與城隍收服八名山賊的故事相矛盾，但因時代久遠，史料書策已失，所以現在的老繪師也無法說明釐清。此外大爺和二爺是家將團表演中的重點，往往會由團中身段最好者扮演，故欲判斷哪一八家將團是否訓練有素，只要視其謝范二將的身段即可明瞭。

大爺：捉神，謝必安也稱謝將軍，位於陣左，甘將軍之後，臉畫「白底黑蝙蝠面」，吐長舌，因民間故事稱謝必安身前爲上吊自盡，通常又以高瘦者裝扮，頭戴方形白高帽，上書「一見大吉」或「一見發財」，身穿白長袍，行白鶴拳，外手（左手）持羽扇，內手（右手）持枷鎖（魚形枷）或火籤。

大爺的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-24、圖 2-25、圖 2-26、圖 2-27），重點在於白臉上有飛燕眼窩加眼側黑蝙蝠紋的臉，屬國劇臉譜中花三塊瓦的性情急躁武藝高強之人，而白臉又有個性蠻橫，有計謀、剛愎自用之武人，但並非全爲壞人。此外腦門上紅色的「中」字，有文獻說是忠心之意，但其多數面譜主形是有代表方天化戟的「戟」形紋，有取「戟」字與「吉」同音之意。

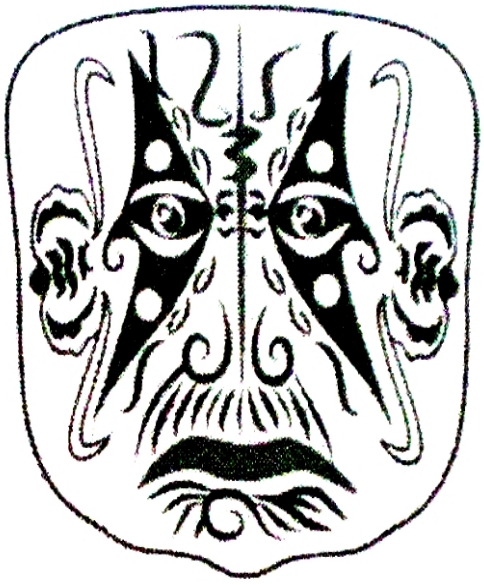


圖 2-24　全台白龍庵大爺臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P133

圖 2-25　嘉邑振武堂大爺臉譜

來源：呂江銘，2008，P146

圖 2-26　高雄臉譜畫師劉炯男的大爺臉譜

來源：呂江銘，2008，P147

圖 2-27　台南興和壇大爺臉譜

來源：呂江銘，2008，P125

二爺：拿神，范無救也稱范將軍，位於陣右，柳將軍之後，臉畫「黑底潑猴面」，因民間故事稱范無救身前爲溺水而亡，通常又以矮胖者裝扮，頭戴圓帽，身穿黑袍或青衣，行猴拳，外手（右手）持羽扇，內手（左手）持方形令牌加鎖鏈，令牌上書「善惡分明」四字。

二爺的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-28、圖 2-29、圖 2-30、圖 2-31），重點在於黑棕色花臉火焰眉，棕色多個性肅穆沉穩的忠正人物，也可表示火爆脾氣因年紀增長而轉爲靜穆之人，而花臉和火焰眉多屬性格浮動暴躁兇猛之類。腦門有一「結」形圖紋，現今無法了解其意，鼻窩側有圓形紋，而後多有人改爲銅錢形。

NTTU Library

圖 2-28　全台白龍庵二爺臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P136

圖 2-29　嘉義臉譜畫師蘇國本之二爺臉譜

來源：呂江銘，2008，P153

圖 2-30　嘉邑道濟堂二爺臉譜

來源：呂江銘，2008，P155

圖 2-31　台邑振武堂二爺臉譜

來源：呂江銘，2008，P159

NTTU Library

表 2-5 四大將造型特徵

稱號	職務	服色	臉譜	雙手法器	臉譜特殊符徵
甘將軍 本名：甘鵬飛	刑罰	黑或青色，露肩	紅黑陰陽臉	左扇、右戒板	紅黑陰陽臉，腦門黴字「亞」形紋，額上「柳葉紋」，火盆歪嘴，左臉頰「蜈蚣紋」桃形紋
柳將軍 本名：柳鈺	刑罰	黑或青色，露肩	白面黑章魚足形目（黑子母燕眼窩）	右扇、左板批	白面，黑子母燕眼窩，不對稱歪臉
大爺， 又稱：謝必安	巡捕，行白鶴拳	白衣，白高帽，帽上書「一見大吉」	白底黑蝙蝠面，吐長舌	左羽扇，右手枷鎖或火籤	白面，飛燕眼窩，眼側「蝙蝠紋」，紅「戟」
二爺， 又稱：范無救	巡捕，行猴拳	黑衣，黑圓帽	黑臉白睛「潑猴臉」	右羽扇，左方牌鎖鏈書「善惡分明」	黑臉「潑猴面」，「火焰」眉，腦門「結」形紋，鼻側圓「銅錢」紋

（二）春、夏、秋、冬四大帝君

春、夏、秋、冬四大帝君，即爲內陣的四季神，又稱「後四班」，就是民間所說的四季審堂，其職主要是在主神開堂審案時在一旁協助拷問者拷問的工作；

而四季審堂在造形設計上，內涵中國傳統五行的觀念與富有農耕社會四象的季節變化之意涵。

但現今，因家將文化的流傳、變異而逐漸混亂，各地家將團的四季神角色，其五行與四象分配已不盡相同，如王萬邦先生所著之家將神兵一書中，整理出有五行方位之分，臉上分別畫龍、鳥、虎、龜四種動物的何、張、徐、曹四季神，與嘉義振裕堂的面師葉海所說的其爲觀音菩薩身邊法寶幻化的蓮花臉、葫蘆臉、鳥嘴臉和虎面臉的洪、曹、馮、金四季神，人物與造型有異，但使用法器卻也有雷同（王萬邦，2007），還有一種說法是四季神爲四季的代表花卉：竹、蓮、菊、梅等說，而本研究整理出多數相同元素，並根據呂江銘先生最新著作台灣家將臉譜藝術一書和王俊棨先生依據創始首堂台南白龍庵如意增壽堂面師的家將臉譜研究，將四季審堂的屬性、服色、臉譜和所持器械整理如下說明與四季神造型特徵表（表 2-6）：

春季神：張將軍，位於陣左，大爺之後，臉畫葫蘆面，著青袍，外手持扇，內手執花盆或木桶，其法器功能在於潑醒犯人之用。

春季神的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-32、圖 2-33、圖 2-34、圖 2-35），重點在於水色（即青色）花三塊瓦臉，藍色臉有粗猛剛強、桀驁不馴並富心計之人，而白臉有陰險狡詐善用心計之人，而三塊瓦臉加強其性情急躁武藝超群之特色，此外腦門有倒掛紅葫蘆的精靈面，水色是代表「水氣」春雨，倒掛葫蘆更強調豐沛水氣到來之意。另有粗魯野性的元寶嘴加上雙頰上的桃形鬚。

圖 2-32　全台白龍庵春季神臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P140

圖 2-33　嘉義臉譜畫師蘇國本之春季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P161

圖 2-34　高雄臉譜畫師劉炯男的春季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P161

圖 2-35　台南臉譜畫師林士清的春季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P163

夏季神：何將軍，位於陣右，二爺之後，臉畫蓮花面，著紅袍，外手持扇，內手執火盆，其法器功能在於燒烙犯人之用。

夏季神的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-36、圖 2-37、圖 2-38、圖 2-39），重點在於紅色火面與腦門有蓮花紋碎臉，紅臉多爲赤膽忠心的勇烈人物，碎臉也有江湖豪傑或性格非常暴躁之類，此外紅色火面也象徵夏季之炎熱，而腦門抽象蓮花紋也是夏季植物景象相徵之物，後也有寫實蓮花的描繪。

圖 2-36　全台白龍庵夏季神臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P143

圖 2-37　嘉義臉譜畫師蘇國本之夏季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P166

圖 2-38　高雄臉譜畫師洪兆廷之夏季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P165

圖 2-39　台南興和壇夏季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P164

秋季神：徐將軍，位於陣左，春季神之後，臉畫鳥面，著白袍，外手持扇，內手執金瓜鎚，其法器功能在於敲打犯人之用。

秋季神的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-40、圖 2-41、圖 2-42、圖 2-43），重點在於黑色鳥面精靈臉，黑臉多爲年輕、性情粗獷魯莽言語犀利、不善隱藏卻心地善良。腦門有通天眼紋飾，已無法得知其意，但多爲神話靈能之代表，如二郎神的「天眼」和千手千眼觀音之「法眼」，象徵護祐觀察的意涵。另有向下俯衝之姿的紅色鳥嘴，兩頰有狀似孔雀羽花眼紋變相圖形，象徵羽毛，因八家將陣團傳說秋季神爲大鵬鳥所幻化，此外農業社會觀察秋季現象，發現鳥類多於此時節有褪毛現象，因此以鳥面最爲秋季表徵。

NTTU Library

圖 2-40　全台白龍庵秋季神臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P146

圖 2-41　高雄臉譜畫師劉炯男的秋季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P170

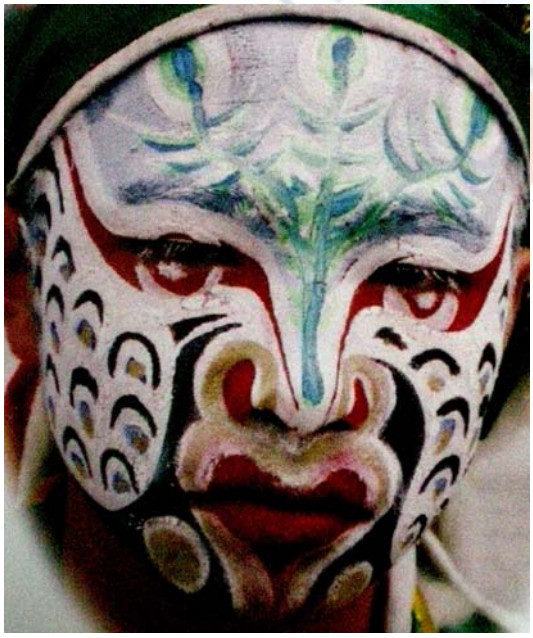


圖 2-42　嘉邑道濟堂秋季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P171

圖 2-43　台南興和壇秋季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P168

冬季神：曹將軍，位於陣右，夏季神之後，臉畫虎面，著棕色袍，外手持扇，內手執毒蛇，其法器功能在於嚇拷犯人之用。

冬季神的臉譜特徵，分析各陣團相似處（圖 2-44、圖 2-45、圖 2-46、圖 2-47），重點在於黑面猛虎精靈臉扮相，黑臉多爲年輕、性情粗獷魯莽言語犀利、不善隱藏卻心地善良之人。腦門蓮花紋飾，已無可考據；鼻樑眉間爲「王」字眉，象徵氣勢，膽大且意志力強；另有虎嘴與兩頰虎紋，虎嘴多爲年青粗魯、勇猛剛強之人。因農業社會觀察冬季時，萬物皆息，僅老虎仍會繼續巡邏狩獵，所以有守護之意。

圖 2-44　全台白龍庵冬季神臉譜素稿

來源：王俊棨，2006，P149

圖 2-45　嘉義臉譜畫師蘇國本之冬季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P173

圖 2-46　高雄臉譜畫師劉炯男的冬季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P172

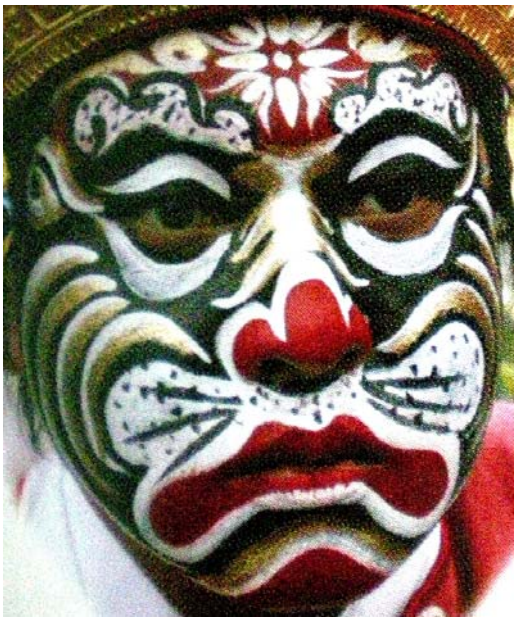


圖 2-47　台南興和壇冬季神臉譜

來源：呂江銘，2008，P175

表 2-6 四季神造型特徵

稱號	四象	職務	屬性	服色	花色	臉譜	雙手法器	臉譜特殊符徵
春季神	少陽	審堂拷問	東方青龍	青袍	竹	葫蘆面	左黑扇，右木桶或花籃	水色臉，倒掛紅葫蘆面，「桃形紋」組成眾多「花瓣紋路」鬚，元寶嘴
夏季神	老陽	審堂拷問	南方朱雀	紅袍	蓮	蓮花面	右黑扇，左火盆或火爐	紅色火焰面碎臉，腦門「蓮花」紋面，鼻樑「桃形紋」
秋季神	少陰	審堂拷問	西方白虎	白袍	菊	鳥嘴臉	左黑扇，右金瓜錘	黑面鳥臉，紅鳥嘴，腦門「天眼」紋，
冬季神	老陰	審堂拷問	北方玄武	棕袍	梅	虎臉	右黑扇，左蟒蛇或蛇棒	黑面虎臉，腦門「蓮花」紋，「王」字眉，虎嘴，虎紋

本研究在從眾多家將文化的文獻整理探索中，除了感到傳統文化其內涵的博大精深與美感設計，也感受到現今家將文化脈洛發達的多變卻多迷失傳統本意。

如從台灣的創始首堂台南白龍庵如意增壽堂，依師承與相關脈洛傳至全台各地，家將編制也開始有所變化，如什家將演化出八家將團和官將首團，當中除了依主神位階而定家將人員編制的傳統禮制可遵循說明外，一些家將陣團爲求自身獨特性與表演形制特殊，編制上已自行更異創新與傳統不同，又因時代的變遷與師承流傳久遠，已無可考據，也無法釐清。而本研究從文獻中，依傳統編制規則，如家將裝扮大多是頭戴盔帽，因角色不同配有不同頭戴，身著斜肩式戲袍，而採取外手覆肩，內手露肩於腋下，且正統裝扮是腳著草鞋，附襪套和繫鈴，外手執扇，內手執法器（王萬邦，2007），嘗試尋找出八家將陣團的傳統共通文化特徵。

從此研究中也探索出，過去農業社會開發拓墾時代下所發展出的家將文化，並非粗俗毫無章法，而是有嚴謹的組織架構，與社會結構性質，甚至從家將的裝扮當中更包含傳統知識與文化，如內涵五行、四象與吉祥符徵，和古時縣衙府的捉捕審判機構制度、傳統國劇臉譜藝術文化的融入等，皆具有導人向善、尊重自然和團結民心的功能。

所以，傳統文化其實具有先人知識與經驗的累積，值得我們去探索思考，從中學習其內涵、構思與組織脈洛；如此，我們再去開發創新，才能讓傳統文化的精神內涵傳承，也能讓作品有深度與價值，否則將淪落至浮濫無章、無意之物。

第三節　公仔結合傳統文化成功範例

近年來，台灣幾家著名廠商利用公仔文化帶動商機，並造成幾次公仔收藏熱潮，例如麥當勞速食餐飲店、7-11 便利超商、與全家便利商店是較爲有名的例子，

筆者發現，其中又以全家便利商店所生產的系列造型公仔是最多運用台灣地方特色的例子，如原住民結合棒球運動的公仔、台灣意象結合 MSN 大頭人物公仔、台灣道教神仙信仰的好神公仔，後來又有配合北京奧運時期的西遊記運動風的公仔系列，到 2009 年初，最近期的中國傳統招財獸公仔。因此，筆者以過去造成一股公仔收集熱潮且較具有台灣傳統特色的「好神公仔」作爲探究對象，探究其成功運用公仔帶動行銷的成功因素。

一、台灣熱門傳統文化公仔的行銷策略

由全家便利商店公仔集點活動所出的「好神公仔」，在台灣創下七百七十萬的超高兌換量，期間更賺進億元業績，爲其營收帶來 20%的成長率，全家便利商店行銷課的胡家彰課長也對好神公仔成功的行銷方式有以下說明（李信宜，2008）。

（一）創新設計概念與完整的全店行銷規劃

「好神公仔」的原創構思，雖一開始是來自生活中的靈感，但從概念行成到設計行銷，期間的過程皆經過細膩的考量與規劃，因爲 2005 年開始，便利商店進入全店行銷，多元的戰國時代，行銷活動中競爭最激烈的就是「集點送公仔」的活動。而造就全家便利商店的「好神公仔」全台收集熱潮的同時，還需要配合好的時機、好的創意、好的宣傳、好的意象、好的主題和好的團隊等條件。

（二）回歸在地文化特色創意的逆向思考

觀察在「好神公仔」前的公仔大多爲外來知名動漫畫公仔，幾乎無本土文化公仔造成流行轟動，因此全家便利超商逆勢操作，與「橙果設計」公司合作設計具有本土傳統意象的「好神公仔」，並在 2007 和 2008 年接連兩次創下全台瘋公仔的熱潮，打破本土公仔打不過外來公仔的迷思。

（三）結合多元的宣傳與推廣活動

此外，全家「好神公仔」能造成轟動，還有宣傳造勢活動的行銷企劃，如當時媒體中的「拜請！拜請！」廣告，具台灣味，旋律活潑、幽默風趣的風格提高消費者對公仔設計具有親切認同感的正向價值；另外也配合網路媒體的活動、新年時機的活動，其中最重要的是結合地方機關舉辦「雲林好神節」活動，更出現大型好神公仔與各國神明造型公仔的展現。

二、時尚與傳統間的創意設計思維

（一）傳統文化中的共感元素

可愛是公仔吸引人的第一要素，但單只有可愛的美感僅能感動少數的人，最重要的還需讓人有「共感」的元素，也就是能讓人產生共鳴的感受，根據文化經濟學說，個人的生活環境文化是最能直接影響人心的，因此市面上許多熱門的公仔都是大家生活中所知名的角色、人物造形，否則不了解的事物很難產生感動。

「好神公仔」裡的角色，關公、財神、媽祖、土地公、觀音……等都是台灣眾所皆知的神明，而相較其他許多的動漫電玩公仔，好神公仔的祈福保佑主題更爲明確，加上每一個公仔皆有象徵升官、發財、平安、健康、愛情……等現代大眾化的訴求，所以其產生生活經驗的共感更能感動多層次與年齡的消費者，並能產生認同。

（二）時尚造型融合傳統的創意設計

2007 年「好神公仔」推出時，公仔文化熱潮已流行一段時間，因此若無話題性、特殊性不足是無法在眾多種類的公仔市場立足。

而「好神公仔」創意的來源始自於台灣一年一度的熱鬧虔誠的媽祖繞境宗教祭典活動，這就是將本土傳統文化結合時尚概念包裝的創意，過去傳統的神明形象過於嚴肅，但「好神公仔」淡化傳統宗教的色彩，保留其基本的特色並賦予時

尚元素，如 Q 版可愛造型，亮麗鮮明的配色與紋飾，精緻的配件，再加上親切的面容。

結果「好神公仔」一推出，其暴紅的熱潮是出乎原先的預期，第一天便創下單日五萬個公仔的兌換量，熱絡程度超越了過去以日系動漫電玩公仔爲主流的台灣公仔市場，2008 年初更乘勝追擊推出第二波更具有慰療舒壓性的好神公仔。

三、傳統神明公仔的慰療功能

（一）慰療系文化之特色

1.「慰療系」名詞解釋

知名便利商店 7-ELEVEN，近幾年推出一連「慰療系」生活用具、和「慰療系」食品的宣傳廣告，在此先探究「慰療系」一辭之內涵。

筆者經由 7-ELEVEN 便利商店網頁資訊與整理大眾網頁論壇討論的結果，「慰療系」是此便利商店自創的說法，其實它等同於過去大眾所說的「療傷系」、「療癒系」的意思。「療傷系」一詞源自於日本「癒す」，其字面意思有解除痛苦、傷痛復原之意，在日本很流行用這個詞彙，雖然並非使用年輕勁暴的形容，但讓人看了有一種很舒適平和的感覺。

2. 心理慰療的多元應用

現代社會複雜化，有人爲情所傷、爲工作壓力所苦，甚至也有許多人是因爲在不健全的環境中成長，所造成的心理障礙，即所謂的「兒童型成人」，因而在人際關係方面產生許多問題（西尾和美，2001），雖然有時適度的壓力引發腎上腺素的刺激會有超乎平時的爆發力與奇蹟，但過多的焦慮和緊張感等壓力也會限制一個人的生命力和創造力，因此爲使生理與心理的健全，心理學家在此一問題發展出不少治療方法，用來緩和焦慮減輕壓力，探究目前許多心理治療與紓解壓力的文獻，多數可分爲正向思考的心理重建，以正面良善的思考模式檢視過去，

重整思緒（尤金. 華克，1984），第二種爲藉由潛意識的心靈沉澱與開發，如藉由瑜珈和禪學或宗教的冥想與心靈鍛鍊來紓解體內氣息和清靈思緒甚至增強內心的安穩與自信（琳恩. 麥塔格特，2008），第三種爲藉由注意力的轉移來消除一時的情緒緊繃和壓力的累積，在經由其他輕鬆活動和休閒的舒壓適度放鬆後，能更有奮發的動力（卡爾. 薛曼，2001），因此有人爲此做出相對的音樂、電影，或是改變生活既定的模式轉換一下心境，不要被悲傷的氣氛影響，希望能走出心靈的創傷，就稱爲療傷系，舉凡夜景、旅館、溫泉、商品……等等，只要加上「癒す」，彷彿就是一種流行療傷系聖品，有人說版本龍一的鋼琴就是很舒服，讓人忘記痛苦，撫慰心靈，因此有時候心理醫生會拿來做心理治療，又如日本現在很流行的療癒文學、療癒音樂、療癒藝人，也就是說藉由一套經計畫構思的事物，能夠令人安心降低情緒起伏的，便達到慰療系之目的與意義。

具有慰療性質的公仔玩偶的其實是不勝枚舉，大多數的玩偶基本都有慰聊性質，從古代的神偶其實便是人民的心靈慰藉，宗教信仰具有安定心靈的功能，布袋戲偶便具有娛樂休閒的功能，甚至特殊教育中的輔導法也有運用布偶的遊戲治療法來開啓與安定身心障礙兒童的心靈，尤其現在的公仔玩偶設計也有許多成年族群所喜愛和收藏，藉由逗趣有意思的公仔玩偶可紓解上班時的工作壓力。

現代技術和資源發展進步的社會，公仔玩偶的開發更加多元，造型和技術與多功能結合，而較有特殊個性化公仔設計成爲大眾從眾多玩偶商品選擇的依據。

（二）台灣「好神公仔」的慰療特色

逗趣的明和電機公仔玩具在日本是最紅的療傷系玩具，它的造型簡單卻融合時尚的「極簡風格」，平時是很好的擺設品，而上緊發條後，舞動著讓人開懷的逗趣表演，可以讓人放鬆緊張神經，達到慰療之效，此系列還有吉他手、呼拉樂、搖臀爽、敲敲頭、打響板 5 種功能和造型，回復單純設計本質的明和電機公仔系列，出人意料從一發售，就造成極大的迴響，尤其是背負沉重壓力的上班族, 總能從中找到純真的快樂。

相同的，讓台灣全民爲之瘋狂，造成收藏熱潮的「好神公仔」，除了本身角色的設計造型可愛，台灣的好神公仔也具有慰療系的功效，在此分敘如下：

1. 穩定心靈的造型

「好神公仔」角色裡的關公、財神、媽祖、土地公、觀音……等都是台灣普遍常見的神明角色，在人物造型的選定上，便具有傳統祈福保平安的文化意識在，讓人心靈上有所寄託與安全感；此外每個公仔皆有象徵升官、發財、平安、健康、愛情……等的訴求，皆是對於身處壓抑複雜社會中人們一直追求的理想願望，所以產生生活經驗上的共感，吸引感動多層次與年齡的消費者。

此外「好神公仔」運用傳統文化結合時尚概念包裝的創意，將過去傳統神明過於嚴肅的形象淡化，傳統宗教的色彩取而代之的是圓潤可愛的 Q 版造型，結合亮麗鮮明的配色與紋飾，還有精緻的配件，最重要的是每個公仔皆有親切笑瞇瞇的面容，使「好神公仔」具有幽默而不戲謔，討人喜愛。

2. 趣味的應用功能

「好神公仔」除了具有穩定心靈的可愛造型，可當作擺飾外，其實它還具有把玩的趣味功能的系列主題，從 2007 年第一代「好神公仔之有求必印」到 2008 年推出的「好神公仔之好運上上籤」的活動名稱上，可看出第一代「好神公仔」其名稱與公仔造型附加功能的說明，第一代公仔在底座下都有象徵傳統幸仰中「有求必應」的印章功能，配合每個公仔所代表的訴求，來構思每個公仔座下印章的吉祥字，如關公爲「升官」訴求，其代表字爲「官」；財神爲「發財」訴求，其代表字爲「發」，另外還有觀世音菩薩、媽祖、月下老人、土地公、鍾馗、文昌帝君和特別版彌勒佛和三太子，共十種角色（圖 2-48）。

第二代「好神公仔」結合了廟中求好籤的習俗，並時逢新年時機，因此每個公仔造形設計上，公仔結合籤桶的功能內有三張不同訴求的「好運上上籤」，第二代角色有關聖帝君濟公活佛寒單爺釋迦摩尼達摩祖師城隍爺二郎真君華陀仙師和限定版財神與特別版玉皇大帝與黑面媽祖，共 11 種角色（圖 2-49）。

圖 2-48　全家好神公仔第一代

來源：2009 年 5 月 26 日，奇摩拍賣 http://tw.f4.page.bid.yahoo.com/tw/auction/d39524263。

圖 2-49　全家好神公仔第二代

來源：2009 年 5 月 26 日，奇摩拍賣 http://tw.page.bid.yahoo.com/tw/auction/1201575945。

本研究中，從分析第一與第二代好神公仔的慰療系遊戲特色，可以整理出，現代消費者對其保有的傳統祈福心理因素，而這些心理需求主要可分爲對個人運勢的期望正增強，如財運（主偏財）、健康運、讀書運（主課業）、事業運（主正財）、平安運，和人際關係的運勢，如愛情運、防小人與災禍的趨吉避凶和安康和樂的總體運。如全家第一代和第二代好神公仔慰療系特色與心理需求類型分析（表 2-7；表 2-8）

因此「好神公仔」有傳統穩定心靈的可愛神仙造型，還具有把玩祈求庇祐的趣味功能，是能讓人暫時忘去憂煩、沉澱心情的慰療系公仔。

表 2-7 第一代有求必印全家好神公仔慰療系特色分析

版本	角色種類名稱	代表字意	功能說明	類型分析
第一代有求必印	觀世音菩薩	福	印章：「福」字。	安康和樂
	媽祖	祿	印章：「祿」字。	事業運
	土地公	壽	印章：「壽」字。	健康運
	月下老人	喜	印章：「喜」字。	愛情運
	鍾馗	升	印章：「升」字。	事業運
	關公	官	印章：「官」字。	事業運
	財神	發	印章：「發」字。	財運
	文昌帝君	才	印章：「才」字。	讀書運
	彌勒佛	如意	印章：「如意」字。	平安運
	三太子	吉祥	印章：「吉祥」字。	趨吉避凶

表 2-8 第二代好運上上籤全家好神公仔慰療系特色分析

第二代好運上上籤	關聖帝君	榮	詩籤：加薪在望、事業榮升、沒事瞎忙	事業運
	濟公活佛	華	詩籤：飆淚狂笑、豪華享樂、吃好睡飽	安康和樂
	寒單爺	富	詩籤：財富廣進、財不露白、開門進財	財運
	釋迦摩尼	貴	詩籤：小人甩尾、賜貴降福、好運護身	趨吉避凶
	達摩祖師	永	詩籤：智慧永在、腦殘拜拜、聰明第一	讀書運
	城隍爺	保	詩籤：好心好報、保善罰惡、明哲保身	趨吉避凶
	二郎真君	安	詩籤：出入平安、大事化無、在劫能逃	平安運
	華陀仙師	康	詩籤：頭好壯壯、小心發福、健康滿分	健康運
	財神	財	詩籤：金玉滿堂、招財進寶、金衣玉食	財運
	玉皇大帝	吉	詩籤：開春大吉、好運無敵、樂透連中	財運
	黑面媽祖	祥	詩籤：心滿意足、祥瑞福氣、心寬體健	安康和樂

小結

因此筆者從「好神公仔」造型設計之分析，了解其中所蘊含的台灣傳統文化特色與精神價值；再觀察市面上所販賣熱門的台灣、香港、美國及日本時下較著名或具有特色系列公仔，作一造型特色與差異之分析；並從中擷取出較具台灣的風格及趣味化形式，並延伸運用在癒療系公仔創作中。

藉此希望將過去令人畏懼和排斥的八家將文化透過生活化與趣味化重新包裝賦予新時代新意，並應用於公仔造型的生活用品產業中，藉以發揚傳統文化精神與正向教育價值，使傳統文化更融入我們的生活也更受到大家的認同與重視，讓台灣傳統文化之美在地球村中發光發熱。

第三章 研究設計

在以創作出具有生活慰療系產業化與較能傳達傳統之美的台灣八家將文化特色公仔爲目標。首先必須對公仔文化和造型設計須有一定了解，再者要融入傳統家將文化元素也必須對此藝陣慶典及意涵須有所研究，才能將深遠的文化內涵意義與精神融入於作品中，而非胡亂隨性之舉，因此研究生在設計規劃創作前，先構思一套架構與方法，以進行研究設計。

本章分爲三節，第一節爲研究架構，第二節爲研究程序與期程，第三節爲研究設計，分別敘述如下。

第一節 研究架構

依據筆者所要創作研究的背景與動機、研究目的、研究問題及文獻探討，整合提出的研究架構。旨在瞭解本研究創作之主題「生活產業化的家將公仔設計」其中公仔文化與傳統文化之結合與相關性，並同時探討文化背景、意識內涵、造型元素和產業應用變化等。本研究架構圖如下圖 3-1 研究架構圖所示：

研究動機
1.傳達傳統文化之美
2. 八家將文化認識
3.慰療系公仔造形設計
台灣八家將資料文獻收集
1.八家將傳統文化意涵收集整理
2.家將角色造型元素特色之分析
相關公仔資料分析
1. 台灣公仔市場的熱門商品其特色與造型元素分析
2.台灣較熱門的傳統文化形式公仔其產業特色
研究目的
1. 探究八家將文化意涵及賦予新意
2. 探究熱門公仔特色及造型元素
3. 設計出八家將元素融合慰療系公仔造型創作
創作與研究設計
1. 構思八家將造型特色(圖紋及裝飾元素)的文化新意
2. 公仔造型結合家將傳統文化元素（新意涵）之設計
3. 慰療系公仔結合生活產業系列設計規劃之應用創作
研究創作方向確定
結合八家將元素的新意創作慰療系公仔造型的生活產業，達到生活舒壓與寓教於樂之目的
創作研究之結論與建議

圖 3-1　研究架構圖

第二節 研究程序

本研究目標與方式等架構確立後，其研究的方向與探討的背景也非常明確，因此便須按照計畫，先蒐集相關文獻資料來分析歸納，過程中經由指導教授不斷的引導修正，並將歸納出的資料結果應用於本研究的慰療系八家將公仔的設計中，爲使研究計畫能按部就班依序完成，因此訂定創作研究之程序如下圖 3-2 研究流程圖。

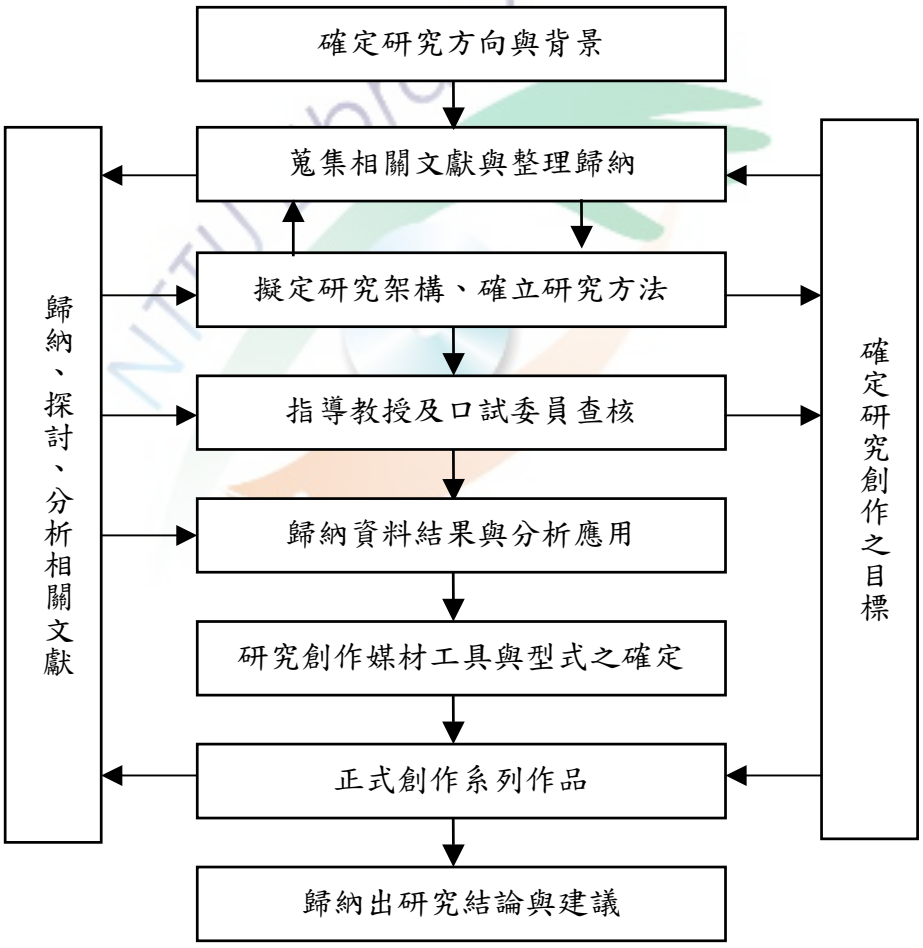


圖 3-2　研究流程圖

第三節 研究創作方法

本研究創作爲了尋找家將文化與公仔設計方面的理論根據，以作爲創作表現形式上的詮釋依據，故文獻蒐集後的資料整理、歸納分析與社會現象之觀察探討，皆爲本研究進行時不可或缺的步驟；爲了達成本研究之目的與創作之成果，本研究文獻蒐集與探究的前置作業階段所運用到的研究方法有下列五種：

1. 文獻探討

參考閱覽家將文化與慰療系公仔相關的資料及書目，瞭解其中的問題和處理方式，仔細檢視其邏輯、推論、佐證，並加以整理歸納分析，將家將文化與慰療係公仔設計各自整理出其造型元素與意涵，再做統整與分析，並歸納整理出八家將與公仔之主要構成要素與熱門流行訴求之關聯性。

再從文獻探討的過程中，逐漸瞭解資料在研究問題的範圍內有何相關研究與研究結果，以作爲提示待答之問題作爲建立研究假設、構思研究方法、分析研究結果、建立研究架構之參考依據。在文獻探討的過程中，逐漸將本研究方向確立、成形。

2. 內容分析法

透過蒐集參考的公仔樣本做質的分析，以客觀及系統的態度，對公仔造型與意涵內容進行研究與分析，藉以推論產生慰療系公仔的內容意涵及其意義，並瞭解其環境背景。

3. 造型分析法

以所蒐集之家將與慰療系公仔資料進行整理歸納後，針對其造型結構分析其點、線、面、色彩及其功能意涵，並抽取其構成之主要元素，以作爲研究創作時之創作造型結構的來源與依據。

4. 調查研究法

透過網路市場蒐集的公仔銷售資料做量的流行熱門度調查，再從母群中蒐集所需的資料作流行公仔造型特色的質性分析，探求其間的互相關係。

5. 作品實驗法

藉由作品的完整呈現以達成研究目的，並闡述創作理念、作品形式與意涵，以詮釋作品的符徵、圖像意涵與功能，以落實創作目的；使作品與理論之間密不可分，相互呼應，即是以藝術爲範疇，以表現爲目的。

本研究創作的方式分三階段，依序爲前置作業的資料收集探究階段，再來是將分析之資料作爲設計內涵與元素的構思階段，最後是執行創作與作品省思的成果，各階段內容分述如下。

一、文獻蒐集與探究的前置作業階段

（一）公仔相關資料蒐集整理

1. 對公仔文化與特色、造型設計、製作媒材與過程等深入了解

從相關文獻中探究公仔文化的發展與其特色，並分析公仔的各種類型、製作的媒材和方式，以期了解公仔產業文化的內涵與精神，並能作爲開發設計之參考資料。

2. 分析台灣公仔市場上主要流行玩偶商品之特色

以台灣熱門網路拍賣的公仔市場爲取樣調查範圍，並以商品的競標熱絡度，選出較具台灣市場所喜愛之流行公仔，作爲分析對象。

3. 台灣具傳統性的熱門公仔產業分析

分析台灣較爲有明且具傳統意象之公仔代表，探究爲流行之造型、類型，產業行銷之策略。

（二）傳統八家將資料蒐集整理

1. 對傳統家將文化與意涵的深入了解

從各家將藝陣文化的文獻中，探究八家將文化的發展和其組織架構意涵，並分析家將文化在社會的演變至今，其所代表的精神和價值。

2. 分析八家將主要角色之特色

從各家將研究專書的文獻探究，分析歸納八家將主要八位角色的造型臉譜元素，分析每位家將角色所代表的意義與臉譜圖像元素的意涵，從中了解傳統文化的構思和豐富性。

（三）文獻資料彙整與分析

1. 分析市場熱門公仔造型元素的異同處

從網路拍賣中挑出的公仔，分析了解市場熱門造型元素與類型特色，其結果可作爲設計之參考價值。

2. 分析台灣熱門公仔其慰療功能之設計與特色

從台灣熱門的傳統公仔與流行公仔分析探究其慰療功能的設計與類型，從中可了解市場行銷之策略與公仔設計的媒材和經費間的關聯性，能作爲公仔產業設計發展的參考。

二、分析歸納與創意開發的設計構思階段

（一）將傳統八家將意涵結合時下新意，增加獨特性與文化性

1. 八家將造型元素的特色分析與獨特個性化造型元素構思

將八家將角色造型與臉譜圖紋的意涵分析，依其傳統吉祥符徵與角色的五行與四象造型來歸納，並強調與賦予個別角色其獨特意涵。

2. 將八家將角色意涵賦予時下大眾心理需求之意識的構思設計

八家將角色在傳統慶典中是爲主神駕前開道的，後來也成爲協助捉鬼驅邪的職務，現今也有在開幕慶典中表演帶來趨吉避凶的喜氣，藉此也嘗試將每位角色依其傳統意涵歸納，並賦予出現代人對心靈上祈求的願望。

（二）公仔造型結合慰療心靈的新意與傳統文化意識元素的設計

1. 公仔造型結合八家將文化意識元素

將現代熱門公仔的造型元素結合八家將造型元素與精神意涵，來設計趣味化公仔玩偶。

2. 公仔造型設計結合具舒壓趣味化的慰療系特色

以可愛造型和簡單趣味設計爲主的觀賞型慰療公仔設計構思。

3. 慰療系列公仔創作結合生活產業之媒材運用與構思

將八家將趣味公仔造型延伸爲生活用品系列的慰療公仔的設計構思，讓公仔創意表現形式更加廣泛，其展現內涵與慰療應用更加多元。

三、執行創作主題與成果

（一）慰療系公仔造型與媒材之系列設計創作

1. 材料之選用

本研究創作中，有簡易趣味觀賞型系列和生活用品系列家將公仔，兩種形式系列的八家將公仔因功能不同，其造型媒材選用也不同。

2. 表現造型之形式

兩種系列的慰療系八家將公仔，在造型構思因表現的內涵與精神目的不同，所以造型設計的形式也不相同，如簡易趣味觀賞型家將公仔，重點在表現家將臉譜造型與元素內涵，因此外觀造型設定較爲統一形制；而生活用品系列的慰療系家將公仔，因重其與生活用品功能的結合應用與展現，所以本系列中各別角色造

型不盡相同。

（二）慰療系公仔結合生活媒材產業之應用創作與結果

1. 慰療系八家將公仔造型設計之應用

本研究創作中，觀賞型慰療系公仔雖系列角色造型形制相同，但仍著重其附加的簡易趣味功能，達到慰療功效；生活用品型的慰療系公仔，其系列依各角色所構思強化的精神內涵，來結合不同生活用品的表現功能創作。

2. 慰療系與傳統文化意涵結合的公仔創作模式與成果

將慰療系功能與傳統文化內涵的創意結合公仔設計，規劃與紀錄其創作模式，作爲趣味公仔的文化產業開發經驗。

小結

爲了使本研究創作能達到應證預期的目標，讓慰療系功能的公仔設計，除了具有撫慰心靈的功能外，還能藉由時下公仔吸引人群的魅力，來展現具有台灣廟會傳統特色的八家將藝陣之美，並能成爲一項藉由公仔來推廣傳統文化的產業模式；所以本創作研究在訂定好研究目標後，於本章節也開始詳細的規劃和設計研究步驟和方法，從家將文化傳統文獻探究，到現代公仔產業的發展特色調查，繼而將家將傳統文化的精神內涵與時下流行的公仔玩偶造形設計相結合，每一個階段階運用不同的研究法來探究，期望能藉此程序順利逐一完成作品，並能成爲一套特色公仔產業的創作模式。

第四章 慰療系八家將公仔創意調查分析與應用

再本研究創作之前，首先從相關資料蒐集整理對現今公仔和過去家將的文化的發展有所認知，接下來再運用這些文化特色素材之前還必須做一深度的構思，如此創作作品才能有內容與深刻的內涵，而非淪爲隨性胡亂之意識發洩，讓傳統文化的精神與內涵迷失不彰。

因此，要創作出具有慰療系的八家將公仔，讓台灣傳統家將文化精神藉由流行公仔與其慰療特色發揚光大，仍舊要從傳統文化和前輩設計大師中吸取經驗，所以本章將從分析台灣市場上的特色公仔、慰療系公仔的設計特色，來分析屬於台灣人所喜愛的設計風格和特殊性，並從傳統八家將角色元素中提煉轉換賦予新意識，以達到現代消費者所需要的精神慰療目的，讓台灣的公仔文化產業有新的發展方向。

第一節 台灣市場的特色公仔造型調查分析

台灣公仔市場上主要流行玩偶商品之特色分析可了解台灣流行公仔的特色和文化性，但因本研究時間與環境等限制因素無法做到實體店面及消費者親身訪查，因此筆者將以現代生活中已普及化的網路媒體爲調查分析途徑，從台灣地區網路拍賣市場之競標熱絡度，選出較具台灣市場所喜愛的熱門代表性公仔，作爲分析對象。

一、特色公仔取樣說明

網路拍賣市場調查，有其限制與缺點，例如第一網路拍賣的使用族群限制，必須是有電腦、會運用網路拍賣平台的客層無法包含所有公仔愛好收藏者，第二是眾多網路拍賣市場圈的客群分散的缺點，第三是人為因素的影響拍賣公平性，像人為哄抬或放低價格和匿名或集團影響出價次數、限量和囤積貨源，這些影響買氣的熱絡度因素。

但除了少數人為因素的影響，網路市場調查仍有其分析應用與價值。例如現代網路資訊的普及化與族群激增，是新興無實體店面市場的趨勢和發展；再者現在廠商的公仔玩偶開發目標大多是針對成年與青少年具消費能力與需求的族群，相對的，此類族群也大多為具備使用網路媒體的能力與生活習慣；最後即使賣家刻意的人為控制商品，但眾多的消費者和多數的拍賣商品，願者上勾的自主消費型態，其商品的拍賣量和出價次數的熱絡度，相對的也普遍客觀顯示該商品的市場需求量與流行熱門趨勢。

（一）網路拍賣市場取樣步驟

1. 以台灣 YAHOO 奇摩拍賣市場與露天拍賣市場兩大商圈為主

因網路拍賣市場圈逐漸增多，因此選擇兩大主要拍賣市場作為調查範圍，YAHOO 奇摩拍賣市場平台是台灣地區發展較早也較為多人使用之入口網站，但於奇摩拍賣平台開始收取服務費後，客群外流至其它新開發暫不收費的網路拍賣平台，其中又以露天拍賣最為多人所推薦使用。

2. 「公仔」作為關鍵字搜尋公仔玩具類

因單就奇摩拍賣玩具類便約有三十萬項商品，因此運用「公仔」作為拍賣物品名稱的關鍵字搜尋，而露天拍賣平台搜尋完後還可再進階選擇「玩具、公仔類」將範圍縮小成五萬件商品。

3. 以平台「出價次數」排序功能，在兩大網拍市場各取 100 項公仔商品

網路拍賣平台的「出價次數」排序顯示功能，若去除掉少部分人為擾亂控制因素，像冒名或集團出價提高價格或故意擾亂產生流標等行為，其實「出價次數」可以顯示出商品的市場熱絡度與需求度。接著便須從排序中人工細選取出前 100 項公仔玩偶商品，因電腦平台關鍵字只能搜尋標題名稱中有公仔相關物，無法確實評斷該商品內容是否為公仔玩偶，如有的為公仔製作材料或公仔展示櫃等雜項商品，而兩大平台挑選後便有 200 項商品。

（二）網路拍賣取樣結果

本研究於 98 年 4 月 13 日當天，從 YAHOO 奇摩拍賣與露天拍賣兩大網路市場所調查各前 100 項出價次數較多的公仔玩偶商品，總競標商品量為 200 項，所有競標出價次數達到 1863 次；而 200 項公仔玩偶拍賣商品中，相同或同系列類型公仔商品經分類整合後，其實共有 70 類公仔玩偶，詳如附件一 Yahoo 奇摩與露天網路拍賣 200 項熱門公仔玩偶商品調查分類表。

此 70 項公仔系列商品依「出價次數」為指標選出前 10 項熱門系列商品，依序由高至低為霹靂 Q 版公仔 715 次、全家招財星公仔 118 次、麥法蘭 NBA 公仔 87 次、BE@RBRICK 庫柏力克熊公仔 8 2 次、C. I. BOYS 公仔 81 次、全家好神公仔一代與二代 66 次、QMAN 王健民公仔 54 次、7-11 台灣經典迪士尼公仔 43 次、全家嘻遊記奧運取金公仔 43 次、太陽能小叮噹晃動公仔 34 次。詳本研究附件二所統整分析的 Yahoo 奇摩與露天網路拍賣公仔商品熱門商品前 10 名調查表。

此外，從另一指標「拍賣項目數」，即筆者分析資料中，將相同或同系列類型公仔商品經分類整合，以分析熱門公仔玩偶在市場上販賣最多，也可以說是較好賣，消費需求量多，也是當時較為流行的商品；發現在此 10 項熱門公仔分析中，公仔玩偶系列類型最多的依次是霹靂 Q 版公仔 72 項、C. I. BOYS 公仔 12 項、全家招財星公仔 9 項、麥法蘭 NBA 公仔 9 項、全家好神公仔一代與二代 7 項、全家嘻遊記奧運取金公仔 5 項、7-11 台灣經典迪士尼公仔 4 項、太陽能小叮噹晃

動公仔 3 項、QMAN 王健民公仔 2 項、BE@RBRICK 庫柏力克熊公仔 1 項。

這時筆者原本希望由 Yahoo 奇摩與露天網路拍賣公仔商品熱門商品前 10 名調查（如本研究附件二 Yahoo 奇摩與露天網路拍賣公仔商品熱門商品前 10 名調查分析），的「出價次數」與「拍賣項目數」所相除質，所得到的「平均每項商品的出價次數」，來選取出較爲台灣大眾普遍喜愛的前五項公仔來分析其特色，結果發現其詭譎的結果，因超過「平均每項商品的出價次數」平均值 18.7，最高數質的是 BE@RBRICK 庫柏力克熊公仔 8 2 次和 QMAN 王健民公仔 27 次；經筆者詳細比較內容商品與它項公仔之差異後，發現 BE@RBRICK 庫柏力克熊公仔項目數僅有 1 樣商品，卻有 82 次出價競標次數，其原因爲此 BE@RBRICK 庫柏力克熊公仔和知名品牌服裝「Levis」合作的跨界領域公仔，並有知名香港年輕偶像陳冠希所代言的限量商品，因而具有增值收藏的價值所以成爲較爲特殊的情況。此外 QMAN 王健民公仔商品同樣爲 2 項，但出價平均次數卻有 27 次，同樣也反映出，王健民公仔商品是台灣目前限量商品與其收藏價值。由此可得知，部分公仔因爲限量或具有紀念性價值，而會形成物以稀爲貴的特殊文化經濟效益。

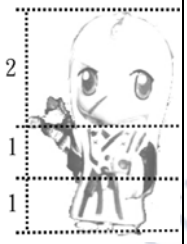
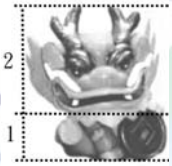
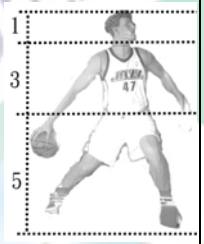
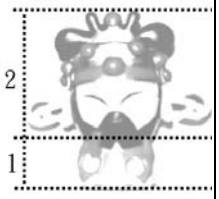
但本研究希望從此 10 項台灣熱門網路拍賣公仔玩偶中取出 5 項，來分析台灣消費者普遍喜愛的公仔特色，因此爲從中排除特殊限量例子，所以還是以「出價次數」爲主要選取條件，「拍賣項目數」爲次考量條件。

如此依序選出的代表公仔玩偶爲霹靂 Q 版公仔、全家招財星公仔、麥法蘭 NBA 公仔、C.I.BOYS 公仔和全家好神公仔一代與二代。

二、特色公仔造型分析

本研究試圖從台灣網路拍賣市場中選出較爲熱門且較普遍的 5 項公仔，來分析台灣公仔族群消費者所喜愛的類型，首先就其造型與顏色兩大項目來探索這些公仔有何相同處與相異處，藉此可作爲本研究公仔造型設計之參考值，分析整理依如下表網拍市場特色公仔造型特色分析（表 4-1）：

表 4-1 網拍市場特色公仔造形分析

系列公仔名稱 / 項目	霹靂 Q 版公仔	全家招財星公仔	麥法蘭 NBA 公仔	C.I.BOYS 公仔	全家好神公仔
國籍	台灣	台灣	美國	香港	台灣
慰療系特色	角色崇拜觀賞類公仔	招財祈福觀賞類公仔	角色崇拜觀賞類公仔	趣味造型觀賞類公仔	祈福與遊戲觀賞遊戲類公仔
系列代表圖例					
比例	 全身 2 吋	 全身 1.5 吋	 全身 6 吋	全身 2 吋	 全身 1.5 吋
各系列造型特色	1.Q 版，大頭，頭與身長比為 1：1。 2.手稍比腳與身軀長。 3.身形幾何，邊角圓滑。 4.大眼、小嘴、無鼻，面多木訥，情緒小。 5.有配件：固定式武器。 6.中國式古裝造型人物。	1.Q 版，大頭，頭與身長比為 2：1。 2.手、腳粗短。 3.身形幾何，邊角圓滑。 4.大眼、巨嘴開、巨鼻，喜面。 5.有配件：固定式古錢幣。 6.中國傳統造型神獸動物。	1.實體縮小版，頭與（屈膝）身長比為 1：8。 2.手、腳與身比例正常。 3.身形造型仿真實人物。 4.有配件：固定式籃球。 6.籃球運動中動作造型。	1.Q 版，大頭，頭與身長比為 7：5。 2.手細短、腳粗短。 3.身形幾何，邊角圓滑。 4.大瞇眼、無嘴、無鼻，情緒多樣誇張。 5.配件：視角色造型與系列目的搭配，多數無。 6.造型視角色造型與系列目的塗裝和配件。	1.Q 版，大頭，頭與身長比為 2：1。 2.手短、長袍蓋腳不明顯。 3.身形幾何，邊角圓滑。 4.大瞇眼、小嘴、無鼻。 5.有配件：固定式法器。 6.中國傳統神仙人物造型。
色彩分析	葉小釵：5 色 素還真：5 色 吞佛：4 色 蝴蝶君：6 色 犬若丸：5 色	麒麟：6 色 金錢豹：6 色 虎爺：5 色 蟾蜍：6 色 貔貅：5 色	麥格雷迪：5 色 瑞德：6 色 史密斯：6 色 史普威爾：5 色 畢拉普斯：6 色	All Pass：7 色 關羽：6 色 紅孩兒：7 色 曹操：5 色 端午公仔：7 色	城隍爺：6 色 關聖帝君：6 色 濟公：6 色 寒單爺：6 色 釋迦牟尼：6 色
	1.公仔色彩運用平均在 5、6 色。 2.色彩多明亮飽和與粉色系使用。 3.黑、白色多為點綴色彩加重精神，中國風公仔多運用金色加重貴氣。				

由表 4-1 網拍市場特色公仔造形分析歸納後，其中因麥法蘭 NBA 公仔爲寫實縮小版，與其他四種 Q 版創意公仔不同，因此相同處造型分析以已達到三種系列公仔以上，便列出其多數造型相同元素。

筆者將五種系列公仔造型的多數造型相同處如：Q 版，即頭身比例如娃兒般 1 比 1 或 2 比 1 的可愛造型；大頭，頭較身大或相似；手、腳短；身形幾何，邊角圓滑；大眼、無鼻；有配件，但多數爲固定式；個別角色造型配件簡單、明顯。

此外，五種系列公仔造型的相異處，也是其公仔造型的特殊處如：此 5 種熱門系列公仔中，麥法蘭 NBA 公仔爲寫實造型公仔，也是吊卡式（美式玩具包裝，可吊展示塑膠面盒，外覆紙卡上有角色故事說明）公仔，單價也較高，其餘 4 種皆爲台灣市面常見的扭蛋和盒裝公仔；4 種 Q 版公仔中，霹靂 Q 版公仔系列，個別角色造型與動作較爲多樣化，而其餘公仔身形多以基本形再黏塑造形和塗裝出個別差異；全家招財星公仔爲 5 種系列公仔中唯一非人形公仔；C. I. BOYS 公仔多跨界領域代言，是 5 種系列公仔中，角色造型最爲廣泛之公仔，從中國古裝到現代嘻哈，從神話故事到幻想造型，都由基本型體加上強列的配色塗裝與簡單配件來呈現出其個性化的個體；全家好神公仔是 5 種系列公仔中動靜皆宜的觀賞類慰療系公仔，一代有印章功能，二代有抽籤功能，其餘 4 種皆屬靜態觀賞類型。

三、分析結果與應用

從分析和比較台灣熱門公仔的造型與色彩後，可歸納出一些共同特色：

1. 造型符合 Q 版可愛原則，如大頭、大眼、手腳短。
2. 整體造型以幾何形爲基本架構做變化，邊角圓滑，簡單、俐落爲要素。
3. 面部表情和角色動作需明顯增加動感。
4. 搭配簡單小配件加強趣味與畫龍點睛之效果。
5. 色彩塗裝勿過於複雜，平均爲 5、6 色之間，多運用明亮飽和與柔和色系。

6. 擅用黑、白色做細緻點綴與特殊色之裝飾氣勢。

以上特色是經由許多公仔設計師著名作品中所分析出的特色，具有我們所能學習與思考的價值；但相對的，每樣公仔玩偶皆具有設計師所融入的傳統精神與經驗知識，但最重要的還需有其獨特個性化的內涵，才能感動消費者。因此由以上分析結果特色，可作爲我們學習參考之價值，但還需有自我創新與內涵，才能創造出個性化、獨特性之感人作品。

第二節 八家將角色新意象之分析與應用

八家將角色所賦予的傳統功能是廟會祭祀和神明出巡時的駕前開路先鋒，而其造型與臉譜意涵豐富的傳統文化意識，如五行方位的色系、四季景象變化的觀察、和吉祥符飾，但因台灣傳統廟會文化體制的繁雜與現代繁忙社會體系逐漸有了距離，加上嚴肅陰森家將藝陣文化在各陣團追求自我創新變異下多失傳統意涵，且其組織過去曾造成的社會負面印象，更讓家將文化逐漸模糊遺失。

如何讓傳統的家將文化重新受到重視與發展，並讓大眾改變對家將文化負面的印象與重新接受和喜愛？除了在家將陣團組織的自我要求與改革是必須的，而家將藝術的創新發展是必要，但更需重視傳統精神內涵的傳承是重要的，因此在結合傳統內涵並賦予新的意象，才能讓文化更精深、更久遠。

一、家將公仔的新包裝與新意識

傳統家將文化的功能與意識發展，過去是在農業社會開墾拓荒時代，爲了避免瘟疫和天災的發生，因此請神明出巡追捕驅除瘟疫和亡魂邪物、淨化鄉里有關，而神明出巡時，爲壯大陣勢，因此神話傳說中神明有了可派遣的開路先鋒家將，而後家將除了替主神淨化開道外，並也執行搜捕亡魂邪物的任務。

到了近代，台灣家將藝陣的出巡更有商家請來淨化店面、帶來好運，甚至在活動與開幕儀式時作爲開頭表演，爲眾人與來賓去除壞運、帶來喜氣。但台灣眾多的家將藝陣其嚴肅陰森的華麗表演，仍舊非常多元繁雜讓眾人霧裡看花，此外也多在特殊時節表演，讓人無法深入了解。

因此，本研究爲了讓家將文化給予新的包裝，且不失傳統意涵傳承的目的，讓眾人重新接受、了解家將文化的趣味與意識，並拉近傳統家將文化之美與現代個人生活的距離，所以試圖以現今時下流行的公仔玩偶文化重新包裝傳統家將藝陣文化，並運用公仔玩偶的慰療功能結合家將文化過去富涵的驅除災惡、安定人心的精神來創作。

二、家將臉譜符號元素新意識與角色新意象

爲了讓八家將公仔帶來新的意識，讓大眾所喜愛，所以本研究創作的家將公仔將結合現代人在複雜生活中因各種壓力所希望祈求的八類慾望，如財運、健康運、讀書運、事業運、平安運、愛情運、辟邪防小人、安康和樂的運勢增強功能，以達到能讓個人運勢能趨吉避凶的新意識型態。

而在本研究第二章文獻探討的第二節，有針對八家將主要角色的造型意涵做分析，在創作中，這些「圖像」意識符號具有「傳達訊息」與「指示」的非語言符號，是附有內涵也是民族文化的象徵，是可以用來發揮創意延伸的素材；但是創作前，要先了解其中有許多造型是角色編制上個別所代表獨特的傳統內涵意義，是不能隨意更動，否則會造成制度規則的混亂，而失去傳統符徵的內涵意義。如八家將的春、夏、秋、冬四季神各有其代表的青、紅、白、黑服色，內涵五行、四象的變化道理，還有其臉譜造型個別是葫蘆面、蓮花面、鳥嘴臉、虎臉，其代表四季變化中的景象代表物，如果將其顏色、物象調動或全面改成它物，則失去了它的意義價值，後人也無道理與脈洛可查詢。

所以創新中，我們可將傳統大體內容的精神骨幹保存，而給予細緻的血肉變

化，與符號精神的意識延伸。以下是運用八家將臉譜上的特殊吉祥符徵給予角色八類新的意象分析（表 4-2；表 4-3 ）：

表 4-2　四大將角色符徵新意與角色八類新意分析

稱號	服色	法器	臉譜特殊符徵	符徵吉祥新意	角色新意象
甘爺	黑或青色	左扇、右戒板	紅黑陰陽臉，腦門黻字「亞」形紋，額上「柳葉紋」，火盆歪嘴，左臉頰「蜈蚣紋」桃形紋	「黻」字「亞」形紋-音「福」、爲皇帝禮服紋飾，「黻」爲兩獸相背如「亞」形，爲明辨之意。 「柳葉紋」-鎮惡辟邪、柳絲春雨普降甘霖、教化普及、春燕剪柳祝頌科舉高中。 「蜈蚣紋」-辟邪、百毒不侵。	取甘爺陰陽明辨具有「辟邪防小人運」意象
柳爺	黑或青色	右扇、左板批	白面，黑子母燕眼窩，不對稱歪臉	「燕紋」-有燕築巢爲吉祥、財運亨通、科舉高中時榮登御宴、謀求事業成功、心想事成喜氣洋洋、消除災難。	取柳爺燕紋心想事成與科舉高中的「讀書運」意象
大爺	白衣，白高帽，上書「一見大吉」	左羽扇，右手枷鎖或火籤	白面，飛燕眼窩，眼側「蝙蝠紋」，紅「戟」	「蝙蝠紋」-天官賜福、長壽。 「燕紋」-有燕築巢爲吉祥、財運亨通、科舉高中時榮登御宴、、謀求事業成功、心想事成喜氣洋洋、消除災難。 「戟」-驅邪擋煞、官階三品上，門皆立戟、平升三級、官運亨通、官爵地位。	取大爺謝必安身長與蝙蝠、燕與戟等升官發財的「事業運」意象
二爺	黑衣，黑圓帽	右羽扇，左方牌鎖鏈書「善惡分明」	黑臉「潑猴面」，「火焰」眉，腦門「結」形紋，鼻側圓「銅錢」紋	「火焰紋」-光與熱、「旺」財富、祥光譜照永不熄滅具生命力、驅逐黑暗。 「結」形紋-如日常繩結有吉祥意、平安多平順。 「銅錢」紋-財富。	取二爺火紋之「旺」與銅錢紋之財的「財運」意象

表 4-3　四季神角色符徵新意與角色八類新意分析

稱號	服色	法器	臉譜特殊符徵	符徵吉祥新意	角色新意象
春季神	青袍	左黑扇，右木桶或花籃	水色臉，倒掛紅葫蘆面，「桃形紋」組成眾多「花瓣紋路」鬚，元寶嘴	「水色臉」-春雨。 「倒掛葫蘆」-賜福納祥、納毒除病、子孫滿堂、升官進祿。 「花瓣紋路」-綻放、生氣蓬勃。 「桃形紋」-辟邪除病、長壽。	取春季神春意盎然、桃花紋生氣蓬勃和葫蘆納毒除病的「健康運」意象
夏季神	紅袍	右黑扇，左火盆或火爐	紅色火焰面碎臉，腦門「蓮花」紋面，鼻樑「桃形紋」	「紅火焰面」-光與熱、喜氣與熱氣、「旺」財富、祥光譜照永不熄滅具生命力、驅逐黑暗。 「蓮花」-吉祥、忠貞、出淤泥而不染、潔身自愛、蓮生貴子、生意本固枝榮。	取夏季神紅光滿面的祥光譜照的喜氣與蓮花忠貞、連生貴子的良緣「愛情運」意象
秋季神	白袍	左黑扇，右金瓜錘	黑面鳥臉，紅鳥嘴，腦門「天眼」紋，	「孔雀羽花眼紋」-孔雀具九德而品德高尚、高貴顯赫、雀屏中選的愛情吉祥物、消災化爲吉祥安樂。 「天眼」紋-慧眼、明辨虛實、審視護佑。	取秋季神慧眼能明辨護佑與孔雀花眼紋的品德高尚、消災化爲吉祥安樂的「平安運」意象
冬季神	黑棕色袍	右黑扇，左蟒蛇或蛇棒	黑面虎臉，腦門「蓮花」紋，「王」字眉，虎嘴，虎紋	「虎」-巡守、護佑、鎮邪驅煞。 「王字紋」辟邪、如虎威風、有權力。 「蓮花」-吉祥、忠貞、出淤泥而不染、潔身自愛、蓮生貴子、、生意本固枝榮。	取冬季神的虎王相具護佑鎮煞和蓮花紋的出淤泥而不染的「安康和樂」意象

經由家將臉譜上的特殊符徵與其個別造型，將八家將角色個別賦予及歸納成現代人所希望祈求的八種運勢類型，給予新的吉祥意象，讓人藉由傳統造型符號中給予新的觀感與認識每位家將，依上表分類結果，依次是：甘爺爲「辟邪防小人」運、柳爺爲「讀書」運、大爺爲「事業」運、二爺爲「財」運、春季神爲「健

康」運、夏季神爲「愛情」運、秋季神爲「平安運」、冬季神爲「安康和樂」運。

現在台灣逐漸重視本土文化的發展與傳承，運用家將藝陣文化的豐富內涵及其藝術性重新包裝，發展成一種台灣特殊的地方文化產業，除了能開發出另一產業經濟的發展，除了維持傳統文化的傳承與重視，也是讓人重新接受與宣傳傳統家將文化的方式。

第三節 慰療系公仔特色調查分析與應用

從台灣熱門的傳統公仔與流行公仔分析探究其慰療功能的設計與類型，從中可了解市場行銷之策略與公仔設計的媒材和經費間的關聯性，能作爲公仔產業設計發展的參考

一、慰療系公仔的特色分析

爲探究台灣市面上公仔的慰療功能與類型，本研究將台灣網路拍賣市場中，以關鍵字「慰療」，來搜尋較爲熱門的公仔系列產品，再探究分析其功能，可分爲以下三大類：

（一）引人與感心的觀賞類公仔

筆者觀察目前網路討論與網路拍賣市場上較爲熱門且知名的慰療系公仔，發現市場最普遍的慰療公仔還是具有故事性或角色具背景意義而吸引感人的仔，而這類的公仔多屬觀賞性質，例如涼宮春日的憂鬱 Q 版系列盒玩公仔（圖 4-1），是日本熱門戀愛動漫畫角色，此角出自於日本療傷系動漫畫故事角色，讓收藏者有心靈崇拜和慰藉的滿足；另外因受日本動漫畫市場影響，此類是屬市面較大多數的靜態角色擺飾公仔，此另外還有許多電影、動漫畫英雄公仔、運動或政治類知名人物公仔及神靈、獸怪類公仔，而且此類公仔多爲靜態收藏擺飾的型式。

隨著技術與科技媒材的開發，也運用電力動讓公仔擺飾能作趣味節奏性擺動，吸引目光轉移壓力，如太陽能熊貓馬桶看書點頭娃娃（圖 4-2），運用可愛的造型和趣味的動作，現在市場充斥此類的太陽能動力擺手招財貓、點頭公仔等；太陽能動態娃娃系列公仔是目前市面上較爲普遍的商品，運用電力動能讓公仔擺飾作趣味節奏性擺動，能吸引目光轉移注意力。

圖 4-1　涼宮春日的憂鬱 Q 版系列盒玩公仔

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f5.page.bid.yahoo.com/tw/auction/e33708452?u=antarcticamyth

圖 4-2　太陽能熊貓馬桶看書點頭娃娃

來源：98 年 5 月 22 日， http://tw.f2.page.bid.yahoo.com/tw/auction/b46275532?u=shanaa.tw

（二）趣味與益智的遊戲類公仔

接著第二類則屬遊戲類的公仔，像是是運用機械或電子的動態公仔，在上緊發條後, 會舞動讓人開懷的逗趣表演；市面還有許多動態擺飾公仔，運用太陽能或電池等動能發明。，如明和電機系列公仔（圖 4-3），上緊發條後,會舞動出讓人開懷的逗趣表演，趣味動作公仔能使人放鬆心情。另一種是遊戲互動式公仔，

藉由趣味猜想、刺激互動的遊戲互動方式來消解憂愁和壓力，如鱷魚拔牙親子同樂遊戲機（圖 4-4）。

圖 4-3　明和電機公仔

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f3.page.bid.yahoo.com/tw/auction/c37430655?u=pop_area）

圖 4-4　鱷魚拔牙親子同樂遊戲機

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f2.page.bid.yahoo.com/tw/auction/b46275532?u=shanaa.tw

（三）生活應用與電子互動的生活用具類公仔

第三類是與生活用品相結合的多元公仔，如布偶式公仔韓國 Shinada 雲中生物抱枕系列娃娃（圖 4-5），其簡單趣味的造型，能抱能打，能發洩個人情緒，能擺放各種逗趣動作還具抱枕寢具的實用性。傳統布製娃娃屬技術流傳久遠的型式公仔，因布偶造型較爲簡單但柔軟且耐擠壓碰撞，因此能抱能打，能隨使用者操弄不同動作，抒發內心的情緒壓力，除了多數屬個人玩賞的布偶娃娃外，也包含布袋戲、指偶戲等表演性的玩偶；而在產品材質的發展上，PVC 及軟膠的類型更加多樣化且實用性更耐用且多元化，公仔的設計將塑膠造型的可塑性運用在日常生活的用品上，如過去美洲原住民運用木雕和陶制的人偶瓶罐用具，而現今將塑膠公仔設計結合詼諧逗趣的動作和生活常用品，讓工作和生活中無時不刻皆能感受到公仔的可愛趣味，又如 Mr.p 桌面整線器公仔（圖 4-6），是泰國 Propaganda

公司設計的詼諧幽默辦公用品系列公仔，將趣味設計與實用性結合成新創意，風靡國際的趣味設計更成爲一種潮流。

圖 4-5　韓國 Shinada 雲中生物抱枕娃娃

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f3.page.bid.yahoo.com/tw/auction/c37430

圖 4-6　Mr.P 桌面整線器

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f5.page.bid.yahoo.com/tw/auction/e27018849

而生活應用公仔在現今科技發達的 21 世紀，又與電子技術跨界領域相結合，如 Hip PoP PET 搖滾電子音樂寵物機（圖 4-7），是新一波創新流行電子公仔，公仔會對人的動作做出回應，會發出不同聲音和擺動與顏色變化，並結合音響、MP3 等成爲生活實用音箱。另有趣味電子公仔結合時下網路聊天的生活型態，當通訊媒體有訊息來時，會讓公仔作出動作提醒注意，如 I-Knock 敲敲小人 MSN 即時訊息互動公仔（圖 4-8），讓人感到趣味化；公仔玩偶結合科技，深入消費者的生活，擴展更多公仔消費的族群和提供更多公仔玩偶新的功能和服務。

圖 4-7　Hip PoP PET 搖滾電子音樂寵物機

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f2.page.bid.yahoo.com/tw/auction/b46969205

圖 4-8　I-Knock 敲敲小人 MSN 即時訊息互動公仔

來源：98 年 5 月 22 日，http://tw.f4.page.bid.yahoo.com/tw/auction/d39332854?u=taipei19740228

二、慰療系公仔的應用與發展

從前面對，市面慰療系公仔類型特色分析後，公仔產業的發展是還具有開發潛能的，如表 4-4 慰療系公仔類型特色和多元應用分析表。

隨著時代的進步公仔玩偶也增加了它的附加價值，技術與媒材也更加廣泛的與其結合，公仔玩偶，已不再是兒童的專利，尤其是在現今工商發達的時代與高齡化少子化的環境下，現代人生活節奏忙碌，趣味公仔玩偶有慰療緊張壓力的情緒，還有科技電子化公仔玩偶能陪伴老弱婦孺，結合科技晶片還能對人回應簡單的噓寒問暖，此外人與人之間的聯絡和維繫情感更加薄弱，大多現代人逐漸靠著網路通訊傳達訊息，因此滿足寂寞的科技商機越來越受到重視，如日本的「御宅族」文化，而「即時、互動」是此公仔與電子寵物商機的主因；根據許立佳，民 98，用科技搏情感電子公仔，創新發現誌，頁 42，提到美國 NPD 機構對 2008 年電子寵物與科技玩具市場規模調查，分別是 84 億和 296 億，預估 2010 年該市場的快速發展將成長 2 成 5，而過去曾是「玩具王國」的台灣，隨著中國大陸和南亞地區新興市場勞力密集的衝擊，玩具加科技的研發也是台灣將來發展的出路。

表 4-4 慰療系公仔類型特色和應用分析

類別	型式	慰療特色	應用類別
觀賞類	靜態角色公仔	具有故事性或角色具背景情境的意義，讓收藏者有心靈崇拜和慰藉的滿足感。	電影、動漫畫公仔、運動或政治類知名人物公仔、神靈、獸怪類公仔
	節奏擺動公仔	運用電力或其它動力讓公仔擺飾能作趣味節奏性擺動，吸引目光轉移壓力情境。	運用可愛的造型和趣味的動作，市場的太陽能動力擺手和點頭公仔。
遊戲類	趣味動作公仔	機械或電子運用的動態系列公仔，上緊發條或啓動按鈕後,會舞動出讓人開懷的逗趣表演，放鬆心情。	常見的步行、翻滾公仔，水中打水公仔，和明和電機的吉他手、呼拉樂、搖臀爽、敲敲頭、打響板系列公仔。
	益智遊戲公仔	遊戲互動式公仔，藉由趣味猜想、刺激互動的遊戲方式來消解憂愁和壓力	公仔疊疊樂、俄羅斯海盜桶公仔、猛獸拔牙公仔。
生活用具類	生活用具公仔	依媒材性質構思，結合詼諧逗趣的公仔設計運用和生活實用性的常用品，讓工作和生活中無時不刻皆能感受到公仔的可愛趣味。	戲偶、生活寢具類的抱枕、趣味辦公用品公仔，生活用品趣味造型設計公仔
	電子互動公仔	會對人的動作做出回應.或發出不同聲音和擺動，與顏色變化，並常結合電子家電，成爲訊息和輔助的好幫手。	MP3 等音樂音箱公仔、無線基地即時通訊台公仔、網路聊天輔助公仔，刷牙習慣學習公仔。

小結

在本研究中，公仔創作開法的首要因素，仍須考量個人能力與資源多寡，來選擇創作的慰療型公仔，因不同類型的慰療應用公仔須使用的材料和所需結合的技術產業是不同的。因筆者欲創作的八家將角色並非大眾所普遍了解與喜愛的有

名角色，因此須加上些趣味性和生活化的功能爲考量，並且將以經費不須大量開模的獨一無二個性化原型公仔爲主，結合慰療系中觀賞類與生活用具類公仔爲設計類型。

NTTU Library

NTTU Library

第五章 慰療系八家將公仔的創作構思與成果

本研究欲創作慰療系的八家將公仔，因此在第二章文獻探討中先對過去傳統文化與公仔產業的特色內涵做探索了解，到第四章創意調查分析與應用中對市面熱門流行公仔元素、八家將的新意象類型和慰療系種類的分析，最後本章便是要利用這些知識經驗與分析結果來做創作計畫。

首先用對台灣市場的熱門公仔分析所得到的公仔類型和造型元素，運用到從傳統八家將造型符徵轉化成的八種新意象的八家將公仔，並依本身能力與技術設計出觀賞類公仔和生活用具類兩組慰療系公仔。

第一節 慰療系家將公仔造型規劃設計

本研究創作的作品系列上，計畫上依慰療類型的不同分成兩種系列特色，一種以強調傳統家將臉譜趣味造型，而整體公仔造型統一模式，並運用角色新意象的創意吉祥「籤詩」遊戲慰療功能的八尊「觀賞類點頭吉祥籤八家將公仔」；另一種則強調公仔趣味、實用、個性化創意的「生活用品應用類」慰療功能，並且是能將八家將角色的文化內涵藉此達到遇教於樂的宣傳效果。

一、八家將傳統造型與意涵之應用

首先，上段開頭已說明本研究創作一開始的兩大系列作品的創意走向，因慰療類型的功能不同，而使表現型式，一者重觀賞「臉譜造型」，另一者著重不同生活用具的「趣味型態造型」爲主；但兩系列家將角色，其實都是相同的八家將中的主要八名要角，因此在八家將造型公仔的相同處，依傳統造型共同元素、公仔趣味造型和色彩元素來構思。

所以，本研究的兩種系列公仔創作中，「角色傳統造型元素」便是角色的傳統特徵，也是大家所認知的印象，所以在此兩系列家將造型的相同處，便是「臉譜造型」、「穿著服式與花色」、「使用法器」，而此部分在第二章文獻探討，已將八家將角色造型做一整理與分析，而本創作研究中將評估選擇部分特色造型來運用。

本創作設計將傳統家將角色華麗的裝飾和帽冠去除，是爲了單純表現家將臉譜之重點特徵，但僅有范、謝兩將軍仍保留其高帽與特殊法器之特色；此外家將公仔的左、右手法器和扇子與斜肩袍形制，皆按照傳統家將編制的陣形與規則來設定；此外，本創作系列公仔設定上個別不同的特色有，觀賞類八家將公仔，爲了求造型的一致性，身形比例皆統一，除謝、范兩將軍有其特殊法器外，其餘角色皆統一規劃爲單純持扇子小道具；而另一組生活用具類八家將公仔的中，柳爺擋書架公仔因造型而無法持法器，所以其相對角色，甘爺也省略法器道具之配置，但其餘生活用具類八家將公仔皆有法器和扇子等小道具的特殊設計；本研究創作之家將公仔的傳統造型設定，詳見慰療系八家將公仔整體共同造型設定（表5-1）。

二、公仔造型特色之應用構思

由於傳統的家將是人扮鬼神，其造型與儀式過於嚴肅、陰森，因此本研究在

公仔造型的構思設定中，運用第四章創意調查與分析時，探究台灣網拍市場上熱門流行公仔的造型元素的結果，來評估取捨運用，如家將公仔的造型構思上，多運用大頭、大眼、以符合 Q 版可愛造型之元素爲原則，但是公仔的手和腳的長短比例設定，在「生活用具系列家將公仔」中，因造型功能的設計，而視需求而設計規劃上彼此不同，但也因此本系列角色各個皆有其強烈個性造型，也是本系列公仔更具有個性化之特色。此外本研究設計之公仔整體造型的邊角，也力求符合圓滑有親近感，造型中以簡單、俐落爲要素，以避免過多裝飾影響本研究創作中主要表現的臉譜造型特色。另外公仔面部表情和角色的動作設定上盡量符合誇張、明顯才能增加動感，所以在本研究的「生活辦公用品系列公仔」創作中，除了配合辦公用品的造型而設計成趣味造型外，也嘗試結合簡易活動手臂，以增加其變化性，並搭配簡單小配件法器加強其趣味效果。

最後，在公仔的色彩配置上皆配合八家將的傳統造型與五行等條件來構思，如四季神公仔的服飾配置上運用五行方位的意涵，如春季神爲東方、夏季神爲南方、秋季神爲西方、冬季神爲北方，所以創作中服色上也遵循，東青藍、南朱紅、西白、北黑；而前四大將，雖無方位色彩的意涵，但在此也將角色臉譜的色彩與意涵作爲延伸參考的條件，如七爺與八爺爲相對稱的角色，傳統便利用白色與黑色對比色系，甘爺因明辨之特色賦予清明的藍色系，柳爺的讀書運新意涵，因五形，書與教育屬木，因此賦予綠色系；因此外在生活用具型公仔的設定上，前四班的甘柳謝范四大將爲「犬」之造型意象，因此膚色配置爲花色、黃色、白色與黑色的犬類四大毛色爲構思；以整體來構思每尊家將公仔盡量使用大面積部位不相同的色調，來讓每個角色特色鮮明，平均個別角色用色都在 4 到 6 色之間，配色的選擇多運用明亮飽和色系讓公仔的造型能符合年輕族群活潑熱情奔放的鮮豔色彩；並利用黑、白色做細緻點綴與特殊色之裝飾氣勢，讓公仔細部紋飾能更產生對比效應較爲清晰鮮明（葉棻夙，1995），以上家將系列公仔的流行造型構思設定，詳見慰療系八家將公仔整體共同造型設定（表 5-1）：

表 5-1　本研究創作之慰療系家將公仔整體共同造型設定

稱號	配色	法器與特色紋飾	臉譜特殊符徵
甘爺	服色：青藍色 配色：黑、紅、橘、藍、白、金	法器：左扇 紋飾：太極飾	紅黑陰陽臉，腦門皺字「亞」形紋，額上「柳葉紋」，火盆歪嘴，左臉頰「蜈蚣紋」桃形紋。
柳爺	服色：青綠色 配色：黑、白、綠、紅、藍、金	法器：右扇 紋飾：燕紋	白面，黑子母燕眼窩，不對稱歪臉。
大爺	服色：白衣，白高帽，上書「一見大吉」 配色：白、黑、紅、銀、金	法器：左扇，右火籤 紋飾：蝙蝠飾	白面，飛燕眼窩，眼側「蝙蝠紋」，紅「戟」。
二爺	服色：黑衣，黑圓帽 配色：黑、白、紅、黃、金	法器：右扇，左方牌鎖鏈書「善惡分明」 紋飾：銅錢飾	黑臉「潑猴面」，「火焰」眉，腦門「結」形紋，鼻側圓「銅錢」紋。
春季神	服色：青袍 配色：紅、藍、白、黑、金	法器：左扇，右桶 紋飾：青龍紋	水色臉，倒掛紅葫蘆面，「桃形紋」組成眾多「花瓣紋路」鬚，元寶嘴。
夏季神	服色：紅袍 配色：紅、黃、黑、白、金	法器：右扇，左火盆 紋飾：紅鳳紋	紅色火焰面碎臉，腦門「蓮花」紋面，鼻樑「桃形紋」。
秋季神	服色：白袍 配色：橘、綠、紅、黑、白、金	法器：左扇，右金瓜錘 紋飾：白虎紋	黑面鳥臉，紅鳥嘴，腦門「天眼」紋。
冬季神	服色：黑棕色袍 配色：黑、白、黃、紅、褐、金	法器：右扇，左蟒蛇 紋飾：黑玄武紋	黑面虎臉，腦門「蓮花」紋，「王」字眉，虎嘴，虎紋。

三、八家將公仔新意象與慰療應用構思

傳統家將和公仔的造型構思以有完整的設計概念與計畫達到目標後，便是要讓八家將公仔更爲特殊，更具有內涵與價值，以達到親近人群與生活化的宣傳效益，這就需要利用現今所流行與重視的慰療功能的設計結合，在此分成本研究創作的兩大項慰療系作品創意構思的設計說明。

（一）觀賞類點頭吉祥籤系列八家將公仔造型與功能設計說明

本系列家將公仔重點在於展現傳統八家將臉譜造型之美，因此省略過多的肢體造型，避免喧賓奪主，所以全系列八隻家將公仔全都運用一致化的身體造型，大頭、小身體，簡單圓潤的構造。

但是，爲了避免觀賞型公仔過於單調無趣，尤其傳統家將並不同於市面觀賞型公仔皆爲家喻戶曉的動漫畫角色，擁有眾多的喜好者，因此，再加上「吉祥籤」的「吐舌」動作遊戲功能與點頭晃腦的趣味動作造型，公仔吐舌的逗趣特色，讓觀者在遇到壓力與焦慮時，可藉由微笑逗趣臉面的家將公仔和搖頭晃腦的應許動作來放鬆心情，此外公仔嘴中可吐出三種吉祥詩籤，可將家將的傳統宗教祈福護佑的精神，給予觀者心理的信心正增強效力，達到慰療精神，加強大眾吸引力。

此外，爲避免此觀賞類的系列公仔成爲「生灰塵的擺飾」，所以，在家將公仔手部做簡易可轉動與拳頭部有磁鐵吸力的「實用性」設計，可作爲吸夾「便條紙」，作爲提醒人的好幫手，讓收藏者在工作煩悶之時，可將焦點轉移至身旁的趣味公仔，來放鬆心情轉移壓力，並可藉由吉祥籤的抽取遊戲，增強信心達到慰療之效。

觀賞型吉祥籤系列八家將公仔，除了臉譜藝術造型外，次要重點便是其各個角色的「吉祥籤」之新意象內涵設定，依現代消費者對傳統神化角色保有的祈福心理因素，因此將這些心理需求分爲，對個人的運勢期望增強，如財運（主偏財）、健康運、讀書運（主課業）、事業運（主正財）、平安運，和對人際關係改善的運

勢，如愛情運、防小人與避災禍的趨吉避凶運與安康和樂的家庭總體運，並依各家將角色的造型元素特色賦予的新吉祥意象，而每隻家將公仔嘴中都含有各別意象所配合的三種吉祥意涵籤文，如：

1. **甘爺**：取甘爺臉譜造型的陰陽明辨意涵具有「辟邪防小人運」意象，則吉祥籤爲：邪靈退避、賜貴降福、明則保身。

2. **柳爺**：取柳爺臉譜的燕紋有心想事成與科舉高中的「讀書運」意象，則吉祥籤爲：金榜題名、加分晉級、智慧無雙。

3. **大爺**：取大爺謝必安的身長與臉譜蝙蝠、燕與戟形紋等，有升官發財的「事業運」意象，則吉祥籤爲：升官發財、天官賜福、步步高升。

4. **二爺**：取二爺臉譜上火紋之「旺」與銅錢紋之「財運」意象，則吉祥籤爲：財源廣進、好彩頭、遇水則發。

5. **春季神**：取春季神，春意盎然與桃花紋生氣蓬勃和葫蘆有納毒除病意涵的「健康運」意象，則吉祥籤爲：百毒不侵、頭好壯壯、青春苗條。

6. **夏季神**：取夏季神，臉譜造型紅光滿面、祥光譜照的喜氣與蓮花符徵有忠貞、連生貴子的良緣意涵而有「愛情運」意象，則吉祥籤爲：連生貴子、桃花朵朵、珍愛長存。

7. **秋季神**：取秋季神，臉譜的慧眼，有明辨、護佑之意與孔雀花眼紋代表的品德高尚、消災化爲吉祥安樂的「平安運」意象，則吉祥籤爲：消災解厄、出入平安、吉星高照。

8. **冬季神**：取冬季神臉譜的虎王相，具護佑鎮煞和蓮花紋的出淤泥而不染意涵的「安康和樂」意象，則吉祥籤爲：金玉滿堂、永保安康、吉祥如意。

（二）生活用具類辦公用品系列八家將公仔造型與功能設計規劃

「生活用具類辦公用品系列家將公仔」重點在於，將生活中常用的辦公用品其實用功能結合八家將公仔的趣味造型，達到生活用具類公仔紓解壓力的癒療性

和表現與宣傳傳統家將文化內涵的雙重功能，因此在公仔形態的設計構思上爲配合多數辦公用品制式化的規格型態，所以此系列八尊家將公仔無法運用一致化的身體造型，但卻因此個別特色較強烈，但仍盡量配合「熱門公仔造型元素」的分析結果，設計出簡單圓潤的身體構造。

此系列家將公仔，在角色塑造上又將前四班，負責捉拿的四大將軍，設定爲具有追捕獵物本能的常見動物「犬」類，而負責審問的後四班，四季大神則設定成會將獵物抓來玩弄的動物「貓」；犬和貓是現代人生活中所常見的可愛寵物良伴，除了具有親切可愛感的心靈慰療外，此動物從過去至今也被稱之爲具有靈性，因此本研究將其取代傳統「人扮鬼神」的傳統形式，以增添其趣味性；另外，本系列創作也是依照各家將角色的造型元素特色分析，賦予新吉祥意象，並以此來規劃每個家將角色所要結合的辦公用品，此系列創作的多數家將公仔手部可做簡易轉動，依各辦公用具功能設計的目的而每個家將公仔造型和「實用性」皆不同，另外此系列的家將公仔，每個角色皆配有附加的特殊「用具」造型法器，成爲大家的好幫手；每個生活用具類辦公用品系列家將公仔的設計規劃如下：

1. **甘將軍**：避小人邪念的辟邪「光明燈飾」

因甘爺臉譜造型的陰陽目具有明辨「辟邪防小人運」意象，而結合日常生活用品「燈飾」作爲造型設定的依據，公仔手上扇子配合燈光功能設計成爲電燈明暗調整的開關；「光明檯燈」，當生活中遇到壓力時象徵光明的開展，闢邪驅逐小人，沉靜心靈並指引明辨道路，以生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。

2. **柳將軍**：擋「輸」運的必勝「擋書架」

因柳爺臉譜的燕紋有心想事成與科舉高中的「讀書運」意象，而結合平時讀書時，常用的「書架」作爲造型，公仔手上的扇子造型配件也依功能設計成爲「筆記便條」，適合讀書時隨手取用來作紀錄；「擋書架」，在升學與生等和應徵考試的現代生活壓力下，將書架的趣味化放鬆心情，另諧音「擋書」來增加心中的信

心和宗教護佑的意念，將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。

3. **大爺**：升官發財「膠台」

因大爺，謝必安傳說故事中身長高與長舌造型，加上臉譜蝙蝠、燕與戟形紋意涵等，有升官發財的「事業運」意象，所以結合平時辦公時常用的「膠台」文具座作爲造型依據，公仔手上法器「火籤」配合功能設計成爲「切膠帶器」，另外扇子配合功能設計成爲「剪刀」;「膠台」結合七爺一見大吉與高帽，轉化爲事業追求升官晉級的宗教祈福護佑意象，將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的工作中有趣味舒壓之效。

4. **二爺**：旺旺聚財「存錢桶」

因二爺臉譜的火紋有「興旺」之意與銅錢紋有「財運」意象，所以結合生活中的「存錢桶」作爲造型，公仔的嘴爲投入孔，手上法器「虎形方牌」也將其功能設計成爲「便條夾」之用;「存錢桶」，現代生活的經濟壓力，藉由平時存錢的良好習慣與八爺財運旺盛的意象，讓心靈藉由將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。

5. **春季神**：長春納福「水杯罐」

因春季神，春天有春意盎然之象與臉譜桃花紋具有生氣蓬勃和葫蘆紋有納毒除病之意涵的「健康運」意象，所以將公仔結合「水杯罐」作爲造型，頭部爲罐蓋能防蚊蠅沙塵，口部爲吸管插孔，公仔手上法器「木桶」也配合功能設計成爲「調味罐」;「水杯罐」，健康是現代生活所常忽視也相對重視的問題，藉由造型的杯罐設計設計，養成良好衛生習慣，與藉由宗教護佑祈福的精神融入生活用品結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。

6. **夏季神**：熱情珍愛「薰香爐」

因夏季神，臉譜造型紅光滿面、祥光譜照的喜氣與蓮花紋具有忠貞、連生貴子的良緣意涵，因此有「愛情運」意象，而結合現代生活中具有放鬆身心、調整環境情境功能的「薰香爐」作爲造型，公仔手上法器「火盆」配合功能設計成爲

「打火機架」;「薰香爐」，情感與人際關係是現代人所常面對的困擾，藉由薰香爐讓人沉靜心靈去思索，懂的重視裝扮和氣息與環境的營造，增加自我信心，並運用宗教祈福精神融入生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。

7. 秋季神：消災化吉「銷鉛筆機」

因秋季神臉譜的慧眼符徵，爲明辨、護佑與孔雀花眼紋的品德高尚、消災化爲吉祥安樂的「平安運」意象，而結合「銷鉛筆機」作爲造型，公仔口部爲削筆孔，左手爲具有轉運意涵的削鉛筆機轉柄，公仔手上法器「金瓜捶」也設計成爲「一字螺絲起子」，能隨時解決工作時需修復器具的幫手;「削鉛筆機」，當工作繁忙與勞累時，藉由削鉛筆的休息時間，轉移壓力的注意，並藉由轉動銷鉛筆機的簡單動作，賦予宗教轉運和消災解厄的祈福精神，並將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的工作中有趣味舒壓之效。

8. 冬季神：鎮煞和樂「訂書機」

因冬季神臉譜的虎面相，具護佑鎮煞和蓮花紋的出淤泥而不染意涵有「安康和樂」意象，而將虎頭大嘴結合「訂書機」釘咬功能作爲造型，公仔手上法器「蛇棒」配合造形設計成爲「LED 小燈」功能，能在燈光較弱時幫助照明;「釘書機」，藉由家將公仔趣味釘壓簡單動作，來讓單調工作中有趣味，解除壓力，並讓宗教祈福精神融入生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的工作中有趣味舒壓之效。

第二節 原型家將公仔製作過程

本研究創作有「觀賞類辦點頭吉祥籤系列家將公仔」和「生活用具類辦公用品系列家將公仔」兩種系列類型，多數創作造形都是以黏土塑造爲主，其製作規

劃程序皆大同小異，如都需構思公仔造型草稿、內體功能的機關設置、覆上外觀媒材、小道具製作、公仔外觀勾勒上彩等基本步驟才完成；而在本研究創作中的生活辦公用品系列公仔僅有其中一尊公仔，因功能展現需求性需用紙類媒材，因此將製作過程分成「黏土」與「紙模」兩種材料的製作方式作簡介。

一、使用材料特色與說明

「工欲善其事，必先利其器」，因此在本研究的創作媒材選用考量，以較爲生活化、取得較方便、經費也較不龐大，對於媒材特性也較熟悉，且個人製作上也易操作控制的「黏土」類媒材爲主，且研究創作之結果也適合普便推廣與大眾學習的「公仔設計」文化產業。

（一）黏土類媒材特色說明

「黏土」媒材，爲本研究創作之「原型公仔」之主要材料，而本創作中所使用的勞作雕塑黏土也是台灣地區市面上常見的黏土材料，如一般造型紙黏土、台灣超輕土、日本超輕土、樹脂土，其媒材特性各有特色，研究創作時依不同需求特性而混用，如公仔底座須較重，頭部與可動手臂須較輕質量的黏土，互相搭配使用，而各黏土特性說明如下（表 5-3）：

表 5-2 本研究創作使用黏土媒材特性比較

名稱	造型黏土媒材	特性	
一般造型紙黏土		優點	1. 價格最便宜，購賣最方便。 2. 成型後較重實、堅硬。
		缺點	1. 成型乾固較慢，易產生乾裂。 2. 成型後較重，硬而易碎。 3. 捏塑時失水快，易乾而產生裂痕，可加水避免。
台灣輕質土		優點	1. 材質爲樹脂加乳膠等。 2. 可與其他色土調和。 3. 品質細緻柔軟。 4. 保存期限長，不易斷裂。 5. 價格比進口便宜，不容易變色。
		缺點	1. 外部乾固迅速，內部仍爲柔軟，易產生皺折乾裂。 2. 成型後仍較輕軟。
樹脂捏塑土		優點	1. 材質爲麵包屑加白膠。 2. 透明性佳。 3. 雕塑性強。 4. 易成型，成型後輕而堅硬。 5. 縮水性小。
		缺點	1. 捏塑時失水快，易乾而產生裂痕。 2. 黏性強易沾黏，可塗抹凡士林避免手部沾黏。 3. 土質保存不易，易發霉變色。
日本輕質土		優點	1. 材質爲樹脂加乳膠等。 2. 可與其他色土調和使用。 3. 品質細緻柔軟，易捏塑。 4. 保存期限長，不易乾裂。 5. 不容易變色。
		缺點	1. 進口價格較台灣輕質土貴。 2. 外部乾固迅速，內部仍爲柔軟，續接土不易。

從研究創作中，嘗試使用不同種類的黏土媒材，因造型創作時不同的表現需求時，而選用不同性質的煤材，如小道具需要使用快乾且質地較輕，且耐摔的材質，因此可使用樹脂捏塑土，因其質地乾後較堅硬，但其缺點是不易操作，意沾黏手，因此成形表面較爲粗操；而傳統市面兒童用造型紙黏土，其材質較重，乾燥成形較慢，但品質優異的紙黏土卻是較好操作的類型，因其質地較重，也適合作爲基底不易晃動；因此從創作試驗中，建議在創作時先考量一爲技術，二爲作品功能展現性來考量，較爲適合之黏土媒材。

（二）次要媒材與製作材料說明

本研究創作中，因創作的主題內容具有慰療功能的公仔，因此在設計規劃上，會將創作公仔造型結合「生活用品實物」的創意組合（圖 5-1），讓公仔也擁

圖 5-1 秋季神銷鉛筆機公仔內體實物製作對照圖

有生活用品的功能性，達到生活中「會心一笑」的舒壓慰療機能，另也有因創作的公仔作品，因本體功能展現的需求，而強調規格或材料的特殊性，例如本研究創作中的觀賞類點頭吉祥籤系列的八家將公仔，爲求八隻公仔造型的統一與造型主體底座須堅固的需求，因此內體以統一規格的杯、瓶實物來架構達到標準化需求（圖 5-2）；另外在生活用品類的甘將軍公仔「燈飾」爲例，因內體燈火的透光

性需求，因此，採用紙張媒材，運用紙糊脫胎的技法來創作（圖 5-3）。

圖 5-2 點頭吉祥籤公仔統一瓶罐內體標準化製作

圖 5-3 甘爺燈飾造型的紙模脫胎

二、黏土公仔製作流程概說

以「觀賞類辦點頭吉祥籤系列家將公仔」甘將軍爲例，因重點在於家將臉譜造型特色，所以身形造型模式規格力求簡單與統一，其製作流程如下：

步驟 1： 繪製草稿（圖 5-4）

步驟 2：頭部內體架構與出籤機關孔材料準備與製作（圖 5-5）

步驟 3：製作舌頭籤文道具小零件（圖 5-6）

步驟 4：公仔身體製作（圖 5-7）

步驟 5：手部螺絲裝設與頭部造型捏塑（圖 5-8）

步驟 6：頭身彈簧製作（圖 5-9）

步驟 7：點頭公仔彈簧機關裝設（圖 5-10）

步驟 8：磁性拳之活動手裝設（圖 5-11）

步驟 9：勾勒上色（圖 5-12）

公仔作品完成（圖 5-13）

圖 5-4 冬季神公仔製作草稿繪製

圖 5-5 內體架構材料準備與製作

圖 5-6 製作籤文道具

圖 5-7 公仔身體造型製作

圖 5-8 螺絲裝設與頭部造型捏塑

圖 5-9 頭身彈簧製作

圖 5-10 點頭公仔頭身彈簧裝設

圖 5-11 公仔頭、身彈簧連接裝設

圖 5-12 公仔依造型設定設定上色

圖 5-13 秋季神公仔造型完成圖

三、紙糊脫胎公仔製作流程概說

以「生活用具類辦公用品系列家將公仔」甘將軍-避小人邪念的辟邪「光明燈飾」爲例，因本研究創作中僅此單一作品燈罩須透光性需求，而選用紙媒材紙糊脫胎的製作方式，流程如下：

步驟 1：繪製草稿（圖 5-14）

步驟 2：製作幾何型紙模（圖 5-15）

步驟 3：紙模脫胎（圖 5-16）

步驟 4：剪裁與黏合基本造型（圖 5-17）

步驟 5：鐵絲立佇架構與裝置燈座（圖 5-18）

步驟 6：組裝完成測試（圖 5-19）

步驟 7：勾勒上色（圖 5-20）

公仔作品完成（圖 5-21）

圖 5-14 點頭詩籤公仔草稿

圖 5-15 紙模製作

圖 5-16 手腳紙模脫胎

圖 5-17 紙模造型剪裁與接合

圖 5-18 鐵絲架構與燈座裝置

圖 5-19 紙模公仔粗體燈火測試

圖 5-20 公仔依計面譜設定上色

圖 5-21 紙模家將公仔完成圖

第三節 作品解說

本研究創作之慰療系八家將公仔，將傳統八家將主要八名角色，甘、柳、謝、范、春、夏、秋、冬結合公仔形式和慰療系功能的創意設計，作品可分爲兩大慰療類型系列，一爲觀賞類節奏擺動的「點頭吉祥籤系列八家將公仔」，二爲生活用具類造型用品系列八家將公仔。

一、觀賞類點頭吉祥籤系列八家將公仔

圖 5-22 觀賞類點頭吉祥籤系列八家將公仔

本創作系列點頭吉祥籤公仔造型公仔著重角色面部臉譜造型特徵與吉祥詩籤之心靈慰療特色，因此將人形造型簡化，僅留簡單柔和圓滑特徵，此構思也適合大量公仔造型開模的條件；而本研究創作將吉祥籤之抽取造型設計成公仔吐舌的逗趣特色，讓觀者在遇到壓力與焦慮時，可藉由微笑逗趣臉面的家將公仔和搖頭晃腦的應許動作來放鬆心情，此外公仔嘴中可吐出三種吉祥詩籤，可將家將的傳統宗教祈福護佑的精神，給予觀者心理的信心正增強效力，達到慰療精神。

角色法器部份，除了大爺、二爺是民間眾所皆知的七爺、八爺特定造型，而保留帽飾與法器，但無扇，而其他六名角色全只持扇而省略法器。作品依次爲甘爺「辟邪防小人運」點頭詩籤公仔、柳爺「讀書運」點頭詩籤公仔、大爺「事業運」點頭詩籤公仔、二爺「財運」點頭詩籤公仔、春季神「健康運」點頭詩籤公仔、夏季神「愛情運」點頭詩籤公仔、秋季神「平安運」點頭詩籤公仔、冬季神「安康和樂」點頭詩籤公仔八種造型款式，詳細介紹如下。個別介紹如下：

（一）甘爺「辟邪防小人運」點頭詩籤公仔

圖 5-23 甘爺辟邪防小人運點頭詩籤公仔

表 5-3　甘爺辟邪防小人運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	甘爺辟邪防小人運點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特徵，紅黑陰陽臉譜大頭、大眼和大嘴之趣味表情，短手。 服裝：青色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部太極陰陽紋刺青造型，賦予是非明辨的意涵。 配色：黑、紅、橘、藍、白、金六色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇。 臉譜：紅黑陰陽臉，有陰陽調和與明辨之意；腦門皺字「亞」形紋，音「福」爲明辨之意；額上「柳葉紋」，有鎮惡辟邪、教化普及和科舉高中；左臉頰「蜈蚣紋」有辟邪、百毒不侵之意涵。
角色新意象	取甘爺陰陽明辨具有「辟邪防小人運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲甘爺「辟邪防小人運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：邪靈退避、賜貴降福、明則保身。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

（二）柳爺「讀書運」點頭詩籤公仔

圖 5-24 柳爺讀書運點頭詩籤公仔

表 5-4　柳爺讀書運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	柳爺「讀書運」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特徵，白面，黑子母燕眼窩臉譜大頭、大眼和大嘴之趣味表情，短手。 服裝：綠色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部春燕剪柳紋刺青造型，賦予金榜題名的意涵。 配色：配合傳統角色白面與「犬種四色」的黃色爲主要色系，和黑、白、綠、紅、藍、金六色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇。 臉譜：白面黑子母燕眼窩眼窩，有燕築巢爲吉祥、財運亨通、科舉高中時榮登御宴、謀求事業成功、心想事成喜氣洋洋、消除災難之意。
角色新意象	取柳爺燕紋心想事成與科舉高中的「讀書運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲柳爺「讀書運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：金榜題名、加分晉級、智慧無雙。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

（三）大爺「事業運」點頭詩籤公仔

圖 5-25　大爺事業運點頭詩籤公仔

表 5-5　大爺事業運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	大爺「事業運」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特徵，白面飛燕眼窩臉譜大頭、大眼和大嘴，之趣味表情，短手。 服裝：白色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部倒掛蝙蝠紋刺青造型，賦予福到的意涵，白高帽，上書「一見大吉」。 配色：黑、白、紅、金、銀五色。
傳統造型及意涵	道具：右手持魚形火籤。 臉譜：白面飛燕眼窩，有吉祥、財運、科舉等心想事成、消除災難意；眼側「蝙蝠紋」，有天官賜福、長壽意；腦門紅「戟」形紋，有驅邪擋煞、官運亨通之意。
角色新意象	取大爺謝必安身長與蝙蝠、燕與戟等升官發財的「事業運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲大爺「事業運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：升官發財、天官賜福、步步高升。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

（四）二爺「財運」點頭詩籤公仔

圖 5-26　二爺財運點頭詩籤公仔

表 5-6　二爺財運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	二爺「財運」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特徵，黑臉潑猴臉譜大頭、大眼和大嘴之趣味表情，短手。 服裝：黑色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部火焰銅錢紋刺青造型，賦予財富旺旺的意涵。 配色：黑、白、紅、黃、金五色。
傳統造型及意涵	道具：左手持虎頭方牌，上書「善惡分明」。 臉譜：「猴面」有「封侯」官運，黑臉原是因八爺爲水淹而亡，另取遇水則發之吉祥意；「火焰」眉，有「旺」財富、祥光不熄之生命力意；腦門「結」形紋，有吉祥安順之意；鼻側圓「銅錢」紋，具有財富之意。
角色新意象	取二爺火紋之「旺」與銅錢紋之聚財的「財運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲二爺「財運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：財源廣進、好彩頭、遇水則發。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

（五）春季神「健康運」點頭詩籤公仔

圖5-27 春季神健康運點頭詩籤公仔

表 5-7　春季神健康運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	春季神「健康運」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特徵，代表春季意象的倒掛紅葫蘆水色面大頭、大眼和大嘴之趣味表情，短手。 服裝：傳統象徵東方的青色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部青龍紋刺青造型，象徵五行代表東方的意涵。 配色：紅、藍、白、黑、金五色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇。 臉譜：水色臉，倒掛紅葫蘆面，有賜福納祥、納毒除病、子孫滿堂、升官進祿之徵；「桃形紋」花瓣紋路鬚有辟邪除病、長壽、生氣蓬勃之意；元寶嘴，具有財富之意。
角色新意象	取春季神春意盎然、桃花紋生氣蓬勃和葫蘆納毒除病的「健康運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲春季神「健康運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：百毒不侵、頭好壯壯、青春苗條。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

（六）夏季神「愛情運」點頭詩籤公仔

圖 5-28　夏季神愛情運點頭詩籤公仔

表 5-8　夏季神愛情運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	夏季神「愛情運」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特色，代表夏季意象的紅色火焰面臉譜大頭、大眼和大嘴之趣味表情，短手。 服裝：傳統象徵南方的紅色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部朱雀紋刺青造型，象徵五行代表南方的意涵。 配色：紅、黃、黑、白、金五色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇。 臉譜：紅色火焰面碎臉，有祥光喜氣與、「旺」財富、具生命力、驅逐黑暗之徵；鼻樑「桃形紋」有辟邪除病、長壽之意；腦門「蓮花」紋，具有吉祥、忠貞、出淤泥而不染、潔身自愛、蓮生貴子之意。
角色新意象	取夏季神紅光滿面的祥光譜照的喜氣與蓮花忠貞、連生貴子的良緣「愛情運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲夏季神「愛情運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：連生貴子、桃花朵朵、珍愛長存。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

（七）秋季神「平安運」點頭詩籤公仔

圖 5-29　秋季神平安運點頭詩籤公仔

表 5-9　秋季神平安運點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	秋季神「平安運」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特色，代表秋季意象的鳥面臉譜大頭、大眼和大嘴之趣味表情，短手。 服裝：傳統象徵西方的白色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部白虎紋刺青造型，象徵五行代表西方的意涵。 配色：橘、綠、紅、黑、白、金六色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇。 臉譜：黑面鳥臉、紅鳥嘴，有大鵬吉祥之徵；「孔雀羽花眼紋」因孔雀具九德而品德高尚、高貴顯赫、雀屏中選的愛情吉祥物、消災化為吉祥安樂；腦門「天眼」紋，具有慧眼、明辨虛實、審視護佑。
角色新意象	取秋季神慧眼能明辨護佑與孔雀花眼紋的品德高尚、消災化為吉祥安樂的「平安運」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，為秋季神「平安運」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：消災解厄、出入平安、吉星高照。 扇子功用：為磁鐵紙條夾。

（八）冬季神「安康和樂」點頭詩籤公仔

圖 5-30　冬季神安康和樂點頭詩籤公仔

表 5-10　冬季神安康和樂點頭詩籤公仔作品解說

作品名稱	冬季神「安康和樂」點頭詩籤公仔
作品大小	長 14 ×寬 10 ×高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶簡單柔和圓滑特色，代表冬季意象的虎面臉譜，結合大頭、大眼和大嘴和趣味表情，短手。 服裝：傳統象徵北方的黑棕色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部玄武紋刺青造型，象徵五行代表北方的意涵。 配色：黑、白、黃、紅、褐、金六色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇。 臉譜：黑面虎臉，有巡守、護佑、鎮邪驅煞之意；腦門「蓮花」紋，有吉祥、忠貞和生意興榮之意；「王」字眉，有辟邪、如虎威風有權力之意。
角色新意象	取冬季神的虎王相，具有護佑鎮煞和蓮花紋的出淤泥而不染的「安康和樂」新意象。
慰療系特色	「點頭晃腦」趣味動作的節奏擺動式觀賞類類慰療公仔，並結合吉祥籤的心靈祈福舒壓的趣味性。
作品創意設計	主功用：吉祥籤，爲冬季神「安康和樂」新意象和舌頭造型的創意設計。 籤文：金玉滿堂、永保安康、吉祥如意。 扇子功用：爲磁鐵紙條夾。

二、生活用具類系列八家將公仔

圖 5-31 生活用具類系列八家將公仔

本生活用具類慰療系列八家將公仔，從系列的造型上將公仔人偶結合「犬」「貓」的可愛特徵，以去除傳統家將「人扮鬼神」的嚴肅氣氛，讓傳統家將文化更能藉由可愛趣味公仔親近群眾，且在先今少子化社會，寵物多爲人們的生活慰療良伴，而「犬」「貓」動物特徵的角色分配，因應傳統前四大將之職物爲捉拿，所以設定爲「犬」，另外後四季神之職務爲審問，因此設定爲「貓」的特徵。

本系列作品另一主要特色是將各角色結合不同的生活用具，並以生活用品和辦公文具爲主，其中結合選用的器具類型也經家將角色的意象精神來取決，達到心靈共感的舒壓慰療功能，作品依次爲甘將軍-辟邪光明「桌燈」、柳將軍-擋輸必勝「擋書架」、大爺-升官發財「膠台」、二爺-旺旺聚財「存錢桶」、春季神-長春納福「文具罐」、夏季神-熱情珍愛「薰香爐」、秋季神-消災化吉「削鉛筆機」、冬季神-鎮煞和樂「釘書機」八種造型款式，詳細介紹如下。

（一）甘爺-辟邪光明「桌燈」公仔

圖 5-32 甘爺辟邪光明桌燈公仔

圖 5-33 甘爺桌燈公仔功能使用

表 5-11　甘爺辟邪光明桌燈公仔設計說明

作品名稱	甘爺-辟邪光明「桌燈」公仔
作品大小	長 28 ×寬 23 ×高 32（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合犬的動物造型，有犬耳與犬尾簡單柔和圓滑特徵，紅黑陰陽臉譜大頭、大眼和小嘴，驚訝趣味表情，短手與短腳。 服裝：青色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部太極陰陽紋刺青造型，賦予是非明辨的意涵。 配色：配合傳統角色紅黑陰陽花面與「犬種四色」的紅黑雜花色爲主要色系，和黑、紅、橘、藍、白、金六色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇，右手在此與柳爺對秤而不持法器。 臉譜：紅黑陰陽臉，有陰陽調和與明辨之意；腦門黴字「亞」形紋，音「福」爲明辨之意；額上「柳葉紋」，有鎮惡辟邪、教化普及和科舉高中；左臉頰「蜈蚣紋」有辟邪、百毒不侵之意涵。
角色新意象	取甘爺陰陽明辨具有「辟邪防小人運」新意象。
慰療系特色	「光明檯燈」，當生活中遇到壓力時象徵光明的開展，闢邪驅逐小人，沉靜心靈並指引明辨道路，以生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：檯燈，以甘爺臉譜陰陽明辨的創意想法設計。 法器功用：在此僅有扇型的檯燈亮度開關。

（二）柳爺-擋輸必勝「擋書架」公仔

圖 5-34 柳爺擋輸必勝擋書架公仔

圖 5-35 柳爺擋書架公仔功能使用

表 5-12　柳爺擋輸必勝擋書架公仔設計說明

作品名稱	柳爺-擋輸必勝「擋書架」公仔
作品大小	長 29 ×寬 16 ×高 27（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合犬的動物造型，有犬耳與犬尾簡單柔和圓滑特徵，白面，黑子母燕眼窩臉譜大頭、大眼和小嘴，木訥趣味表情，長手與短腳。 服裝：青綠色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部春燕剪柳紋刺青造型，賦予金榜題名的意涵。 配色：配合傳統角色白面與「犬種四色」的黃色爲主要色系，和黑、白、綠、紅、黃、金六色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇，左手擋書所以在此不持法器。 臉譜：白面黑子母燕眼窩眼窩，有燕築巢爲吉祥、財運亨通、科舉高中時榮登御宴、謀求事業成功、心想事成喜氣洋洋、消除災難之意。
角色新意象	取柳爺燕紋心想事成與科舉高中的「讀書運」新意象。
慰療系特色	「擋書架」，在升學與生等和應徵考試的現代生活壓力下，將書架的趣味化放鬆心情，另諧音「擋書」來增加心中的信心和宗教護佑的意念，將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：擋書架，以柳爺臉譜吉祥符徵意涵的創意想法設計。 法器功用：在此僅有扇型便利貼條。

（三）大爺-升官發財「膠台」公仔

圖 5-36 大爺升官發財膠台公仔

圖 5-37 大爺膠台公仔功能使用

表 5-13　大爺升官發財膠台公仔設計說明

作品名稱	大爺-升官發財「膠台」公仔
作品大小	長 14 ×寬 13 ×高 29（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合犬的動物造型，有犬耳與犬尾簡單圓滑特徵，白面飛燕眼窩臉譜大頭、大眼和大嘴，笑臉吐舌趣味表情，長手與短腳。 服裝：白色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部倒掛蝙蝠紋刺青造型，賦予福到的意涵，白高帽，上書「一見大吉」。 配色：配合傳統角色白面與「犬種四色」的白色爲主要色系，和黑、白、紅、金、銀五色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇，右手持魚形火籤。 臉譜：白面飛燕眼窩，有吉祥、財運、科舉等心想事成、消除災難意；眼側「蝙蝠紋」，有天官賜福、長壽意；腦門紅「戟」形紋，有驅邪擋煞、官運亨通之意。
角色新意象	取大爺謝必安身長與蝙蝠、燕與戟等升官發財的「事業運」新意象。
慰療系特色	「膠台」結合七爺一見大吉與高帽，轉化爲事業追求升官晉級的宗教祈福護佑意象，將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的工作中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：膠台座，以大爺身高與臉譜符徵意涵和吐長舌的創意想法設計。 法器功用：魚形膠帶切割器和扇型剪刀。

（四）二爺-旺旺聚財「存錢桶」公仔

圖 5-38　二爺旺旺聚財存錢桶公仔

圖 5-39　二爺存錢桶公仔功能使用

表 5-14　二爺旺旺聚財存錢桶公仔設計說明

作品名稱	二爺-旺旺聚財「存錢桶」公仔
作品大小	長 16 ×寬 15 ×高 16（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合犬的動物造型，有犬耳與犬尾簡單柔和圓滑特徵，黑臉潑猴臉譜大頭、大眼和大嘴，笑臉趣味表情，短手與短腳。 服裝：白色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部火焰銅錢紋刺青造型，賦予財富旺旺的意涵。 配色：配合傳統角色黑面與「犬種四色」的黑色爲主要色系，和黑、白、紅、黃、金五色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇，左手持虎頭方牌鎖鏈，上書「善惡分明」。 臉譜：「猴面」有「封侯」官運，黑臉原是因八爺爲水淹而亡，另取遇水則發之吉祥意；「火焰」眉，有「旺」財富、祥光不熄之生命力意；腦門「結」形紋，有吉祥安順之意；鼻側圓「銅錢」紋，具有財富之意。
角色新意象	取二爺火紋之「旺」與銅錢紋之聚財的「財運」新意象。
慰療系特色	「存錢桶」，現代生活的經濟壓力，藉由平時存錢的良好習慣與八爺財運旺盛的意象，讓心靈藉由將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：存錢桶，以二爺火紋與銅錢紋意涵的創意想法設計。 法器功用：虎頭方牌夾。

（五）春季神-長春納福「水杯罐」公仔

圖 5-40　春季神長春納福水杯罐公仔

圖 5-41　春季神水杯罐公仔功能使用

表 5-15　春季神長春納福水杯罐公仔設計說明

作品名稱	春季神-長春納福「水杯罐」公仔
作品大小	長 14 ×寬 12 ×高 20（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合貓的動物造型，有貓耳與貓尾簡單柔和圓滑特徵，代表春季意象的倒掛紅葫蘆水色面大頭、大眼和小嘴，微笑趣味表情，短手與短腳。 服裝：傳統象徵東方的青色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部青龍紋刺青造型，象徵五行代表東方的意涵。 配色：以象徵春季春雨清新的青綠色爲主要色系，和紅、藍、白、黑、金五色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇，右手持水桶。 臉譜：水色臉，倒掛紅葫蘆面，有賜福納祥、納毒除病、子孫滿堂、升官進祿之徵；「桃形紋」花瓣紋路鬚有辟邪除病、長壽、生氣蓬勃之意；元寶嘴，具有財富之意。
角色新意象	取春季神春意盎然、桃花紋生氣蓬勃和葫蘆納毒除病的「健康運」新意象。
慰療系特色	「水杯罐」，健康是現代生活所常忽視也相對重視的問題，藉由造型的杯罐設計設計，養成良好衛生習慣，與藉由宗教護佑祈福的精神融入生活用品結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：水杯罐，爲春季神雨水和清新健康的創意想法設計。 法器功用：右桶調味罐。

（六）夏季神-熱情珍愛「薰香爐」公仔

圖 5-42 夏季神熱情珍愛薰香爐公仔

圖 5-43 夏季薰香爐公仔功能使用

表 5-16　夏季神熱情珍愛薰香爐公仔設計說明

作品名稱	夏季神-熱情珍愛「薰香爐」公仔
作品大小	長 20 ×寬 16 ×高 15（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合貓的動物造型，有貓耳與貓尾簡單柔和圓滑特徵，代表夏季意象的紅色火焰面臉譜大頭、大眼和大嘴，竊喜趣味表情，短手與短腳。 服裝：傳統象徵南方的紅色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部朱雀紋刺青造型，象徵五行代表南方的意涵。 配色：以象徵夏季火紅酷暑與熱情綿綿的粉紅色爲主要色系，和紅、黃、黑、白、金五色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇，左手持火盆。 臉譜：紅色火焰面碎臉，有祥光喜氣與、「旺」財富、具生命力、驅逐黑暗之徵；鼻樑「桃形紋」有辟邪除病、長壽之意；腦門「蓮花」紋，具有吉祥、忠貞、出淤泥而不染、潔身自愛、蓮生貴子之意。
角色新意象	取夏季神紅光滿面的祥光譜照的喜氣與蓮花忠貞、連生貴子的良緣「愛情運」新意象。
慰療系特色	「薰香爐」，情感與人際關係是現代人所常面對的困擾，藉由薰香爐讓人沉靜心靈去思索，懂的重視裝扮和氣息與環境的營造，增加自我信心，並運用宗教祈福精神融入生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的生活中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：薰香爐，爲秋季神鳥面尖嘴的創意想法設計。 法器功用：火盆裝打火機架。

（七）秋季神-消災化吉「削鉛筆機」公仔

圖 5-44　秋季神消災化吉削鉛筆機公仔

圖 5-45　秋季神削鉛筆機公仔功能使用

表 5-17　秋季神消災化吉削鉛筆機公仔設計說明

作品名稱	秋季神-消災化吉「削鉛筆機」公仔
作品大小	長 19 ×寬 15 ×高 16（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合貓的動物造型，有貓耳與貓尾簡單柔和圓滑特徵，代表秋季意象的鳥面臉譜大頭、大眼和大嘴，驚訝趣味表情，短手與大腳。 服裝：傳統象徵西方的白色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部白虎紋刺青造型，象徵五行代表西方的意涵。 配色：以象徵秋季的楓紅枯葉橘色爲主要色系，和藍、綠、紅、黑、白、金五色。
傳統造型及意涵	道具：左手執扇，右手持金瓜鎚。 臉譜：黑面鳥臉、紅鳥嘴，有大鵬吉祥之徵；「孔雀羽花眼紋」因孔雀具九德而品德高尚、高貴顯赫、雀屏中選的愛情吉祥物、消災化爲吉祥安樂；腦門「天眼」紋，具有慧眼、明辨虛實、審視護佑。
角色新意象	取秋季神慧眼能明辨護佑與孔雀花眼紋的品德高尚、消災化爲吉祥安樂的「平安運」新意象。
慰療系特色	「削鉛筆機」，當工作繁忙與勞累時，藉由削鉛筆的休息時間，轉移壓力的注意，並藉由轉動銷鉛筆機的簡單動作，賦予宗教轉運和消災解厄的祈福精神，並將生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的工作中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：削鉛筆機，爲秋季神鳥面尖嘴的創意想法設計。 法器功用：金瓜鎚造型的一字起子。

（八）冬季神-鎮煞和樂「釘書機」公仔

圖 5-46　冬季神鎮煞和樂釘書機公仔

圖 5-47　冬季神釘書機公仔功能使用

表 5-18　冬季神-鎮煞和樂「釘書機」公仔設計說明

作品名稱	冬季神-鎮煞和樂「釘書機」公仔
作品大小	長 18 x寬 14 x高 18（公分）
公仔造型特色	身形：公仔人偶結合貓的動物造型，有貓耳與貓尾簡單柔和圓滑特色，代表冬季意象的虎面臉譜，結合大頭、大眼和大嘴，趣味表情，長手與短腳。 服裝：傳統象徵北方的黑棕色斜肩袍，和時下青年台客風格的露肩部玄武紋刺青造型，象徵五行代表北方的意涵。 配色：以冬季白灰虎皮爲主要色系，和黑、白、黃、紅、褐、金六色。
傳統造型及意涵	道具：右手執扇，左手持蟒蛇。 臉譜：黑面虎臉，有巡守、護佑、鎮邪驅煞之意；腦門「蓮花」紋，有吉祥、忠貞和生意興榮之意；「王」字眉，有辟邪、如虎威風有權力之意。
角色新意象	取冬季神的虎王相，具有護佑鎮煞和蓮花紋的出淤泥而不染的「安康和樂」新意象。
慰療系特色	「釘書機」，藉由家將公仔趣味釘壓簡單動作，來讓單調工作中有趣味，解除壓力，並讓宗教祈福精神融入生活用品類結合趣味公仔造型的慰療功能，讓單調的工作中有趣味舒壓之效。
作品創意設計	主功用：釘書機，爲冬季神虎面的大嘴的創意設計。 法器功用：蟒蛇造型的 led 燈。

小結

本研究創作之慰療系八家將公仔，在經過探索家將文化之臉譜意涵與元素特色後，將傳統八家將主要八名角色，甘、柳、謝、范、春、夏、秋、冬，結合公仔形式的重新包裝和運用慰療系功能的趣味實用生活用品的創意設計，製作成觀賞類節奏擺動的點頭吉祥籤系列八家將公仔與生活用具類造型用品系列八家將公仔。

家將文化原本是在傳統廟會慶典中，爲主神開道、驅邪捉鬼的鬼差神將，其華麗繁複的裝扮與威鎮全場的陣勢與臉譜，讓人印象深刻無法忘懷，但多數人在歡慶震撼之後仍舊對其文化、角色、內容意涵等一無所知，加上部分地方廟堂藝陣爲求創新迎合群眾浮華誇張的表演張力，特異獨行的結果，易使原本家將文化的內涵，引人爲善警惡的宗教意義隱默了，甚至少數家將陣團違紀鬥狠影響社會上對八家將藝陣的印象；本創作之家將公仔在經過創意之構思，除了應用時下流行的公仔，讓台灣特殊的宗教文化形式藉由公仔流行熱潮推銷予各年齡、種族與文化族群；吉祥籤點頭家將公仔和用具類造型用品家將公仔，藉由生活化用品的造型設計，除了加強意涵的傳達外，在現今繁忙與競爭的生活壓力下，心理的緊張和焦慮都是可藉由本趣味用具家將公仔還放鬆心情，從逗趣實用的公仔使用間，可暫時先放下繁重的壓力，此外傳統宗教信仰中家將的趨吉避兇意涵也在本研究中重新賦予現代人所期望的精神，藉由趣味遊戲創意和宗教祈福護佑精神來達到心理治癒慰療目的。

本研究創作之作品多是應用市面所常見的媒材，如各類黏土和紙材，創作形式也較屬於個人原形公仔的創作形式，相較於企業大規模、大數量的開模 PVC 公仔，產品的活動機關設計和精細度仍需加強，但作品的個別特色也較爲明顯，創作的概念模式也適合小成本與初學者或公仔製作教學推廣，讓各式文化和產業，也能藉由慰療系公仔的創意設計與開發來推廣發展。

第六章 結論與建議

本創作研究的作品在開始的規劃和設計下，從家將文化傳統文獻探究，到現代公仔產業的發展特色調查，繼而將家將傳統文化的精神內涵與時下流行的公仔玩偶造形設計相結合，所產生的新的意象創作，此外並實際將此構想逐一完成作品，當作品的完成時，內心的喜悅與感動是無法形容；筆者於創作期間也與學校課堂的孩子們，在美勞課共同欣賞傳統八將將文化之美，分析傳統家將臉譜造型的內涵和分享本研究創作的慰療系八家將公仔創意設計成果，學生們也躍躍欲試的創作出自己的臉譜面具，從這樣的傳統創意課程中，筆者發現，孩子們其實對傳統八家將文化並不陌生而且充滿好奇與興趣，因爲家將藝陣從過去至今便常是在廟會慶典中看過的重頭戲，但往往都是充滿著神秘與疑惑；但是從八家將文化的課程賞析和本研究慰療系八家將公仔的欣賞，學生們對八家將藝陣文化有更深的了解，也對傳統文化更充滿興趣，因此研究生相信，傳統文化的流傳久遠，必是有其豐富與感動人心的魅力。

現今政府推動發展地方特色與文化產業，就是重新審視我們生活周遭的文化環境，必定有許多被我們平時所遺忘與漠視的文化內涵，值得我們再去發覺和藉此豐富我們的創意巧思。

第一節 結論

公仔是現代流行的潮流物，而本研究創作出具有慰療功能的玩賞公仔，再將

台灣傳統八家將造型的元素作爲系列設計主題，而本研究之創作精神，將具有獨特臉譜藝術的八家將文化賦予現代新意象，並將傳統文化良善的精神與藝術價值，重新給予人們新印象。

一、八家將文化可發展出具有心靈慰療的現代新意象

傳統八家將其驅邪捉鬼的信仰文化在此將其轉化與融合成現代祈願慰療的新意象角色。「慰療」功能是本研究創作中，因此嘗試在八家將傳統文化意識中提煉出文化新意並融入現代公仔造型設計中的應用方法。

「八家將」是台灣傳統廟會藝陣文化中的特殊代表，家將角色的傳統意涵原本定位在於主神駕前的開路前將，其任務爲捕捉驅趕亡魂與邪物，因此家將常畫上凶惡的臉譜具有鎮煞的能力，且因主神不同，家將的角色扮相與編制也有所不同，雖然名爲「八家」，但實際上編制的成員各地陣團不同，有四人、六人、八人、十人、十二人、十三人成陣的，而八家將主要成員還是指前四班的甘、柳、范、謝四爺「四大將軍」，與後四班的春、夏、秋、冬「四季大神」，加起來合稱「八將」，因其是藝陣表演中的主要角色。陣頭表演的內容大致上是：主神下令－文差接令－武差傳令－謝范捉拿－甘柳刑罰－四季神拷問－文判錄口供－武判押罪犯，這套清代巡捕組織的神格化表現方式。所以八家將造型又可分爲外陣捉拿孤魂野鬼的四大將軍，與內陣負責審問的四季神。

八家將角色造型上也因職務而持不同法器，臉譜造型元素上也充滿中國傳統五行方位和色彩的觀念，當中也有農耕社會春、夏、秋、冬四象的季節變化的元素意涵，甚至在每位家將角色臉譜上更富有傳統吉祥祈福意識的符徵，所以本研究將各家將角色分析其特徵並強化賦予新時代所流行的祈福慰療意象，例如：甘爺的陰陽面而具有明辨「辟邪防小人運」意象、柳爺臉譜的燕紋轉化爲心想事成與科舉高中的「讀書運」意象、大爺謝必安的身長與臉譜的蝙蝠和燕形與戟形紋轉化爲升官發財的「事業運」意象、二爺臉譜的火紋「旺」象與銅錢紋飾轉化爲

「財運」意象、春季神具有春意盎然與臉譜桃花紋生氣蓬勃和葫蘆紋納毒除病的「健康運」意象、夏季神紅光的喜氣與臉譜蓮花紋具有忠貞和連生貴子的良緣「愛情運」意象、秋季神臉譜的慧眼有明辨和護佑之意與孔雀花眼紋的品德高尚和消災化爲吉祥安樂的「平安運」意象、冬季神臉譜的虎王相具有護佑鎮煞和蓮花紋的出淤泥而不染的「安康和樂」意象。

經由本研究將過去令人感到神秘畏懼和甚至排斥的八家將文化，透過研究探索其內涵精神之意義和賦予現代生活化的心靈慰療新意，藉以展現傳統文化精神與價值，使傳統文化更受到大家的認同與重視。

二、造型慰療系公仔是推展地方產業之新契機

台灣熱門公仔其簡單可愛造型與趣味玩賞的設計，具有慰療特色和作爲文化產業發展之潛能。而在創作開始之前，首先爲探究台灣公仔市場上熱門公仔的特色與造型元素作爲設計之參考值，因此利用現代生活中已普及化的網路媒體爲調查分析途徑，從台灣地區網路拍賣市場之競標熱絡度，選出較具台灣市場所喜愛的熱門代表性公仔，作爲本研究分析對象，從中發現台灣熱門公仔的造型與色彩有一些共同特色爲：

1. 造型符合 Q 版可愛原則，如大頭、大眼、手腳短。
2. 整體造型以幾何形爲基本架構做變化，且邊角盡量圓滑，簡單、俐落爲要素。
3. 面部表情和角色動作需明顯增加動感。
4. 搭配簡單小配件加強趣味與畫龍點睛之效果。
5. 色彩塗裝勿過於複雜，平均爲 5、6 色之間，並多運用明亮飽和與柔和色系。
6. 擅用黑、白色做細緻點綴與特殊色之裝飾氣勢。

此外，本研究從文獻與新聞資訊的探索中，以曾經紅極一時，造成全民瘋公仔熱潮的全家便利商店推出的「好神公仔」爲例，探究具有台灣傳統文化形象公

仔的產業特色和此以傳統文化意象的公仔的產業發展價值。從中了解，傳統文化意象要結合公仔來推銷表現傳統文化之美，除了公仔在造型上要有時尚創意設計感與角色本身已具有傳統共感的特殊意涵精神外，最重要的還需要結合完整多元的行銷規劃和宣傳活動的配合。

當然，全家便利商店推出的「好神公仔」系列能夠造成不分年齡層的全民收藏瘋，最重要的還是其所產生的「共感」精神特色，因「好神公仔」裡關公、財神、媽祖、土地公、觀音……等都是台灣普遍常見的神明角色，在人物造型的選定上便具有傳統祈福保平安的文化意識在，讓人心靈上有所寄託與安全感；此外每個公仔皆有象徵升官、發財、平安、健康、愛情……等的訴求，皆是對於身處壓抑複雜社會中人們一直追求的理想願望，所以產生生活經驗上的感觸，而吸引感動多層次與年齡的消費者。而這個「共感」就是能穩定心靈的「慰療」功能。

所以本研究也從市面上許多具有慰療功能的公仔創意玩具調查分析中，發現「慰療系」公仔的表現型式有：

1. 觀賞類的靜態角色公仔與節奏擺動公仔
2. 遊戲類的趣味動作公仔與益智遊戲公仔
3. 生活用具類的生活用具公仔與電子互動公仔

台灣公仔市場上許多熱門公仔商品，這些熱門的公仔造成大眾的收藏，除了企業行銷上的手法外，這些熱門公仔的造型與特色設計，都是可作爲公仔造形設計時的參考條件。甚至台灣全家便利商的地方傳統文化「好神公仔」系列，造成一股流行風潮，這運用傳統文化造型元素結合公仔趣味設計的行銷成功案例，都是我們將來可作爲發展文化產業公仔與宣傳的例子。

三、創意慰療系公仔能讓八家將文化和人們的生活產生親近感並達到寓教於樂之效果

傳統家將文化與臉譜元素中也富涵過去人民祈福保平安的信仰慰療功能，而本研究也從熱門傳統公仔中分析出，現代消費者的傳統祈福心理因素，而這些心

理需求主要可分爲對個人的運勢期望增強，如財運（主偏財）、健康運、讀書運（主課業）、事業運（主正財）、平安運，和人際關係的運勢，如愛情運、防小人與災禍的趨吉避凶和安康和樂的總體運，這些傳統祈福心理因素便是筆者在創作中依角色造型特性賦予每尊家將公仔所代表的新意象。

最後本研究運用生活用具類慰療系的公仔創作，將具有獨特臉譜藝術的八家將文化與其教人爲善的精神，讓過去令人感到神秘畏懼和甚至排斥的八家將文化，透過現代生活化與趣味化重新包裝賦予新時代新意，重新給予人們新印象，除了藉以展現傳統文化精神與價值，使傳統文化更融入我們的生活也更受到大家的認同與重視外，並期望能爲台灣獨特的文化產業開發之方向，讓台灣傳統文化之美在地球村中發光發熱。

第二節 建議

本論文針對台灣市面較爲有名的公仔造型與產業應用做探討，在研究過程中，由於時間、資源及研究者個人的背景，對研究結果產生限制。研究者在此提出研究限制，並對後續的研究方向提供建議。

一、公仔研究可再增加取樣範圍廣度

本研究已對台灣的公仔文化及網路市場做一初步探究分析，而公仔分析資料與採樣，是利用網路拍賣市場的調查分析，但其實公仔市場廣泛，網拍市場僅能顯示某一部分網路區域族群的現象，也無法確切說明全市場的狀況。建議後續研究者可增加樣本的廣度，讓研究分析的正確性更能表現出來。

二、公仔研究可再從實際消費族群面探討其文化現象

本研究對熱門公仔文化集特色的探查，從許多企業的新聞發布數據與宣傳的文獻做一規納整理，並探究分析近年的公仔文化和流行取向作爲調查探討熱門公仔的元素、行銷及應用方式。但流行是不斷改變的趨勢，特色也會因地方族群與文化的改變而不同，因相關研究還可直接從消費者端做問卷實際調查，如公仔文化對消費者的行爲、認知，與其所帶來的影響，與本研究做銜接與對照。

三、公仔對文化推廣效用衡量值得再探究

熱門公仔的流行效應大部份仍藉由活動宣傳或相關產業跨界行銷，才能顯示出其帶來的效益，但是熱門績效也會因行銷的工具、人員或其它因素結合而產生不同結果，因此無法僅將一項有名的傳統公仔成功範例結果便全然的應用和對所有傳統公仔文化產業的價值做直接的評斷，因爲每個產業開發者所擁有之資源和發展主題不同，所以無法概括所產業開發結果皆能如此成功，甚至皆能有效傳達公仔內涵的推廣。因此建議後續研究可從宣傳方式與實際市場販售狀況調查，探討傳統公仔與傳統文化產業宣導的對應關係，甚至從過去至今的傳統文化造型公仔開發的成功與失敗經驗中分析更多方的發展條件因素。

本研究屬於初探性研究，在研究中對於傳統議題的慰療系公仔製作發展過程做一整體的瞭解，其中含括多項議題。建議後續研究者可從本研究中選擇特定的議題，進行延伸或深入的探討。

參考書目

一、中文部分

大衛・索羅斯比，張維倫等譯（2003）。**文化經濟學。**臺北市：藝術家出版社典藏藝術家庭股份有限公司（原著出版年：2001 年）。

中國建築工業出版社（1992）。**中國古建築之美 帝王陵寢建築 地下宮殿。**臺北市：光復書局企業股份有限公司。

尤金・華克，陳建仁譯（1984）。**如何消除緊張**。臺北市：遠流出版事業股份有限公司。

王淑俐（1999）。**情緒管理 DIY**。臺北市：黎明文化事業股份有限公司。

王俊棨（2006）。**臺灣什家將陣團臉譜圖像之研究-以臺南白龍庵如意增壽堂爲例**。樹德科技大學應用設計研究所碩士論文，未出版，高雄縣。

王萬邦（2007）。**家將神兵**。臺北市：商訊文化事業股份有限公司。

台北怪獸國際有限公司（2006）。**設計師的玩具狂想-2006 台北國際玩具創作大展**。臺北市：美麗殿文化事業股份有限公司。

石朝霖（2006）。**台灣的王爺廟**。臺北市：商周出版。

卡爾・薛曼，傅湘雯、林惠瑟譯（2001）。**減輕壓力 51 妙招：生活減壓手冊**。臺北市：新自然主義股份有限公司。

西尾和美，王在琦譯（2001）。**一分鐘心理學：恢復真正自我的 16 種方法**。臺北縣：21 世紀文化。

何政廣（1994）。**歐美現代美術**。臺北市：藝術家出版社。

呂江銘（2002）。**官將首**。臺北市：唐山出版社。

呂江銘（2008）。**台灣家將臉譜藝術 八家將卷**。臺北縣：石渠出版社。

呂江 （2005）。**通動漫畫設計實務**，鳳凰出版傳媒集團、江蘇美術出版社。

呂依緻（2008）。**宅宅愛仔仔**，Dream ZAKKA 設計誌，4 期，頁 23-34。

李信宜（2008）。**眾神發威賺大錢**。臺北市：幸福提案文化事業股份有限公司。

吳騰達（2002）。**台灣民間藝陣**。臺中市：晨星出版有限公司。

佛洛伊德，楊庸一譯（1975）。**圖騰與禁忌。**臺北市：志文出版社。

佛洛伊德，林克明譯（1970）。**日常生活的心理分析。**臺北市：志文出版社。

官振萱（2007）。**創意亞洲現場**。臺北市：天下雜誌股份有限公司。

洪德麟（2003）。**台灣漫畫閱覽**。臺北市：玉山社出版事業股份有限公司。

秋山真人，齊霞飛譯（2001）。**善用第六感，心想事成**。臺北市：健行文化出版事業股份有限公司。

重田紬美子，王蘊潔譯（2003）。**用對色彩，好運天天來**。臺北縣：世茂出版社。

倪寶誠（2003）。**民俗玩具**。台北市：貓頭鷹出版社。

夏克蒂・葛文，穆怡梅譯（1995）。**心想事成－創造性視覺法**。臺北市：生命潛能文化事業股份有限公司。

陳正之（1991）。**掌中功名-台灣的傳統偶戲**。臺中市：台灣省政府新聞處。

陳彥仲、黃麗如（2003）。**台灣的藝陣**。臺北縣：遠足文化事業股份有限公司。

陳如山、梁志宏（2005）。**心理學與現代生活**。臺北縣：國立空中大學。

陳博南（2005）。**有趣的心理學。**臺北縣：漢宇國際文化有限公司。

莊勝傑 （2004）。**臺灣意象之搪膠玩偶創作研究**，國立臺灣師範大學　設計研究所碩士論文，未出版，台北市。

許立佳，（2009）。**用科技搏情感電子公仔**，創新發現誌，5 月號，頁 42

黃文博（2000）。**台灣民間藝陣**。臺北市：常民文化事業股份有限公司。

麥克・喬治，林珍如譯（2000）。**放鬆情緒的 25 種方法**。臺北市：探索出版有限公司。

葉菜夙（1995）。**色不色有關係**。臺中市：三久出版社。

菅野泰藏，葉露茜、蕭志強譯（1998）。**天天輕鬆過日子：45 個心理專家的建議**。

臺北市：方智出版社股份有限公司。

琳恩・麥塔格特，梁永安譯（2008）。**念力的秘密：叫喚自己的內在力量**。臺北市：橡實文化出版。

詹政良（2008）。**玩具設計師專訪巡禮，ToyGarage 玩具格納庫，**4 期，頁 36-46。

楊諮宜（2008）。**童心未泯 搶進 kidult 一族 原創、企業公仔風潮，**DFUN 設計風尚誌，20 期，頁 84-89。

劉文三（1981）。**台灣神像藝術**。臺北市：藝術家出版社。

謝宜英（1995）。**新世紀世界史百科全書**。台北市：貓頭鷹出版社股份有限公司。

謝宗榮（2006）。**台灣的王爺廟**。臺北縣：遠足文化事業股份有限公司。

鐘世凱 （2004）。**民俗英雄角色結合電腦動畫創作—以八家將造型爲例**，國立臺灣藝術大學　多媒體動畫藝術研究所碩士論文，未出版，高雄縣。

二、外文部分

Throsby, C. D(2001). ***Economics and culture.*** UK . Cambridge University Press。

三、網路部分

Pop-up 玩具書專業網 http://www.pop-upbook.com.tw/f-doc00.htm

人家說的療傷系是什麼意思啊?（2006 年 3 月 21 日）。奇摩知識論壇。200 年 12 月 29 日，http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1306031307853

八家將開賽 新加坡隊舞給你看（2008 年 12 月 28 日）。自由時報。2009 年 1 月 5 日，取自 http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/081228/78/1bxzr.html

Figure-Q 公仔聯盟 http://www.figure-q.cc/?p=488#more-488

公仔對台灣消費者與行爲文化有何關係(2008 年 2 月 12 日)。奇摩知識論壇。2008 年 12 月 25 日，取自 http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?

qid=1008012311718

公仔行銷與角色行銷（2008 年 12 月 4 日）。奇摩知識論壇。2008 年 12 月 30 日，取自 ttp://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1608113007010h

打破男性傳統　辣妹練八家將氣勢足（2008 年 12 月 26 日）。今日新聞。2009 年 1 月 5 日，取自 http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/081226/17/1bu3q.html

何謂「公仔」（2005 年 10 月 23 日）。奇摩知識論壇。2008 年 12 月 20 日，取自 http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1405102110053

玩 ”玩具”~~ 慰療好心情（2008 年 3 月 30 日）。7-ELEVEN OPEN BLOG。2008 年 12 月 29 日，取自 http://blog.7-11.com.tw/diary.asp?blogid=37

療傷系娃娃真的可以療傷嗎?（2005 年 7 月 11 日）。奇摩知識論壇。2008 年 12 月 29 日，http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1105070506696

關於公仔的疑問?請公仔達人們解答（2008 年 6 月 8 日）。奇摩知識論壇。2008 年 12 月 29 日，取自 http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1608060410058

關於公仔的疑問?請公仔達人們解答（2008 年 8 月 30 日）。奇摩知識論壇。2008 年 12 月 30 日，取自 http://tw.knowledge.yahoo.com/question/article?qid=1708083005955

【附錄一】Yahoo 奇摩與露天網路拍賣 200 項熱門公仔玩偶商品調查

編號	網拍公仔玩偶品項名稱	出價次數（*賣底為露天拍賣各品項出價次數／*賣底為yahoo拍賣各品項出價次數）	出價總次數	拍賣項目數
1	全家招財星 六六一路發公仔 大全套	36 24 15 9 9 8 7 7 3	118	9
2	霹靂教門名儀一壹 霹靂Q版場景公仔	露天：35 29 22 18 17 16 15 14 12 10 10 10 11 9 9 9 8 7 7 7 6 6 6 6 6 5 5 5；yahoo：22 19 17 17 17 17 14 14 13 12 12 12 11 10 10 10 10 9 9 8 8 8 8 8 8 8 7 7 6 6 6 6 5 5 5 4 4 4 4 3 3 3 3 3	715	72
3	☆7-11 台灣經典迪士尼公仔	31 6 3 3	43	4
4	OMAN第二代王建民寫實版公仔	27 27	54	2
5	鐘 海賊王 海賊王系列魯夫/雷巴凸眼公仔鐘史圖	21	21	1
6	趣味創意辦公居家鐘貨太陽能哆啦a夢晃動公仔盆栽・療癒系	19 9 6	34	3
7	全家 好神公仔第二代與一代	19 13 10 6 5 7 6 8 6	80	9
8	斯伯和麗莎/招財貓/學貓/龍貓/微笑/愛小兔/大嘴猴/多摩君	18	18	1
9	7-11小叮噹 哆啦A夢交通大發明LED發光公仔	15	15	1
10	HELLO KITTY 公仔	15 5	20	2
11	港版 七龍珠Q版公仔	12	12	1
12	全家 徵果設計-唐遊記 西遊記 奧運取命公仔	10 10 9 8 6	43	5
13	版	10	10	1
14	可口可樂限量蘇打瓶公仔	10	10	1
15	＊Numen＊ 7-11 ciboy c.i.boys CiBoys果汁系列公仔小全一套8尊 直購＊7-11 c.i.boys 第一代 品牌公仔＊C.i.BOYS 世界大戰公仔- CIBOYS 2008最新六吋(6吋)攝影DIRE公仔 ciboy c.i.boys CiBoys 12生肖之六吋HIRO鼠 全家 C.I.BOYS 世界運動會公仔 單賣馬術 C.i.Boys 民俗節日系列 童男童女套裝	9 5 7 5 7 17 7 7 6 5 3 3	81	12
16	花田少年史場景組第二彈 花田一路.花田二路.公仔	9	9	1
17	全家 MSN6星座【小熊人公仔-普版6款+隱藏版	9	9	1
18	美國 英雄 MARVEL UNIVERSE CAPTAIN AMERICA	9	9	1
19	侖玩 扭蛋 YUJIN 家庭教師公仔系列	9	9	1
20	田	9	9	1
21	貓言喵語情境組第二代.小貓.貓咪.喵-公仔	8	8	1
22	Q版神明公仔 明細表 55款	8	8	1
23	7-11 OPEN將！太陽能轉運公仔 牛轉乾坤新上市	8 5 4	17	3
24	7-11 Hello kitty 服裝秀公仔鑰錶	7 5	12	2
25	*Q版棋靈王/一套5個人物	7	7	1
26	造型透明熊熊公仔存錢筒	7	7	1
27	海洋堂 丸少爺 人物公仔 全5種	7	7	1
28	港版 海賊王小時候公仔3 騎人布．佛朗基．薇薇公主	7	7	1
29	PANDA-Z 公仔 吊飾	5	5	1
30	統一 Ooe 茶裏王紀念公仔 Toy2R 2.5吋 OEE 紅色 聖誕節 公仔 薄神巨蛋 限定	6 3	9	2
31	亂馬 1/2 (亂馬 2分之1) 人物公仔	6	6	1
32	】7-11櫻桃小丸子愉快的我們Part9代	6	6	1
33	王建銘公仔 OMAN王建民投球Q版客場版搖頭公仔 MLB授權OMAN 第一代 7吋 主場版 王建民公仔	6 5 5 6	22	4
34	爭鮮迴轉壽司第2彈公仔	6 8	14	2
35	國際網球好手詹詠然限量公仔	6	6	1
36	卡通迷你太陽能搖頭公仔 搖頭娃娃 財神	6	6	1
37	SUPER HEROS 6寸 超人	6	6	1
38	萌 系列 你所期望的永遠 (君望 永遠) 侖玩 公仔	6	6	1
39	長江七號 公仔絨布娃娃	5	5	1
40	聖誕夜驚魂-傑克造型公仔吊飾	5	5	1
41	警察公仔	5	5	1
42	小叮噹的妹妹~~~小叮鈴公仔	5	5	1
43	MARVEL LEGEND 14代 飛鳥人Falcon	5	5	1
44	港版 鳳見 公仔	5	5	1
45	Rolling stones Be@rbrick Bearbrick Medicom Toy 1000% 公仔 冠希clot	82	82	1
46	OPEN小將 藝術公仔	24	24	1
47	DUNCAN鄧肯公仔 名人堂第2代 滑翔翼DREXLER崔斯勒公仔 A名人堂2總冠軍MVP湯馬士THOMAS公仔 4籃佳進步獎O'NEAL歐尼爾弟公仔附膠框 華勒斯 WALLACE總冠軍紀念會樂聽版公仔 奧運會牌之子 CONLEY康利公仔 首輪指名RICHARDSON理察森公仔	22 17 9 9 8 7 5 5 5	87	9
48	KAWS BE@RBRICK 400% original fake 庫柏力克 公仔	19	19	1
49	BOUNTY XHUNTER 公仔	15	15	1
50	美國 NBA MVP 小飛俠布萊恩 Kobe 七吋明星賽特別版 搖頭公仔	10	10	1
51	BOUNTY XHUNTER 夜光版公仔	9	9	1
52	ORIGINALFAKE KAWS X Be@rbrick MEDICOM TOY 400% 半解剖 公仔	9	9	1
53	DODGERS名人堂DRYSDALE崔斯岱爾紀念公仔	7	7	1
54	日本武士道傳奇人型公仔	7	7	1
55	清朝豬公仔	6	6	1
56	☆二次大戰*天降神兵降落傘公仔 戰爭迷必蒐繪品1:6重裝人物模型公仔	6 4	10	2
57	機動戰士*GUNDAM鋼彈 9人小組*SD超可愛模型公	5	5	1
58	全家限量隱藏武林運動會Q版運動公仔	5	5	1
59	開運娃娃-太陽能超可愛超有型擺頭公仔	5 3	8	2
60	Oman3吋中華職棒大聯盟明星公仔 PVC材質 興農牛 葉君璋 蔡仲南 張泰山	5 4 3	12	3
61	款	4	4	1
62	adFunture Vinyl x fragment design 藤原浩特繪公仔	4	4	1
63	康達密政體大明星Q版公仔小馬哥，馬英九 蔡經國公仔公仔	4 3	7	2
64	仔	4	4	1
65	全新魔獸世界 ILLIDAN STORMRAGE影擊公仔模型	4	4	1
66	超人氣快打炫風*Shut Fighter 12人小組*SD超可愛公仔	4	4	1
67	仔	4	4	1
68	七龍珠 DRAGONBALL 小孫悟空 日系小公仔	3	3	1
69	3吋MOMO熊造型公仔/手機吊飾	3	3	1
70	THE DOG 公仔組	3	3	1
	共70類公仔玩偶商品		1863	200

來源：資料調查選樣為 98 年 4 月 1 日至 13 日間取自 YAHOO 奇摩拍賣 http://tw.bid.yahoo.com/與露天拍賣 http://www.ruten.com.tw/兩大平台。

【附錄二】 Yahoo 奇摩與露天網路拍賣公仔商品熱門商品前 10 名調查表

編號	網拍公仔玩偶圖樣	網拍公仔玩偶品項名稱	出價總次數	拍賣項目數	平均每項出價次數
2		霹靂激鬥名鑑一 霹靂 Q 版場景公仔	715	72	9.9
1		全家招財星 六六一路發公仔 全套	118	9	13.1
48		麥法蘭 NBA 系列公仔 ：新人王 MVP 總冠軍鄧肯名人堂滑翔翼崔斯勒 總冠軍 MVP 湯馬士 最佳進步獎歐尼爾弟 總冠軍紀念盒變體版華勒斯 奧運金牌之子康利首輪指名理察森 選秀榜眼畢比芬利公仔	87	9	9.6
46		Rolling stones Be@rbrick Bearbrick Medicom Toy 1000% 公仔冠希 clot	82	1	82
15		品牌公仔 ciboy c.i.boys CiBoys 7-11 果汁系列公仔 世界大戰公仔 2008 六吋殭屍 DIRE 公仔 12 生肖六吋 HIRO 鼠 全家世界運動瘋公仔 民俗節日系列 童男童女	81	12	6.7

7		全家 好神公仔第二代與一代	80	9	8.8
4		QMAN 王建民寫實版公仔	54	2	27
3		7-11_台灣經典迪士尼公仔	43	4	10.7
12		全家 橙果設計-嘻遊記 西遊記奧運取金公仔	43	5	8.6
6		趣味創意辦公居家雜貨太陽能哆啦ａ夢晃動公仔盆栽。療傷系	34	3	11.3
				平均值	18.7

註：以上拍賣資料調查選樣來源與圖片爲 98 年 4 月 1 日至 13 日間取自 YAHOO 奇摩拍賣 http://tw.bid.yahoo.com/與露天拍賣 http://www.ruten.com.tw/兩大平台。