

國立臺東大學美術產業學系
碩士在職專班碩士學位論文

史前文物加值應用於文創商品創作之研究



研究生：林函瑩
指導教授：施能木

中華民國一〇八年六月



國立臺東大學美術產業學系
碩士在職專班碩士學位論文

史前文物加值應用於文創商品創作之研究



研究生：林函瑩
指導教授：施能木

中華民國一〇八年六月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所班：美術產業學系碩士在職專班

本班 林函瑩 君

所提之論文 史前文物加值應用於文創商品創作之研究

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件
 博士學位論文

論文學位考試委員會：

項宇元

(學位考試委員會召集人)

謝品芬

施能木

(指導教授)

論文學位考試日期：108年06月23日

國立臺東大學

附註：本表一式二份經學位考試委員會簽名後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。

國立臺東大學博、碩士學位論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 美術產業學系碩士在職專班系(所)
組 107 學年度第 2 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：史前文物加值應用於文創商品創作之研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

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

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

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

電子檔公開時程

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

本論文因申請專利或發表(未申請者本條款請不予理會)需延後公開，依「教育部100年7
月1日臺高(二)字第1000108377號函」，延後公開合理期限最多不超過五年。

本論文已申請專利並檢附證明，專利申請案號：_____；

本論文準備以上列論文投稿期刊。

延後公開日期：民國_____年_____月_____日。

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，本人同意視同同意授權。

指導教授姓名：施能木 (親筆簽名)

研究生簽名：林函瑩 (親筆正楷)

學 號：4210620 (務必填寫)

日 期：中華民國 108 年 7 月 15 日

1. 本授權書(得自 http://portal.lib.nttu.edu.tw/lp.asp?CtNode=714&CtUnit=148&BaseDSD=52&mp=1&xq_xCat=10
下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

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

授權書版本:2018/03/16

謝誌

我相信，一切沒有偶然，就如同我在兩年前決定踏入美術產業學系在職專班研究所一樣，是個注定要讓人生篇章更精彩、讓我朝夢想更近一步的緣分。

本論文得以順利完成萬分感謝我的指導教授施能木教授。感謝教授在繁忙的公務中仍然竭盡心力幫助我修改論文、時時叮囑論文進度，不厭其煩地引導寫作要領及論文架構上的匡正，教授的包容與耐心讓我不勝感激。論文口試過程中，亦要感謝口試委員趙家民教授與謝昆霖教授的細心審閱以及提供了無數的寶貴意見，且對於文中疏漏之處皆詳加指正，使得本論文能夠更具完備。

承蒙美產系研究所的林永發院長、林昶戎主任、黃坤伯教授、張溥騰教授、徐啟賢教授等諸位教授於所學專業知識的諄諄教誨，在此一併致謝。

感謝研究所的同學們：心瑜、雅仙、映玫、立菁、孟儒、玫玲…等人，研究所的路上有你們一同努力學習我感到很開心與驕傲。也感謝情義相挺的親友：芷儀、周妍、立萍、沂霖、宗翰、春滿、金福等等，不吝給予論文中產品設計上的建議與協助。

感謝最親愛的家人與鴻宇，要不是您們的一再鼓勵，我也不會有勇氣踏進研究所就讀，感謝您們一直充當我人生中的盞盞明燈與最堅強的後盾。

最後，僅以完成論文的小小成就，與曾經幫助過我、陪伴我的人一同分享，相信這不是一個句點，而是另一個歷程的開始。

林 函 瑩 謹誌于
國立臺東大學 美術產業學系
中華民國一〇八年六月

史前文物加值應用於文創商品創作之研究

中文摘要

本研究旨在研究史前文物之加值應用，以文物和文化為出發點，結合台灣原住民相關神話傳說，作為設計文創商品之創作來源。研究中採用文獻探討法、創作實驗法、訪談法等研究方法進行。本研究目的有三：1. 探究史前文物可供加值應用的素材與創作的題材；2. 探究文創商品的設計方法與製作流程；3. 應用上述的素材、題材與方法進行文創商品的創作，同時蒐集與分析使用者的想法。

本研究創作的系列文創商品名稱為「史前小日子」，其子系列又可細分為「雲豹與玦」、「想想蛙」、「The Chubby Series」、「一起」、「玦玦相連」、「交會」等六系列。其中將台東卑南遺址、舊香蘭遺址、花蓮鹽寮遺址等之出土特色史前文物加以加值應用，結合台灣原住民相應之神話傳說，創作完整、多元化的文創商品，藉以讓使用者於使用商品過程中感受史前文物的精湛工藝、美學、與神話傳說的相互結合，促進想更了解台灣特色史前文物的好奇心。

本研究結論如下：

- 一、從國立臺灣史前文化博物館之史前文物和台灣原住民神話傳說中能分析歸納出「史前小日子」系列文創商品之題材與構圖元素。
- 二、本研究之文創商品有其固定的設計方法與製作流程。
- 三、本研究創作之「史前小日子」系列文創商品富有特色，且獲得大多數使用者的贊同。

關鍵詞：文創商品、史前文物、神話傳說故事



The Research of Value-added Application of Prehistoric Relics on Cultural Creative Products

Abstract

The purpose of this research aims to study the value-added application of prehistoric relics on cultural creative products. With prehistoric relics and culture as the center of this research, combine with related legends from indigenous peoples in Taiwan, can thus form the theme and elements of this research. Literature review, creative practice, and interview survey were used as the three main study methods in this research. There are three primary purposes in this research: 1. To inquire the painting elements and theme that could be used as value-added application from prehistoric relics. 2. To inquire the design and phases of value-added application of cultural creative products. 3. Use the elements and theme that are mentioned above to create cultural creative products. And finally through interview survey, allows researcher to gather and analyze the thoughts and advice from the users of the products.

The name of the cultural creative products created in this research is called “Prehistoric Little Days”, which is of a series of 6 sub-series combined together. The six sub-series are: “Formosan Clouded Leopard and The Split Earrings”, “The Thinking Tree Frog”, “The Chubby Series”, “Togetherness”, “The Connected Split Earrings”, and “Crossing Point”. This research includes the value-added application of prehistoric relics from Peinan Site and Jiuxianglan Site from Taitung, Yanliao Site from Hualien, in order to make people feel, while trying the product, the exquisiteness of the prehistoric relics, aesthetics, and legends from

Taiwan's indigenous peoples combine together as the main subject that attract people to learn more about the prehistoric relics in Taiwan.

Conclusions of this research are:

1. By analyzing the prehistoric relics from National Museum of Prehistory and indigenous peoples' legends in Taiwan can the researcher conclude the theme and painting elements used to create cultural creative products in this research, which is called "Prehistoric Little Days".
2. Cultural creative products do have their own specific design method and steps.
3. The cultural creative products, "Prehistoric Little Days" series created in this research are full of character, and earn recognition of most users.

Keywords: cultural creative products, prehistoric relics, legends.



目次

中文摘要.....	i
英文摘要.....	iii
目次.....	v
表次.....	vii
圖次.....	ix
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的.....	5
第三節 研究範圍與限制.....	6
第四節 名詞釋義.....	7
第二章 文獻探討.....	11
第一節 史前文物與其台灣原住民神話傳說.....	11
第二節 臺灣史前文化博物館之文創商品.....	31
第三節 史前館文創商品與設計方法.....	46
第三章 研究方法.....	53
第一節 研究架構.....	53
第二節 研究方法.....	54
第三節 研究媒材及技法.....	55
第四節 研究步驟.....	56
第四章 研究結果.....	59
第一節 作品構想與設計.....	59
第二節 產品設計與製作.....	77
第三節 訪談彙整與分析.....	100
第五章 結論與建議.....	109
第一節 結論.....	109

第二節 建議.....	114
參考文獻.....	117
一、中文部分.....	117
二、外文部分.....	122
附錄.....	123
附錄一 「史前小日子」系列文創商品之試用者訪談大綱.....	123
附錄二 訪談逐字稿內容.....	124



表次

表 1.....100





圖次

圖1 人獸形玉玦.....	13
圖2 鈴形玉串飾.....	14
圖3 玉管.....	14
圖4 喇叭型玉環.....	15
圖5 蛙形玉飾.....	15
圖6 Kaiyu Cai 《狗。名片架》	32
圖7 尤順進《交界》	33
圖8 楊約慈《Good 物回潮》.....	34
圖9 郭丞智《陶出自我》	35
圖10 許惠雯《羊吃草》	36
圖11 張媛珍《獵》.....	37
圖12 左方「音樂的慰藉：臺灣原住民現代歌謠中的共享記憶」黑色帆布袋、黑色 T-shirt.....	39
圖13 「玉見台灣：史前與當代之交會」精品設計.....	40
圖14 「玉見台灣：史前與當代之交會」精品設計.....	41
圖15 「玉見台灣：史前與當代之交會」時鐘商品.....	41
圖16 「玉見台灣：史前與當代之交會」帆布包.....	42
圖17 「玉見台灣：史前與當代之交會」設計 T-Shirt.....	42
圖18 史前館文創品-陶偶系列.....	43
圖19 史前館文創品-史前系列瓷盤、紙膠帶.....	44
圖20 研究者攝影，舊香蘭遺址紋飾，《2015 臺灣考古工作會報》	45
圖21 瑪法琉文創品-卑南族初鹿家徽盾牌舞帆布袋.....	52
圖22 研究架構圖.....	53
圖23 研究步驟流程圖.....	56

圖 24 林函瑩 色塊點印草圖 25.5x36cm.....	62
圖 25 林函瑩 側臉草圖 26.5x19cm.....	62
圖 26 林函瑩 雲豹擁人獸形玉玦草圖 18x25.5cm.....	63
圖 27 林函瑩 雲豹配戴所有玉飾草圖 18x25.5cm.....	63
圖 28 林函瑩 素描半臉草圖 18x25.5cm.....	64
圖 29 林函瑩 素描半臉草圖 18x25.5cm.....	64
圖 30 林函瑩 素描半臉草圖 18x25.5cm.....	64
圖 31 林函瑩 環草圖 5x5.5cm.....	65
圖 32 林函瑩 想想蛙草圖 6x10cm.....	67
圖 33 林函瑩 丸子三兄弟草圖 18x25.5cm.....	68
圖 34 林函瑩 The Chubby Series 草圖 25.5x18cm.....	68
圖 35 林函瑩 摸草圖 19x25.5cm.....	70
圖 36 林函瑩 一起看月亮吧草圖 19x25.5cm.....	70
圖 37 四突起圓核形玉玦.....	71
圖 38 環形帶齒緣玉玦.....	71
圖 39 方形玉玦.....	72
圖 40 長條形玉玦.....	72
圖 41 几形玉玦.....	72
圖 42 圓核形玉玦.....	72
圖 43 林函瑩 玦玦相連草圖 25.5x18cm.....	73
圖 44 卑南犬型陶偶-1.....	74
圖 45 卑南犬型陶偶-2.....	74
圖 46 舊香蘭雙頭連身狗陶偶.....	75
圖 47 舊香蘭狗陶偶（陶器把手）.....	75
圖 48 舊香蘭狗陶偶.....	75
圖 49 舊香蘭狗陶偶（把手）.....	75

圖 50 林函瑩 交會草圖 9x9cm.....	76
圖 51 林函瑩 雲豹與玦 PS 版 48.5x40.5cm.....	77
圖 52 林函瑩 雲豹與玦 版畫印刷 54.5x39.5cm.....	78
圖 53 林函瑩 雲豹與玦提袋 壓克力顏料 34x39x7.5cm.....	79
圖 54 林函瑩 雲豹與玦筆記本 數位印刷 14x10.5cm.....	79
圖 55 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	80
圖 56 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm.....	80
圖 57 林函瑩 雲豹與玦玻璃杯 數位印刷 14x6.5cm.....	80
圖 58 林函瑩 雲豹與玦紙袋 數位印刷 16x8x17.5cm.....	81
圖 59 林函瑩 雲豹與玦 T 恤 壓克力顏料 71x45cm.....	82
圖 60 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	82
圖 61 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm.....	83
圖 62 林函瑩 雲豹與玦玻璃杯 數位印刷 14x6.5cm.....	83
圖 63 透明幻燈片 30x21cm.....	84
圖 64 林函瑩 雲豹與玦 版畫印製 39x27cm.....	84
圖 65 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	85
圖 66 版畫樹脂版 22.5x15cm.....	86
圖 67 林函瑩 雲豹與玦 版畫印製 127x19.5cm.....	86
圖 68 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	87
圖 69 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm.....	87
圖 70 林函瑩 雲豹與玦帆布鞋 壓克力顏料 27x8.5x7.5cm.....	88
圖 71 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	88
圖 72 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	89
圖 73 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm.....	89
圖 74 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm.....	89
圖 75 林函瑩 雲豹與玦筆記本 數位印刷 18x0.7x17.5cm.....	90

圖 76 林函瑩 雲豹與玦圖章 手刻 7x3.5x0.9cm.....	90
圖 77 林函瑩 雲豹與玦信封 8x14cm.....	91
圖 78 林函瑩 想想蛙黑色帆布小手提袋 壓克力顏料 19x20x11cm	92
圖 79 林函瑩 想想蛙桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	92
圖 80 林函瑩 想想蛙明信片 數位印刷 14x11cm.....	93
圖 81 林函瑩 丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks) T恤 壓克力顏料 71x45cm.....	94
圖 82 林函瑩 丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks) 桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	94
圖 83 林函瑩 丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks) 明信片 數位印刷 14x11cm.....	95
圖 84 林函瑩 The Chubby Series 帆布袋 壓克力顏料 36x10x36.5cm.....	96
圖 85 林函瑩 一起看月亮吧！Let's watch the moon together♥ T恤 數位 印刷 61x34cm.....	97
圖 86 林函瑩 摸 T恤 數位印刷 61x34cm.....	97
圖 87 林函瑩 玦玦相連 束口袋 壓克力顏料 33x26cm.....	98
圖 88 林函瑩 玦玦相連 T恤 壓克力顏料 71x45cm.....	98
圖 89 林函瑩 交會 手提帆布袋 壓克力顏料 34.5x12x18cm.....	99
圖 90 林函瑩 交會 桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm.....	99

第一章 緒論

本章節之內容以創作研究的背景與動機，融合自身在國立台灣史前文化博物館的工作經驗，與一直以來在文化創意產業設計的涉獵，而訂定創作研究目的、名詞釋義，過程中分析創作研究的範圍與限制，希望透過台灣史前文化、台灣雲豹、台灣黑熊與文創商品設計結合，推廣博物館加值應用，累積自己設計經驗，也希望激起民眾對生態環保、史前文化的漣漪。

第一節 研究背景與動機

自二十一世紀開始，全球開始迎向資訊革命與網路時代發展的時代。資訊革命促成了高速度、低成本的經濟型態，同時在數位化經濟、高科技和知識經濟加速發展之下，全球化（Globalization）成為不容小覷的趨勢。如當代德國社會學家貝克（Ulrich Beck）在其書《全球化危機》（1999）中所指出：「全球化不能只被理解為民族國家間交互關係與作用的增強與頻繁，事實上，全球化持續改變了社會的內在性質：約定『社會』、『政治』之架構，本身就有了問題，因為疆域原則成了可疑的原則。更精確地說，假設的國家與社會等同關係被打破和解除了：越來越多的經濟和社會的貿易、工作和生活形式，不再於依國家原則組織起來的『社會容器』中進行。因此，全球化的核心可被視為是社會的解疆域化。經濟、政治和生活形式不僅可跨越邊界威脅古老的民族國家，它們也改變了民族國家內部的凝聚狀態。越來越多的事情不但是同時發生，而且還發生於同一地，而我們的思想與行為未曾對距離的萎縮作出準備。世界突然變得緊密，不是因為人口的成長，而是因為某一些文化效應似乎必然會使所有的陌生者及遠方彼此接近。」（孫志本譯，1999，p. 4）而在全球化之中，經濟型態與社會文化結構產生劇烈改變，資

本、技術、知識、顧客的快速流動，全球經營者的競爭更加白熱化；Lsin & Wood (1999) 提出：「在全球化下，物品的大量生產與製造已被後現代消費與彈性化生產所取代；而這些特殊性的消費又特別與文化符號、認同之間有緊密的聯繫。消費產品所具有象徵符號、概念與形象提供了人們自我認同的素材」（引自王俐容，2005）。上述內容都讓台灣的「軟實力」成為全球化經濟發展的重要關鍵。

軟實力 (soft power) 是哈佛大學學者奈伊 (Joseph Nye) 所提出的概念，主張以吸引和合作的方式，取代強迫式的硬實力 (即是運用武力威逼或金錢收買的方式)。文化創意產業是台灣整體社會轉型及展現台灣軟實力的核心。台灣歷經了工業化、科技化的三十年發展，整體社會正逐漸沉澱中轉型，文化創意的經營課題已經變得非常重要。1940 年代 Horkheimer 和 Adorno 提出「文化產業」(Culture Industry) 一詞，認為文化的理想狀態就是藝術，它是人類創造力特殊而卓越的型態，文化成為商品化，任人隨意買賣後，文化和工業一起瓦解，因而發展出「文化工業」；國際間最早的概念可回溯自一九九七年由英國閣揆布萊爾的工黨內閣所推動的創意產業開始；而亞洲金融風暴後，南韓總統金大中從電影與數位等產業開始致力發展「文化內容產業」，成立「文化內容振興院」並通過《文化內容振興法》。從國際發展情勢來看，可觀察到 21 世紀知識經濟時代的全球競爭是「內容」的競爭，創意、知識、價值和標準的建置、人民素質以及文化獨特性等等，這些均成為國家競爭力的核心元素。我國政府亦於二〇〇二年六月提出了「挑戰二〇〇八國家重點發展計畫」，並建立跨部門的「文化創意產業發展計畫」，當中宣示文化創意產業為政策發展的重點。近年來，台灣當然也持續投入大量努力，自二〇一三年起，經濟部擬訂「設計產業發展旗艦計畫」，並積極推動「台灣設計產業翱翔計畫」及「創意生活產

業發展計畫」。『「台灣設計產業翱翔計畫」是以運用設計資源協助產業發展、協助設計服務業開發市場、強化設計人才與研發能量及加速台灣優良設計與國際接軌等四個方向落實計畫，協助我國已具成功應用典範之設計服務業者提升國際化經營能量，並促成國際接單及國際合作以建立標竿案例，誘使產業仿效成功模式，進而提升台灣設計服務業之競爭力，達成「落實台灣成為亞太具有知識運籌能力之創意設計重鎮」之發展目標。』(經濟部，2013，p. 4) 從松菸設計產業園區(松山文化創意園區)的建置、高雄駁二藝術特區的成立等等，都說明了台灣發展文化創意產業的決心，和軟實力推動的實力與潛力。若從內外銷角度來看，我國文化創意產業營業額主要來自於內銷收入，2014年占總文創產業營業額的90.33% (含數位內容產業)。近六年內銷收入金額持續擴大，顯示內需市場逐漸成長，2014年成長率為1.46%(文化部，2015，p. 7)，由此數據可見文創產業的市場和發展潛力。

在二〇一六年的四月，研究者有幸開始了與國立台灣史前文化博物館的緣分，在館內擔任專業導覽解說員的工作，經過專業的訓練與了解，發現促成臺灣史前文化博物館興建的主角—卑南文化，當中蘊含諸多神秘色彩和精湛工藝技巧，但實在缺乏大眾關注與重視，其中的一件國寶「人獸形玉玦」據學者說是雙人頂一獸的圖樣，而葉美珍(2014)在《發現史前館電子報》中提及：「最直接的解讀是雙人頂一獸，有如二人獵得動物(如雲豹)後得意示人，顯示合作精神，並誇耀所得獵物之珍貴性，也就說重點在於雙人，「獸」只是代表資源富饒的獵物。但是動物被獵後應該是垂頭喪氣地呈現死亡狀態，這隻動物可是尾巴翹起，口部微張，精神抖擻地站立著，真的只是獵物嗎？……「獸」似乎有其深層文化意涵，相應的解讀是，這隻「獸」是具有能量的，前後肢各與人的頭部重疊，有如四

足著地的「獸」從前後肢各逐漸幻化出一人來，雙人頭部已出現，獸形身軀仍清晰展現，顯示獸與人有著傳承之緊密關係。這二人雙手叉腰，活力十足地行進或舞蹈，象徵生命的繁衍，因此訴說的似乎是此獸為族人之祖先的故事，亦即該部族起源的神話。」；此外，花蓮鹽寮遺址出土之蛙型玉飾更是少見動物型態的玉飾品，史前文化工藝之精湛就連現代人都難以想像，同時也深深令人著迷。

除了更深入了解了台灣的史前文化之外，臺灣史前文化博物館對於目前國內的十六族原住民族群亦有非常詳盡的介紹，從中吸收了各族關於祖先的起源、各類神話故事之餘，也學到不少關於台灣自然環境的生成，要了解一塊土地的史前文化首先就得從這塊土地的故事開始，再拓展到土地上面的人。當中就屬有關台灣黑熊與台灣雲豹的神話故事最令我印象深刻，於是靈感一閃，如何能有效的將博物館加值應用推廣出去，又能與自己的興趣做結合，藉由原住民神話的故事性，和研究者所設計之圖像作結合，帶給民眾更多啟發，也留下深刻印象，於是就構思「史前小日子」系列作品，希望藉由多元的媒材與作品發揮，宣傳博物館、實際創作與製作成品，也讓自己實際地參與文創產業的理念。

第二節 研究目的

本研究將以史前文化為發想，加值應用於筆者設計之文創商品中。本研究之研究目的包括：

- 一、探究史前文物可供加值應用的素材與創作的題材。
- 二、探究文創商品的設計方法與製作流程。
- 三、應用上述的素材、題材與方法進行文創商品的創作，同時蒐集與分析使用者的想法。



第三節 研究範圍與限制

一、研究題材：

(一)史前文物可供加值應用之項目眾多繁雜，基於研究人力、時間、經費考量，本研究僅聚焦於台東卑南遺址卑南文化玉飾及狗陶偶、台東舊香蘭遺址三和文化之狗陶偶、花蓮鹽寮遺址花崗山文化之蛙型玉飾，探究出可供文創商品創作時應用之素材與題材。

(二)本研究為與文創商品創作相結合，採用有關台灣雲豹、台灣黑熊，以及蛙類的相關傳說。雖力求周全完整，因受限於研究時間及無法進入實際研究場域等限制，研究者僅能依現有文獻資料，儘可能從中汲取能應用於文創商品創作之素材與題材。

二、創作媒材：本研究受限於人力、經費與時間，研究者運用的媒材為壓克力顏料、帆布袋、棉料衣服、筆記本、資料夾(含帆布材質封面、一般塑膠材質)、手作印章(材質可能為橡皮、木質)、貼紙製作等媒材。

第四節 名詞釋義

一、台東卑南遺址文化

民國六十九年起，台灣為建築南迴鐵路，在台東卑南鄉岩灣設建卑南火車站（現今台東火車站），在工程進行時意外發掘目前環太平洋地區和東南亞地區最大的石板棺墓葬群遺址，其面積就超過 30 萬平方公尺，石棺數量大約是超過兩千具，年代距今大概是 5300 至 2300 年前。除了石板棺外，卑南遺址中大量出土的陪葬品、文物就超過兩萬多件，其中最具特色的莫過於被國家選定的四件國寶（即人獸形玉玦、鈴形玉串飾、玉管、喇叭形玉環）這些台灣玉的玉飾品、玉質武器工具最能突顯出距今至少三千多年前卑南文化的工藝技巧精細且極具美感，研究者將上述卑南史前文化稱為「台東卑南遺址文化」

二、文化符號

文化符號學是把文化視為一種符號或象徵體系的研究，這種視符號或象徵體系具有懸浮其中的意義內涵的研究，不單純是透視文化的一種學術視角，更重要的是它牽涉到對文化本質特徵的界定。泰勒把文化界定為一種無所不包的人類精神和物質要素總集，即包括觀念、行為、文學、藝術、法律體系、物質產品等等。這個經典定義的影響在於：文化長期以來似乎和社會、意識形態、文學藝術、工具器物等範疇沒有區別。人類學家克利福德·吉爾茨的文化符號理論，則是實質上宣佈文化的本質在於符號，或簡單講，文化等同於符號，等同於人類的表徵系統(盧德平，2017)。

文化符號具有很強的抽象性，可為一個企業、地域、一個民族、或一個國家獨特文化的抽象體現，是文化的內涵的重要載體和形式(百度)。

從很多角度來看，臺灣史前文化博物館所具備文化符號的條件其實很充足，有別於國立故宮博物院，臺灣史前文化博物館是臺灣第一座完全以考古學和人類學為範疇的國家級博物館，光是卑南遺址和其出土的文物就研究者而言就已經足以具備成為台灣的文化符號。因此，本研究所指「文化符號」係為藉臺灣史前文化博物館代表卑南文化之五件國寶，創作出一系列文創文化加值商品。

三、文化創意產業

「文化創意產業」一詞在國際間尚未有一致性的解釋，聯合國教科文組織（UNESCO）曾提出對「文化產業」（Cultural Industries）的定義：「結合創作、生產與商業的內容，同時這內容的本質，具有文化資產與文化概念的特性，並獲得智慧財產權的保護，以產品或服務的形式呈現；從內容上來看，文化產業可以被視為是創意產業，包含書報雜誌、音樂、影片、多媒體、觀光，及其他靠創意生產的產業。」根據聯合國教科文組織對「文化產業」的解釋，所謂文化產業其實可以被視為與創意結合的「文化創意產業」。我國對文化創意產業的定義是指：「源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業。」

自台灣發展文化創意產業以來，帶動地方經濟、文化之外也讓世界更多人看見台灣，可見發展實力不容小覷。除了台灣的重點城市以外，應以整體發展為目標，台東的卑南文化不僅在文化、在精工，再再都有發揮文化創意的條件與實力。因此，本研究所指「文化創意產業」係為融合文化創意、並以行銷臺灣史前文化博物館為目的之產品。

四、文創商品

文化創意商品，簡稱文創商品，文創商品即是針對器物本身所蘊含的文化因素加以重新審視與省思，運用設計將其文化因素尋求新的現代面貌，並探求使用器物時精神層面的滿足，文創商品與一般商品差異之處在於其多了一項文化識別（culture identity）(何明泉、林其祥、劉怡君，1996)。文創商品於設計上除了滿足產品外在（外形）層次、中間（行為）層次外，更該附有內在（心理）層次的深度文化精神，以此展現文化內在層次滿足消費者對商品的需求、文化認同的慾求(楊士弘，2014)。長庚大學某同學曾提出：「我覺得文創就是一個包裝，包裝一個地方、一段歷史、一種特色，一個讓原本被遺忘、被忽視的東西用巧妙的手段包裝過後拿出來重新見客的概念。所以世界上沒有百分百的文創、也沒有百分百的原創，因為都是把現有的東西不停地翻新、增添活水後的第 n 個版本。」

就研究者而言，文化創意產品既涵蓋文化，也涵蓋創意，看似毫不相干的兩個或以上個體甚至是概念結合起來，創造出令人耳目一新的產品。創造出的產品千變萬化，但個體、概念的本質不變，使原本不受重視、遺忘的、不曾注意的個體或概念以一個既是全新又非全新的方式呈現，運用當代的媒材、結合時下流行而創造出的複合體，賦予的是個體、概念、甚至是地方更多的溫度與重視。本研究所指文創商品係藉由台東卑南文化、花蓮花崗山文化中獨樹一幟的台灣玉飾品，與台灣的國寶動物再結合，創造出更多文創的附加價值，讓更多人看見台東文創、看見東部史前文化，發展出一系列結合史前文物加值應用之文創商品(即「史前小日子」等系列)。

五、文物加值應用

加值(value-added) 的定義，根據劍橋線上字典解釋為「產品或服務在經過被生產或被開發階段的價值增加」。文物的加值應用的定義應屬將有價值的文物藉由再設計、再創造的方式寄予更多價值，應用層面相當廣泛。本研究所指「文物加值應用」係為將有價值的文物資產透過數位化形成數位物件予以應用，藉以創作出文創商品的文物加值應用。



第二章 文獻探討

本章節將探究研究者用於「史前小日子」系列文創商品之組成元素與題材，藉以討論史前文物多元加值應用於文創商品。

第一節 史前文物與其台灣原住民神話傳說

一、史前文化及其文物

台灣目前已發現的考古遺址已經不下一千處，粗估台灣的考古文化從舊石器時代、新石器時代、鐵器時代都有，就像張光直院士曾經說過的：「台灣雖小，五臟俱全！」對於台灣所擁有的無數遺址和考古珍寶想必大家都有目共睹。

(一)史前之定義：根據中央研究院台灣考古數位典藏博物館的說法，

『「史前時代」與「歷史時代」的分野便在於文字紀錄的出現與否，所以「史前」，就是有文字記載以前的意思，而文字出現以後便進入「歷史時代了」。』而 Renfrew (2008)在

《Prehistory: The Making of the Human Mind》一書中也提及：「史前時代一般是指人類產生到文字出現之前的時代，意即歷史記載前的時代。」

(二)卑南遺址：於民國六十九年因鐵路工程被意外發現，其中石板棺數量就超過兩千具，考古學家發覺石板棺排列方式整齊，棺內死者的腳幾乎都整齊的面向同一方向，剛好指向一座山-台東都蘭山。後續推測為都蘭山也許是卑南文化人的聖山，也或許具有靈魂的概念，因為人死後靈魂一坐起身就能朝心目中的聖山-都蘭山走去。卑南遺址史前文物出土眾多，其中包含大量陶器、以及玉製品，當中四組台灣玉的玉製品加上一組花蓮鹽寮遺址的玉製品被國家選定作為國寶陳列於國立台灣史前文化博物館。

(三)花岡山文化(花蓮鹽寮)：分布於奇萊平原、海岸山脈北段。分布在海拔 30 公尺左右的海岸階地上。此處出土不少砗磲形網墜，顯示對海洋或河口資源的利用甚多。石器見有打製石斧，打製石鋤、刮削器，此外鏃、鏃及鏃形器多以蛇紋岩或玉製造。並出土相當多的玉製裝飾品，以及製玉工藝的廢料、器具，顯示玉器工業發達（葉美珍，2000）其中，出土最特別便是蛙型玉飾，形制似蛙背面雕刻一雙大眼及分岔雙肢，腹面頭部有口形凹刻，為花岡山文化玉飾代表類型之一，其造型特殊而稀少，玉質地佳，磨製精良，不論是工藝技巧或是藝術型態都有非常高的價值。

(四)台東舊香蘭遺址：舊香蘭遺址位在臺東縣太麻里鄉舊香蘭社區的沖積平原上，遺址出土房屋結構遺留、石板棺墓葬等現象，以及陶器、單石、石輪、磨製石器、玉器、金屬器、骨角器、琉璃珠、瑪瑙珠等重要器物，其物質文化特徵最重要的是以百步蛇紋裝飾器物。蛇紋飾出現在石刀、骨角器雕件及陶器的外表上，顯示是一種相當普遍的裝飾性紋飾。此外，文化層出土琉璃珠、初溶玻璃材料、鐵渣等，證明舊香蘭遺址先住民有自製玻璃器、鐵器之技術。更重要的是舊香蘭遺址出土鑄造金屬器之石質模具，為臺灣史前遺址首見。從模具特徵推斷，所鑄造的器物包括青銅鈴、青銅刀柄等，證實舊香蘭遺址可能也是臺灣史前製造青銅器的工廠。目前將舊香蘭遺址的史前文化歸類為鐵器時代「三和文化」。(葉美珍，2018)

其中出土有狗的遺骸、狗陶偶以及狗紋飾。出土遺骸中有兩具屬於完整被埋葬的現象；狗陶偶出土約 25 件標本，因形體不大(大的約 6 公分長，小的約 3 公分長)，被推測為陶容器或陶蓋上的把手，可也能是一種有象徵意義的裝飾物。

(五)台灣史前文化博物館之五件國寶：

1. 人獸形玉玦：以透綠的台灣玉雕刻而成，由兩個人扛著一頭動物，像是貓科動物，推測為台灣雲豹，尚無於台灣以外出土的紀載(詳圖 1)。就十三行遺址、芝山岩遺址、圓山遺址、宜蘭丸山遺址、花蓮港口遺址、台東卑南遺址、屏東裘拉遺址等出土文物而言，屬卑南遺址的人獸形玉玦最為完整且精美。此外，尚有單人獸形及多環獸形玦，無疑是史前製玉工藝的極致表現。其他種類的玉耳飾(四突起、几形、圓核形、方形、長條形等)款式變化之多，研究者同樣也會納進創作靈感中。

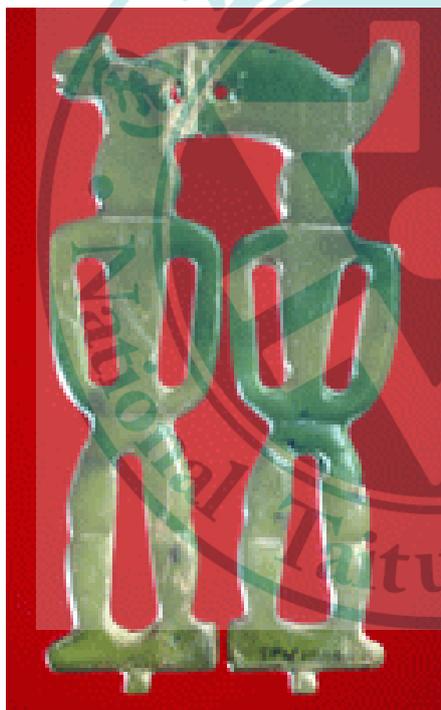


圖 1：人獸形玉玦

2. 鈴形玉串飾：一串多達 152 顆玉鈴飾品，每顆約 0.6 公分，上頭再鑽一個不到 0.1 公分的穿線孔，工藝技巧不用多作贅述，更是極具製作耐心與美感的飾品(詳圖 2)。



圖 2：鈴形玉串飾

3. 玉管：兩端對鑿中間貫穿相通的管形玉飾(詳圖 3)。在沒有金屬工具的新石器時代，鑽出 0.94 公分的高超鑿穿技術，令人匪夷所思。



圖 3：玉管

4. 喇叭形玉環：極少數出土的立體玉飾，僅有少數遺址出現，打磨到幾乎正圓之外，側邊呈現弧度的喇叭口形(詳圖 4)，目前以卑南遺址出土的 8 件最多。



圖 4：喇叭型玉環

5. 蛙形玉飾：如上述第三點花崗山文化所提及(詳圖 5)。



圖 5：蛙形玉飾

(圖片出處：史前館網頁、史前館電子報)

雖然座落於台東的史前館館藏豐富多樣、從史前時代到台灣的土地、台灣的特色人物原住民之文物皆應有盡有，不但是國內第一座以史前文化和原住民文化為範疇的博物館，也是第一座包含博物館、考古遺址、和自然生態公園的博物館。然，在研究者於博物館

兩年多以來，發覺位於台灣東岸的國家級博物館卻鮮為人知，因而激起研究者對於行銷館方與在地文化之念頭，當中挑選出涵蓋獸形的人獸形玉玦、蛙形玉飾，結合對史前文物的想像與對動物的喜好，融合本研究中原住民神話的故事性，創作出三者對話迸出的火花。

二、台灣雲豹與其原住民神話傳說

雖說台灣昔日有台灣雲豹的光景已不復見，但從考古而出的人獸形玉玦，雲豹，或這所謂獸形型態會出現在也許一度被視為珍寶的玉玦上，又為何台灣原住民有著有關於雲豹的相關傳說，種種的推論所激起的想像漣漪是無限擴張的。

(一)人獸形玉玦與雲豹的揣測

人獸形玉玦中之獸形，被許多學者推測為台灣雲豹，因其完整的頭部像是貓科，此外貓科類動物有辦法將其背拱起，根據其身形須兩人所扛，因此推論可能為台灣雲豹。據史前館研究員葉美珍所說，是否為獵人扛著獵物，還很難下定論，獵物扛回應是死亡狀態，按理說尾巴並不會上揚，人獸形玉玦之獸尾巴呈上揚貌，是否呼應現代台灣原住民曾有的泛靈信仰，訴說著人與動物間蘊含的未知連結呢。

(二)雲豹的相關資訊

雖然隸屬於豹亞科，雲豹卻是屬於中型貓科類動物，體重介於 11 至 23 公斤。雲豹身上有特有的大片深色似雲形狀的斑紋，以及和身體通常等長的尾巴(80 至 90 公分長)。(Chiang, 2017)

(三)雲豹的歷史記載

在臺灣，有關雲豹最早的記載可以追溯到 1860 年代，當時的英國駐臺灣副領事兼自然學家史溫侯（Robert Swinhoe）獲

得數件由原住民獵人所獵獲的臺灣雲豹標本。史溫侯把這些標本帶回英國，其中幾件皮毛現收藏在大英博物館中。他把這些雲豹命名為臺灣的特有亞種，不過採集的地點不詳。在臺北市的國立臺灣博物館中，也總共有 8 件標明臺灣雲豹的皮毛、浸泡與頭骨標本。這些標本都是由日據時期「臺灣總督府博物館」收藏而來，採集地點與時間同樣不詳。在同一時期，日人森丑之助來臺踏查的日記中，曾經提到於 1900 年時，在現在的屏東縣來義鄉的古樓舊社，看到一隻被關起來的幼豹，應該是捕自臨近的大武山山區。(裴家騏、姜博仁，2006)

(四)雲豹的神話傳說

1. 屏東霧台好茶村的魯凱族人有這麼一則傳說：

好茶村的始祖普拉路央 (pualugan) 帶著一頭通靈的雲豹外出打獵，沿著太麻里溪越過重重高山來到北大武山打獵，經過好茶的卡路斯康 (kochapongan) 地方，雲豹就停下來休息不願回去。普拉路央認為雲豹的意思是這裡可以建立部落，就回到故鄉把族人遷過來，建立新部落。這個部落就是現在的舊好茶。(林道生，2007，P.71) 相傳魯凱族人不會刻意獵捕台灣雲豹，就算真的不小心獵捕到台灣雲豹，也不會是一件光榮的事。

2. 以台東縣卑南鄉 (今德魯瑪克) 的魯凱族人為例，他們相信祖先從海外來，登陸東部平原再到中央山脈駐紮，在遷徙過程中不斷尋找理想的居住地。根據祖先傳說是在雲豹和老鷹的引導下，最後落腳在中央山脈南端的東側和西側，他們自稱為雲豹的子民。摘錄自「台灣原住民神話與傳說」網站 (<http://ticeda.moc.gov.tw/shenhua/012lkai/012shishi.html>)

3. 在很久很久以前，有一對魯凱族夫婦居住在西給巴利吉，這

對夫婦是傳說中魯凱人的祖先。他們只有一個女兒，這個獨生女兒長大後一直沒有結婚的對象，當時他們家中養了一隻通靈的豹，而這隻豹曾經用口舔的方式為獨生女治癒了皮膚病。因此這對夫婦為了完成女兒的終身大事以及報答靈豹治癒的恩惠，於是決定將女兒嫁給這隻靈豹。他們結婚之後生了七男七女共十四個孩子，後來這些孩子又相互通婚，繁衍出後代，「魯凱族是靈豹的傳人」便是依據這個傳說而來。(陳美玲，1999)

三、台灣黑熊與其原住民神話傳說

縱使史前館內並沒有陳列有關於熊的史前文物，不過在 1929 年日本學者甲野 勇 (こうの いさむ) 屬於大湖文化台南烏山頭遺址卻也曾經發現過一件似犬或熊的陶偶。(何傳坤，2006) 由此可推論台灣黑熊在史前時代可能是史前人類極少接觸過的物種，黑熊與雲豹卻在台灣原住民的神話中層出不窮，不可否認的是台灣黑熊與雲豹不僅僅在原住民文化中佔有不同凡響的地位，也許從史前時代就已經開始了連結。

(一) 台灣黑熊相關資訊

台灣黑熊學名為 *Ursus thibetanus formosanus* (Swinhoe)；英文名為 **Formosan black bear**，俗名為狗熊、白喉熊和新月黑熊。(祁為連，1998，p. 104-109) 熊類可分為北極熊、棕熊、美洲黑熊、亞洲黑熊、馬來熊、懶熊、眼鏡熊及貓熊八種。臺灣黑熊是臺灣唯一原產熊類，也是為亞洲黑熊分布於臺灣的特有亞種。摘自台灣黑熊保育網 (wildmic.npust.edu.tw/fbb/Chinese/family/evolution.asp，2008)

(二)黑熊的神話傳說

1. 魯凱族人不僅有著台灣雲豹的傳說，也提過台灣黑熊與雲豹之間的故事。傳說中古時候黑熊和雲豹是非常要好的朋友。一天兩隻動物討論著該做些什麼：

『黑熊說：「我來先為你畫吧！」從頭到腳畫完了以後，就叫雲豹看，問說：「我畫的好不好？」雲豹看了非常喜悅說：「你幫我畫的非常漂亮，真滿意。」黑熊就對雲豹說：

「輪到你幫我畫了，而且你要畫的和我幫你畫的一模一樣。」於是雲豹先在黑熊的胸部畫了一點白色，問說要這樣畫嗎？黑熊看了就說很好。但是問題是雲豹根本就無法畫的和黑熊畫的一樣，就請黑熊把眼睛閉起來。黑熊眼睛閉了閉也直接入睡了。這時雲豹就趁黑熊睡著時，將黑熊全身塗黑，畫好了以後才把熊醒來看看畫的怎樣。黑熊一看竟然是全身是黑的，就生氣地說：「你怎麼欺負我？我把你畫的很好，怎麼把我畫成這樣？」，於是兩個就開始摔角，摔到兩個都很喘。最後雲豹帶著歉意說：「朋友，我們不要打了，以後我獵到獵物的時候，我只吃內臟，整個身體會留給你。」黑熊聽了才停止摔角，也息怒了。

從此之後，雲豹一旦獵到了獵物後，只會將內臟吃掉，剩下的身體全留給黑熊。從此，黑熊若看到沒有內臟的獵物，就知道說：「這是我朋友留給我的。」就高興的吃到連骨頭都不剩，因為他有一個守信的朋友。』（《臺北原野》，2014）

2. 『布農族語中「Tutumaz」意指台灣黑熊，而其原意為「英雄」，漢名音譯為「托瑪斯」。相傳黑熊曾和布農族人一同抵抗外族及野獸侵襲，後來族人與黑熊訂下誓約，一同定居

在玉山山脈中，讓黑熊至高處駐守，抵禦外敵且互不侵犯，從此布農族人在野外遇到黑熊也不再害怕，甚至成了牠們的守護者。』(呂軍逸，2012)

3. 除此之外很多布農族傳說皆提到了台灣黑熊與小米飯的關係。獵捕到熊被視為是非常不吉利的事情，就算捕獵到也不能大肆張揚。

「傳說布農族婦女只需用一粒米就能煮出一大鍋飯，但有個婦女懶得取出一粒米，直接把整袋米倒進鍋中，沒想到米飯越煮越多，幾乎淹沒了房舍。這時來了隻黑熊，幫忙把米吃完，阻止了這場災難。」(呂軍逸，2012) 另一個版本則是米飯淹沒房舍後，懶惰的婦人變成了一隻灰胸老鼠，讓原本沒有鼠患的布農村落自此有了老鼠。族人試圖消化多餘的米飯，就用了熊肉配米飯吃，赫然發現米飯少了好多，後來就流傳著只要配熊肉就會造成小米損失的說法。(余錦虎、歐陽玉，2002，p. 133)

4. 『布農族文史工作者、森林博物館負責人阿力曼說，布農族稱黑熊為「阿古曼」或是「都曼」，也就是魔鬼的意思，萬一獵人陷阱不小心打到黑熊，必須在山中蓋間工寮，用火燒烤黑熊，獵人不能回到部落，必須等到小米收成後才可返回。同樣是狩獵民族的魯凱族和排灣族，雖然可以獵殺台灣黑熊，但是必須付出代價，承擔古老的詛咒，在魯凱族裡，獵黑熊會引來疾病的報應，且黑熊肉限於特定人才能吃，小孩是一律不准吃的。』(盧太城，2009)
5. 排灣族的傳說中，最早的時候，動物都是白色的，包括豹與熊，他們是好朋友。有一天，豹在森林裡遇到了熊，就問熊說：「你能幫我的身上彩繪嗎？」熊回答說：「可以啊！那

你也可以幫我畫嗎？」豹說：「當然好啊！」於是，熊先幫豹畫，花了很長的時間，很用心地畫，才在豹的身上完成了美麗如雲紋般的圖案，也就變成了『雲豹』，但熊也因此太累而睡著了。輪到豹幫熊畫的時候，卻沒耐心地草草作畫，拿起鍋底的煤灰就往熊的身體塗。結果把熊塗成黑鴉鴉的一片，只有胸前頸部附近，因為熊打瞌睡擋住而塗不到，因此還是白色的，也就是現在臺灣黑熊胸前白色 V 型斑紋的由來。然後豹就留下沉睡中的熊，自顧自地跑去玩了。熊醒來後，發現全身一團黑，非常生氣。找到玩耍中的豹，正要一口咬下去的時候，豹卻冷靜地制止牠，並說：「這是因為我以後每次獵到動物時，都會把腿肉留下來分給你一分，為了避免和其他的獸類動物搞錯，所以才特別把你染成黑色的。」熊聽了後，就很感謝地與豹分手了。不過，豹後來並未實現牠的諾言，因此熊非常地生氣，不但不與豹做朋友了，而且每次只要遇見豹，便會撲向牠。因為豹害怕再被熊攻擊，從此以後，有熊出沒的森林中，就很少看得到豹了。(姜博仁，2014)

6. 在鄒族的神話裡，古時候熊和豹在山中相遇，互為對方染色。豹把熊染成一身漆黑，只留下喉部位染，熊怒，往豹身上撲了過去。豹為其疏忽而致歉，並許贈送鹿的後腿，終於求得熊的諒解。如今山中有時候有鹿的後腿在地上，就是豹要給熊的禮物。(余萬居譯，1988)
7. 阿美族的神話故事曾提及：從前，熊、豹沒有現在的毛皮，他們相互約定，為彼此製造毛皮。熊為豹製作了有美麗條紋的毛皮；豹亦正為熊皮在傷腦筋，但僅完成了腹部，突然起了野心，乃叫山中敵族來襲，趁亂將他未完成的部分抹黑，

而熊抓了豹為其製的皮就逃走了。從此，豹身襲美麗條的毛皮，而熊則是漆黑的醜毛皮，因此熊豹感情交惡。(伊能嘉矩，1909)

8. 當時有一熊可為人形，他十分喜歡在田間工作的一對阿美族姊妹的妹妹，便化作人形與妹相約，將木棒送至其家，第四天他們便結婚了，翌日母親見其家中有木柴，但均未經刀砍甚感奇怪。他們結婚數日，女方便要求去男方家，於是新娘跟著丈夫往山上去，愈走愈遠，那男子竟變成熊，就快到熊的家時，女子深怕自己被熊所吃，便把熊推到山崖下，那熊就摔死，女子連忙回家訴說其之遭遇，人們便要他去倉房睡，如此熊便找不到其人，但第二天到倉房一看，只見血跡淋漓，卻不見女孩蹤影。(杜而未，1984)
9. 有一艘船駛向北方，一位阿美族乘客生病了，就下岸在海邊蓋了個小屋休息養病。病好了，有隻牝熊來訪小屋，跟他做了夫妻。不久生了一個小男孩。牝熊對其夫照顧的無微不至，每天不休息到山上採取植物…(陳千武譯述，1995)
10. 在泰雅族的神話裡，昔時熊與豹全身都長白毛。某日熊與豹在某處相遇，豹對熊說：「你能為我遍體刺青嗎？」熊回答說：「能！那你呢？」豹說：「我也能。」熊說：「那麼，我們互相刺吧！」於是熊先為豹畫上非常美麗的花樣，小心的施刺。但豹卻厭煩為熊施刺，而拿鍋底的煤煙抹遍熊的身體，僅留喉部的白毛。熊見了大怒，正要咬豹，豹冷靜地制止道：「以後我每次補到山豬，都要分給你，為了避免與其他獸類搞錯，所以才特別把你染成黑色。」熊很感謝地與豹分手。然而後來豹並未實行承諾，所以熊很生氣，一見豹便撲向他。熊喉部之月輪形，及當年豹沒有染到的痕跡。(黃

智慧，1996)

11. 我們泰雅族自稱是熊的民族，這不是說我們從熊演變過來的，而是我們比較敬畏熊。從前如果孩子還小，父母去種東西，或者去抓魚，打獵，孩子留在家裡沒有人照顧，就要揹著孩子一起去。但是父母在工作時，不可能一直揹著孩子，所以就在一塊自己織的麻布掛在樹上，當吊床安放孩子，然後再離開一陣子去工作。有一天，一對父母把孩子放上吊床後就去工作，回來卻不見了孩子。原來是給熊抱走了。可是這個孩子並沒有受到熊的傷害，而是被熊養大了。

後來大家去打獵，遇到了那個被熊帶大的孩子，問他是哪一個部落哪一個人的孩子，才發現他就是那個失蹤很久的孩子。他告訴我們熊的習性，說熊喜歡吃劍竹，不會傷害人，所以我們泰雅族人的祖先很早就有交代，不可以獵熊。不過我們還是很怕熊會接近我們的部落。因為知道熊很喜歡吃劍竹，可是劍竹長在很高的地方，我們沒辦法眾給他吃，所以就用桂竹取代。如果我們要遷徙，一定會遵照傳說，先要在要先去的地方，把竹子栽好，兩、三年後再去蓋房子，房子就是用竹子來蓋的，四周圍一定都種竹子。意思就是說，我們住在深山裡面，這是熊的地盤，雖然那個被熊帶大的孩子說熊不會傷害人，可是我們還是很懼怕牠，就種桂竹來款待牠，所以現在我們泰雅族居住的山地才会有那麼多的桂竹。

(金榮華，1998)

12. 賽夏族神話傳說提及：古時豹熊路遇，因為互誇自己的美而互咬，由於勝負未決，所以後來不論是誰，只要是看到了鹿或山豬就必屠之，以競其優劣。(余萬居譯，1988)
13. 而魯凱族竟也有神似的傳說：豹和熊沒事做，便商量著在彼

此身上畫畫。熊先給豹畫，他很認真的畫。之後輪豹幫熊畫，他在熊的兩肩上畫了，熊很滿意，但豹又把含在口中的墨汁噴在熊的身上，熊變得全身漆黑，熊正想生氣想與豹打架，豹卻說以後將獵物分你，於是兩者又和好如初了。(余萬居譯，1986)

在《台灣山胞各族傳統神話與傳說文獻編纂研究》(尹建中，1994)一書中，紀載著日治時期不同的人類學家與調查員(森丑之助、佐山融吉、大西吉壽等人)當時來台做的詳盡口述傳說調查記錄，森丑之助更被烏居龍藏讚譽為「台灣蕃界調查第一人」多虧有當時的詳盡紀載，現代人才得以追本溯源。雖然有不同的原住民族群，從上述不同族的神話當中，卻不難看出有很多都有著相同的傳說故事，且內容也極為相似。

在受到外來文化宗教的影響以前，台灣原住民的傳統信仰無非以泛靈為主，相信萬物皆有靈而心存敬畏。對於布農族人來說，生於自然、取之於自然，萬物平等而有靈，沒有所謂動物界與人界的區別，心存尊重自然能跟萬物溝通，甚至互相幫忙。台灣原住民族群相較於以前已經陸續增加，到目前為止的十六族總共增加了七族。雖然族與族之間有著截然不同的文化習俗祭儀，但熊與雲豹的傳說卻很相近。令人匪夷所思，卻不難感受到原住民對萬物的尊重與敬畏。除了台灣兩大食物鏈頂端的獵食動物台灣黑熊與台灣雲豹(一種現僅存200-600隻，另一種在台灣生態上已然成為絕響)之間的有趣傳說之外，從台灣原住民的傳說中，會發現動物界跟人界的交流關係更是親密地超乎現代人的想像。

以上故事我們可以歸納出，台灣生態非常多樣，而原住民流傳下來的故事裡傳達的概念，就是他們相信台灣雲豹、台灣黑熊和其他萬物皆有靈性，也許在很久很久以前，沒有所謂動物植物和人類

的分別，人和動物是可以溝通互助，獵人帶回獵物要感謝上天、感謝這些動物願意賜予人們身上的血肉，進而做出像是布農族

《Pasibutbut 祈禱小米豐收歌》（八部合音）的歌謠傳唱，

Pasibutbut 的由來大略是傳說中族人入山林打獵之時，被四周環繞美妙景色所感動而唱出的一首歌，由 U、O 音組成，約 12 至 16 人圍繞成圓圈逆時針慢慢地旋轉移動，藉由和聲加轉動的方式讚美自然萬物、娛樂感謝天神，以及祈禱下次狩獵播種能夠豐收。或許，在好久以前，台灣雲豹、台灣黑熊和人類就有著友誼關係，雲豹幫助魯凱族狩獵、帶領魯凱族的子民找到下一個好住所；黑熊帶領布農族人抵禦外敵等等，這些互動與靈性將會在研究者的創作圖中表現出來，也許台灣的史前人類也有著相同的信仰與尊重，因而做出像是「人獸形玉玦」這類的飾品。

四、蛙類與其神話傳說

（一）蛙類與其原住民神話傳說

台灣原住民的傳說神話故事包羅萬象、涵蓋生活各種層面，尤其是動物與台灣原住民之間的傳說，可見從古至今流傳下來的泛靈信仰之深入。

1. 某家有一鄒族少女，每晚都有個美青年來找她，她因不知其為青蛙，遂以身相許。有一晚，青年邀她參加一個舞會，並要求少女把腰帶借給他。女孩依約前往參加舞會，卻只見一片荒抹原野，沒有半個人影，只聽到傳來青蛙的叫聲。少女自認上當，啟程回家，卻有隻大青蛙死抓住那腰帶不放，她一怒便把牠摔在一大石頭上，就氣呼呼地回去。當晚該青年又來，說他今日頭昏目眩不舒服。少女仔細一瞧，他的頭受了傷，少女大驚，說：「你這可惡的青蛙！」便一腳踢了過

- 去。男子獻出青蛙的原形，蹦蹦的跳走。(余萬居譯，1986)
2. 古時，在排灣族 Sauraruyan 氏去取水時，有一隻青蛙出現在他眼前，卻遞送檳榔給他，請他把女兒嫁給他。Sauraruyan 不肯，青蛙便予以威脅，Sauraruyan 只好無奈地收下檳榔。五天之後，青蛙果然送來大量竹子和貨幣，要娶少女。Sauraruyan 想趁蛙不備時殺他，但自己卻反而被傷，女兒也給搶走了。又過五天，可憐的女兒已變成死屍，浮在河面上。(余萬居譯，1986)

(二)蛙類在其他民族中之傳說

從原住民的泛靈信仰來看，有關青蛙的傳說也就見怪不怪了。不過除了台灣原住民以外其實也有很多文化有提過有關青蛙的。

1. 在埃及，有一位專司創造與生育的女神，型態多變但大抵上是青蛙的形貌，她的外型為一隻蛙，或者頭上有隻蛙、甚至是蛙頭人身的婦女—赫凱特 (Heket)。據說她與造物之神赫努姆 (Khnum) 在石樽上共同造人。所以，婦女在產期將至時，都要配戴赫凱特的神像，以保佑分娩順利。赫凱特又被視為家庭保護神，庇佑家家戶戶逢凶化吉。據信，她亦可以協助冥間的亡者。石樽為她的棲息地，現在石樽尚可見到她的形象。不難想像為何是以青蛙的形象來尊為神，蛙類本身就給人多產、生生不息的印象，古埃及人甚至認為：青蛙就是未成形的人，而由赫凱特賦予生命。(李承恩，無日期)。
2. 中國有關於蛙類的傳說也不在少數，其中女媧造人、補天的故事大家應不陌生。關於女媧的形象也是一直為人討論：有人說是人頭蛇身，卻也有人說是蛙的化身。部分伏羲女媧像會分別手舉「日輪」及「月輪」日輪中畫著一隻金烏一日落，

讓人聯想到鳥飛、或是古人觀測到太陽黑子的聯想；亦有太陽、金烏象徵雄性的說法。而月輪裡面，住的是一隻蟾蜍，相對於金烏，是象徵雌性，認為蛙類的體型像是懷孕的婦女。(李承恩，無日期) 生命的生生不息與延續，自古至今都是大自然萬物的課題，從蛙類的崇拜信仰來看，皆可謂對於生殖崇拜的象徵。

3. 從史前文化中竟也可以找出與蛙類脫不了干係的，這件來自於花蓮的蛙型玉飾，目前存放於國立台灣史前文化博物館，為臺灣新石器時代(距今 3,500 年至 2,300 年前)，卑南大溪口之卑南文化及花蓮溪口之花岡山文化玉器。手工之精細，形制似蛙背面雕刻一雙大眼及分岔雙肢，腹面頭部有口形凹刻，為花岡山文化玉飾代表類型之一，其造型特殊而稀少，屬臺灣史前時代稀有之立體動物形玉飾。雖然尚未找到陶器或其他有蛙紋飾的史前文物，但卻也讓人聯想到與很久以前生育崇拜的觀念相互輝映。

五、狗與其原住民神話傳說

(一)台灣土狗相關資訊

台灣土狗，也被稱作土狗、米克斯，是南亞狩獵犬的後代。雖然不是台灣原生種動物，卻在 2015 年於義大利米蘭召開的世界畜犬聯盟 (FCI) 全球會員國大會獲得多數會員國代表投票認可，正式更名為「台灣犬」(Taiwan Dog)。台灣犬成年雄犬體長約 48 至 52 公分，重約 14 至 18 公斤；成年雌犬體長約 43 至 47 公分，重約 12 至 16 公斤。特徵包含三角形的頭部、尖耳朵、杏仁眼、公狗腰及鐮刀尾(Federation Cynologique Internationale 世界畜犬聯盟，2015)

(二)狗與其原住民神話傳說

1. 在阿美族的神話中，從前有一個叫做科巴斯達的老獵人，養了一條大獵狗，名叫「黑豹」。有一天早上，科巴斯達上山打獵，黑豹高高興興地走在前頭引路，走著走著，忽然牠不往前走了。科巴斯達知道附近有野獸，他立即搜索，但並沒有發現野獸的蹤影，感到很奇怪。他又繼續搜索，終於發現樹上有一條大蛇張著血盆大口正要撲過來。科巴斯達使勁投出標槍，正中蛇背，大蛇更兇狠地竄來，正在這危險的時候，黑豹猛地撲上前咬住了大蛇的脖子，用鋒利的前爪抓瞎了大蛇的一隻眼睛。大蛇疼得抖抖身子，「唰」地纏住黑豹在地上滾翻扭打。經過一場緊張的搏鬥，大蛇被獵狗咬死，黑豹也被大蛇纏住勒死了。科巴斯達心疼得放聲大哭，他撫摸著黑豹，把牠背回家哩，埋在草屋前的空地上。不幾天，從埋黑豹的土堆上長出了一棵樹，枝葉茂盛，不久就開出花來，結滿了黃澄澄的果子，把枝子也壓彎了。科巴斯達採了好幾背籃果子放在床鋪底下，半夜，滿屋金光閃爍。一看，啊！果子變成了金果子，天一亮，科巴斯達就把金果子分給了部落裡最窮苦的人。另外他還帶了最大的五個金果子去送給他的朋友克洛斯。克洛斯為人懶惰刁猾，是個單身漢，知道科巴斯達如何有了這顆搖錢樹之後，心生歹念。在一天夜裡偷偷跑到金果樹下猛搖想偷取金果子，結果掉下來的金果子全都變成石塊砸得他痛得逃走了。自此以後，阿美人就把狗當成最忠實的家畜了。他們養了狗從來不殺，更不吃狗肉，連打狗也不行。不管誰家養的狗死了，都會把牠掩埋起來，在土堆上栽上一棵樹，變成一種風俗習慣流傳下來。(范純甫，1996)

2. 排灣族有關狗的傳說是這麼說的：太古有一條狗，挾在兩棵大樹之間，生下了人，這是我們的祖先。迄今，古樓社裡的人，對於凡是狗之死，都看作與人死一般，一定埋葬於一定場所，並以衣物、飯、祭品、豬肉之類為殉藏品。例如，把狗屍遺棄，則全社就會流行感冒。(移川子之藏，1935)。而在另一則傳說裡，似乎呼應了最一開始了泛靈信仰：很久很久以前，狗和人一樣可以暢所欲言，但因為牠們總是很自負，吹噓自己在狩獵時如何補到鹿或豬，完全抹殺了人的功勞，有一次牠們的舌頭被割了下來，不能言語，從此就只能發出像現在一樣的吠聲。另一則也是很類似的情況，族人就請託巫師使用巫術把狗說話的能力給封住，從此之後就只能靠搖尾巴示意。(伊能生，1910)
3. 佐山融吉(1915)所著之《蕃族調查報告書》中記載著布農族也有著類似的傳說：「古時祖先們在某海邊發現了狗，給以隨身所攜的麻糬，將之攜回飼養。後來，祖先們帶狗去打獵，看到了鹿就撲過去把牠咬死，如此在短時間之內就獵到了好幾隻，祖先們一路上稱讚狗的大功回來。那是前所未有的豐獵，家人想聽是誰的功勞最大？狗兒得意忘形，說這都是牠的功勞，並且說，縱令有幾百個人也不及牠一隻狗。站立其旁的一青年生了氣，出奇不意地拉出牠的舌頭，將其舌端割掉。狗兒們原『kor、kor、kor』地吠叫，可是自此(之後)都是『ho、ho、ho』地吠叫。」雖有這麼一段過去，但因狗兒是狩獵的好幫手，布農族人對狗還是有相當程度的尊重，也有一定的規範，例如：一般狗死了，族人會為其哀悼三天到七天不等，不外出工作，將狗埋葬，以示哀悼，這期間甚至連吃的食物都有相關的禁忌。

4. 而賽夏族有關狗的傳說故事又更加有趣，根據佐山融吉、大西吉壽(1923)所著之《生蕃傳說集》所提及：「古時犬輩善操人語，而且頗為流利，某日見一女人大解，立趨其旁啖其糞。回家之後，犬甚得意，大談『剛在某處吃了某女的大便！』家人嫌其煩，剝了牠的舌頭。自此，牠什麼也不能說，不能再饒舌(逞口舌之快)了。」

研究者進行文獻探討之時發覺台灣原住民泛靈信仰深入生活之透徹，幾乎能想的到的物種都有其獨特的故事，人與萬物生命體之間的關係實於密不可分。乍看之下近似荒誕的將很多事物神化，人賦予事物諸多意義，實則是為了加強連結？為了產生羈絆？還是在尋求一種似合理而非合理的方式，解釋一切事出必有因的相信？表面上台灣原住民的傳說與史前文化關聯性微小，但從人獸形玉玦來看，或許，台灣原住民之泛靈信仰在好幾千年前的今天就已經萌芽、茁壯。其實就像二〇〇九年的電影《阿凡達》訴說的觀念一樣，萬物皆有靈、皆有能量，沒有萬物之主，沒有誰高人一等，一切都是能量的總和，而能量是會流動的，且是持續的流動，電影中的物種僅靠著頭髮末端的觸鬚就能與周遭萬物做結合、對話，雖然會有必要的殺生卻也不忘口中念著禱詞，紀念逝去的靈魂和牠的貢獻，維持生命的循環延續。

研究者將由上述文獻結合創意，試圖讓台灣原住民神話傳說與史前文化相互產生對話，強調人與動物之間的連結性，藉著出土文物帶領想像，串起現代到過去的橋樑，多元探討史前文物加值應用於文創商品。

第二節 臺灣史前文化博物館之文創商品

一、台灣史前文化博物館之文創商品

史前館之文創商品分為兩部分：一部分為自 105 年起開始舉辦的文創產品競賽；另一部分則為館方本身量產之文創商品。本節將探討館內文創商品之比賽得獎作品、及官方文創品，分析其中設計方向、元素，其內容敘述如下：

(一)競賽所得之文創商品

史前館自 105 年起致力於將館藏圖像衍生成文創產品，以提升館藏的附加價值。在 105 年度智慧博物館計畫下推出文創子計畫，其中一項為舉辦「史前文物創意設計競賽」，以校園學子及新秀設計師為主要徵件對象，鼓勵他們從館藏素材中尋求創作靈感，透過設計讓出土自臺灣這塊土地的千年古物再次融入現代生活。創意類型包含文創產品、藝術圖像與詞曲，希望透過創作者的巧思，使得遙遠的史前文物穿越時空，尋回文化本質，揉合現代設計，讓古物再次有了人文的溫度。從 105 年度起的「古物回潮-再現風華」、106 年度的「史前國寶文創設計獎」投稿件數之多且目不暇給之外，著實也看到設計人對文化創意的熱誠和創意的延展，很多設計是令人意想不到且耳目一新。今年 107 年度文創熱度依然不減，館方順勢延續前一年繼續辦理「史前國寶文創設計獎」，繼續讓來自各方好手發揮與展現創意。

(二)105 年得獎文創商品的作品(取前三名，以創意商品組為例)：

1. 「狗。名片架」(第一名)：設計者 Kaiyu Cai 連同其他兩位敘述其作品：「將出土的狗陶偶轉化成名片架，名片的背後常常創造的是更多的工作機會，就如同史前時代狗協助獵人捕捉動物，藉由這個設計的轉化，讓狗以不同的樣貌繼續陪

伴我們，也讓史前文物在現代生活中重現。」設計是以銀色金屬沖模方式製造，形成一隻雖是平面卻能立起的名片架/座，除了實用性質高，也把史前時代狗陶偶的美學帶入現代生活中(詳圖 6)。

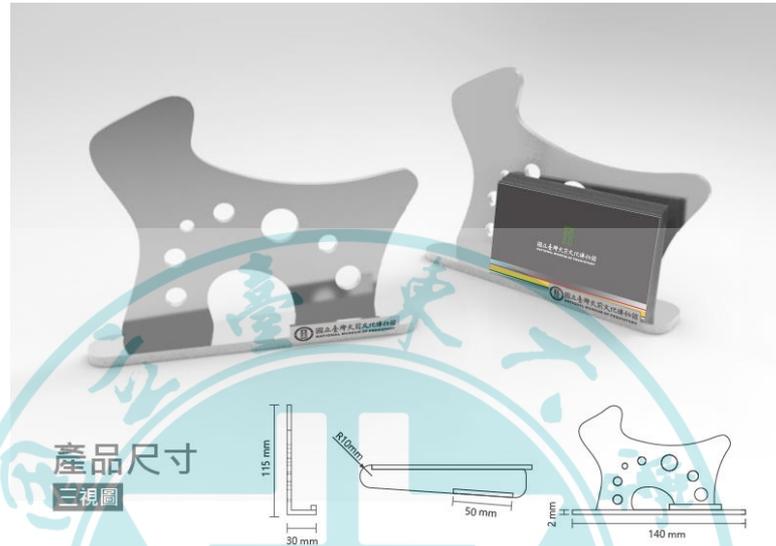


圖 6: Kaiyu Cai 《狗。名片架》

2. 「交界」(第二名): 設計者尤順進與其同學敘述他們的作品為:「秉持原有陶器古物之造型,以陶器做為過去的累積,並建立賦予當代的玻璃,兩者之間巧妙的達成融合,且並存著無法忽視的存在感,不搶彼此風采。此設計是優雅簡約與花器藝術的完美結合,兼具美感與空間感,致力於提高生活品質及生活美學的培養。」巧思結合了各式玻璃與陶,創造出煥然一新且獨具美感的花器。花器底部為陶土材質,約佔了花器的三分之一,視覺上的美感就像是 3D 古物修復重建技術一般,看似非完整,卻又完整。巧妙運用不同媒材結合,加上媒材在商品比例上的調配,非常優雅而值得細細品味(詳圖 7)。



圖 7: 尤順進《交界》

3. 「Good 物回潮 餐巾架組」(第三名): 設計者楊約慈敘述他的作品為: 「餐巾紙架整體為不鏽鋼材質, 清晰可見表面上美麗細緻的髮絲紋, 搭配卑南文化遺址著名的『人獸形玉玦』作為餐巾架的主要造型特色, 富有低調奢華之美感。餐巾紙有四種獨樹一格且具民族風情的印花, 皆為大洋洲南島民族所屬的文化特色, 讓居家生活能增添史前文化的繽紛色彩。」
- 以人獸形玉玦為設計靈感的書架、名片架、餐巾架雖已不足為奇, 但真正吸引目光的, 是餐巾架上的主角餐巾, 融合南島語族樹皮布的独特圖騰, 連結南島語族和台灣史前人類可能有相關聯的那條線, 是否將我們彼此又拉得更近了? 此作品就研究者個人來說非常具有意義, 一直以來, 很少人能夠把史前人類幾千年前與現代南島語族那條若有似無的線給牽連起來。但近期已經有了相關構樹(樹皮布之材料)之研究, 構樹是南島語系國家自古以來用來做成樹皮布、樹皮衣、甚至是鈔票的主要重要材料之一, 研究員張至善等人採用了和人類粒線體 DNA 一樣具有母系遺傳特性的葉綠體 DNA 為標記, 得出構樹在太平洋地區並不是天然傳播, 而是經人類刻意帶

著移動的情形之結論，和史前時期南島語族擴散的「出台灣說」預期的一致。看似為不足道的樹皮布，卻是連結台灣與世界南島語族的重要線索之一，而把樹皮布之圖騰應用在餐巾紙上，再融合史前館的館徽，這項產品的效益其實遠超過我們想像(詳圖 8)。



圖 8: 楊約慈《Good 物回潮》

(三)106 年度得獎文創商品的作品(取前三名，以日常生活組為例)：

1. 「陶出自我」：設計者郭丞智敘述其作品為：「現代人工作繁忙生活壓力大，各種辦公室紓壓小物逐漸崛起，陶出自我藉由陶偶的形象，加入搞笑 KUSO 的元素，結合了辦公室常用物品，讓文物以詼諧的方式走進大家的生活，不僅有趣也具備了實用性。」風格不僅僅療育，一組用途多變，有迴紋針磁力收納、創意置筆架、還有削鉛筆機，完全符合現代人對於療癒小物之定義(詳圖 9)。



圖 9: 郭丞智《陶出自我》

2. 「羊吃草」：設計者許惠雯敘述其作品為：「將陶偶羊化身成療癒的辦公小物『迴紋針磁力收納盒』。當羊嘴的磁性吸附迴紋針不讓其四散而易不見，亦能營照出一種古時畜牧羊兒的情景「羊吃草」，讓古時文化及古物再次融入於現代日常之中，讓可愛小巧的小陶羊為辦公場所上增添了趣味性、美觀性及療癒性，讓辦公日常不再枯燥乏味。」具備實用又美觀的設計產品總是令人眼睛一亮，辦公室物品絕大多數時候皆為死氣沉沉的物品，迴紋針這類辦公物品不僅死板，又容易遺失，藉由磁吸力收集迴紋針之外，塑造成羊吃草之形，整體設計美感不言而喻(詳圖 10)。



圖 10：許惠雯《羊吃草》

3. 「獵」：設計者張媛珍敘述其作品為：「百萬年前，我們流著野生的血液為了民族的生存而沸騰。百萬年後，文明人以筆為矛紙為盾，在名為現代社會的野生叢林開荳闢地，你爭我奪，相互競爭與互利。透過作品『獵』表達我們的天性被時間內化成另一股力量，名為生活的生存遊戲天天上演，但直覺的野性不曾消失。」運用了史前時代的陶豬作為形象，設計成造型筆筒，當筆置入筆筒中整體看起來就像是身上插滿了箭矢的野豬，展示了史前人為了生存的野心，也就像現代人為了生存工作的那種企圖心(詳圖 11)。



圖 11:張媛珍 《獵》

就上述史前館文創競賽商品來看，設計方向、運用媒材皆多元而饒富創意，金屬、陶、玻璃、紙質印花、磁鐵、塑膠等應有盡有，成品美觀卻又不失實用性。其中相當多作品得獎後更與博物館結合量產，發揮創意之外更有經濟效益。

二、史前館官方之文創商品

除了讓大眾參與其中的文創設計獎，史前館館方在舉辦各式特展時也都會發展相呼應的文創商品，以展現文化創意的大量應用。以研究者任職的這兩年為例，就有幸見識到文創商品與特展的結合，呈現出龐大而多元化的發展空間，兩場特展分別是「音樂的慰藉：臺灣原住民現代歌謠中的共享記憶」，與「玉見台灣：史前與當代之交會」特展。「音樂的慰藉：臺灣原住民現代歌謠中的共享記憶」特展中，以從 1960 年代起逐漸受到世人重視的原住民歌謠、音樂創作為創作概念，利用大家對於很多從以前到現在所看到、聽到且能琅琅上口的音樂歌詞，做出一系列文創產品，

其品項包含 T-shirt、帆布手提袋等等，讓人把回憶與音樂揹著、穿著走(詳圖 12)。而「玉見台灣：史前與當代之交會」特展則是藉由卑南文化人工藝的精湛與獨具一幟的美學，發展出一系列精品包含：普普風對錶組、擁抱生活抱枕組、圓形玉玦耳飾(幸福圓滿)、几形耳飾項鍊、耳環組(戀戀相扣)、玉鈴髮箍(遇見女王)等(圖 13、圖 14)，除了精品之外更結合平易近人的生活商品包包、衣服、時鐘等(圖 15~圖 17)，這再再證明文化創意與其衍生之產品發展空間無遠弗屆。

而館內的文創商店內的產品也致力於與生活結合，集獨一無二、代表性、美觀、實用、多樣於一身(圖 18、圖 19)。例如，圖 12 中左上米白帆布袋，以 Q 版的方式呈現史前人的想像生活、穿著，獲得多數民眾的喜愛，靈感出自於台東舊香蘭遺址的碎陶片，陶片上刻印有獨特的人形紋，且不只一種紋路(圖 20)；而圖六中排部分陶瓷杯，巧妙結合卑南文化之四突起玉玦作為把手。在研究者與館內文創商店經理訪談中，提及如何將文創品效益發揮最大化，除了特別與史前館「考古」宗旨做結合，將杯身做成仿舊感，如同考古挖掘出土的寶藏一般，尚未清理前都是沾著土灰的樣子融入杯身形象中，此外更發展出連帶帶動地方產業的方法——將玉玦杯與地方茶葉合為一體作為特色禮盒組，不只送禮誠意十足，也順勢推廣地方產業，成為文創與地方產業結合的最佳例子。



圖 12: 左方「音樂的慰藉：臺灣原住民現代歌謠中的共享記憶」黑色帆布袋、黑色 T-shirt





圖 13: 「玉見台灣：史前與當代之交會」精品設計



圖 14: 「玉見台灣：史前與當代之交會」精品設計



圖 15: 「玉見台灣：史前與當代之交會」時鐘商品



圖 16: 「玉見台灣：史前與當代之交會」帆布包



圖 17: 「玉見台灣：史前與當代之交會」設計 T-Shirt



圖 18：史前館文創品-陶偶系列



圖 19：史前館文創品-史前系列瓷盤、紙膠帶

第三節 史前館文創商品與設計方法

為設計一系列史前館文創商品，綜觀本章第二節臺灣史前文化博物館之文創商品之敘述，可得知文創商品類型與表現方式包羅萬象，種類繁多，但基本上不出洪紫娟（2001）提出的商品範疇，其將高雄科學工藝博物館的文創商品分為：典藏品、紀念品和出版品三大類。在本節研究者將分析史前館文創商品之設計方法以作為落實研究者設計史前館文創商品之元素。

文創商品，即是針對器物本身所蘊含的文化因素加以重新審視與省思，運用設計將其文化因素尋求新的現代面貌，並探求使用器物時的精神層面的滿足，這是文創商品與一般商品所異之處在於其多了一項文化識別（culture identity）（何明泉、林其祥、劉怡君，1996）。根據史前館紀念商品店瑪法流二老闆莊詠任所說，文創商品和一般商品的差別其實就在於文化所含的比重，瑪法流自家走的文創商品風格是以文化出發、有故事有溫度的文創商品，文化所蘊含在商品中的比重很重；而有些市面上的商品，屬於商品化的文創商品，文化的比重就佔的比較少。而文化的比重也會決定一種圖案所佔商品的版面篇幅。文創商品於設計上除了滿足產品外在（外形）層次、中間（行為）層次外，更該附有內在（心理）曾次的深度文化精神，以此展現文化內在層次滿足消費者對商品的需求、文化認同的慾求(楊士弘，2014)。所以楊(2014)又提及在設計文創商品之前，設計師需要充分調查文化的表徵與其意涵，再融合自身所具備之設計手法和創意發想，將文化、自己的經驗情感投射於產品上，引起消費者的共鳴，進而達到創意的展現，與滿足消費者情感的需求的目的。

一、文創設計方法

徐啟賢（2004）提到，商品設計方法繁多，但大致上之程序不脫以下兩點：設計前階段的構思方法，著重在概念的發散拓展；以及在設計過程中以較為系統化的方式導引設計產品之程序。不過隨著台灣對於軟實力、文創商品的日趨重視，有關研究產品設計方法之學術探討也日漸增多，以下研究者將整理出幾種相關方法之研究：

(一)隱喻類比法

隱喻法為修辭學中之一種寫作手法；類比法基本上是演繹研究方法的一種應用，藉由兩種物體或現象之間存在特有的類似關係，對其中一種已知物體或現象理解作為理論基礎，藉由類似關係以推定另一未知物體或現象之研究方法(莊道明，2012)。在近代卻也被應用於產品設計上。根據江日瑋(2007)在其論文〈隱喻類比運用於產品型態設計之研究〉中所分析歸納，隱喻類比之應用可分為幾大類：

- 1.基本外觀類比：運用物件外在之形體、顏色、材質等讓人們能直接以視覺觀察即可判斷之應用。
- 2.擬人類比屬性：物件擬人化，以增加詼諧的樂趣與更親近人的效果。
- 3.仿生類比屬性：模仿生物形態特徵習性、或是以各種自然現象為基礎發揮。
- 4.機能類比屬性：以物件本身具有之特性做發揮，「借形改裝」。
- 5.文化類比屬性：富含文化象徵，透過社會、風格、文化制約之後，附加於物件上的意義或觀念，且其意義是要為同一社會之成員所能共享理解的。

(二)創意解題法

創意解題，簡稱 CPS(Creative Problem-Solving)，此模式是利用一種有系統的思考方式來解決問題，與一般問題解決法的不同之處，在於特別強調問題解決者在選或執行解決方案之前，應盡可能地想出多種及多樣性的可能方法(王怡勝，2000)。設計往往先源自需求，之後再藉由系統性的分析構想探討最適合之設計方法，最終落實客觀、審慎評估，才能為人所知、所感。

(三)情境故事法

一般人所認知的情境故事法最早由英國 ID TWO 設計公司與美國設計公司 richardson & smith〔目前已被英國 FITCH 設計公司所併購〕共同為全祿公司開發影印機面板設計所用的方法，最先的應用是從觀察使用者情境開始；然後才慢慢被廣為應用於各類產品設計上，所以情境故事法最早是應用於互動設計(Kelley，2001)。在產品開發過程中，透過一個想像的故事，包括使用者的特性、事件、產品與環境的關係。模擬未來產品的使用情境，透過使用情境的模擬，探討分析人與產品之間的互動關係。不斷以視覺化及實際體驗，來引導參與設計開發的人員，從使用者使用情境的角度，來發掘產品構想，評斷構想是否符合設計主題，同時檢驗產品的構想是否符合使用者潛在的需求，基本上就是以「以使用者為中心」的設計(唐玄輝、陳彥仰，2010)。

(四)從零到有一史前館瑪法琉文創店產品設計

根據瑪法琉文創店老闆所述，產品從設計到完成有大致上三個步驟：

1. 設計理念與構想：如本節前言所述，瑪法琉的文創商品非常重視以文化為出發點，有文化的產品才能稱作文創、才有溫

度，因此吸引顧客的不僅僅是產品本身的實用性、不只是消費性的，而是每件文創品背後所蘊含的故事、意義與文化表徵。而文化所涵蓋的層面非常多元，不論從祭儀、舞蹈、部落圖騰、家徽、代表自身文化的顏色、甚至神話故事，都能成為創作之題材。

2. 產品類型設定：經訪談，瑪法琉老闆說並不會去特別設定自己的客群，不受限的狀況下也讓設計者更好發揮設計創意的效果，不過同時設計者也需要對於創作的元素先有完整的了解，例如：設計者想藉由阿美族太陽與月亮的圖騰進行創作，對於不了解阿美族文化的人來說，太陽可能象徵男性；而月亮則是女性，這時若把太陽圖騰印製於 T-shirt 上就完全錯誤了。根據阿美族的神話傳說，原本天上有很多個太陽，炙熱使得農作物無法生長，族人也被熱得受不了，有天大家決定把太陽捕獲下來，婦女們編織起漫天大網布，成功捕獲，剩餘三個太陽很害怕便哀求阿美族人饒他們一命，最後達成協議——一個太陽白天出現滋養大地、一個太陽退去熾熱，成為晚上出來的月亮，而最後一個太陽散開幻化為無數顆星星。在阿美族神話中，太陽被稱為 ina，是母親的意思，太陽創造天地，為最高神祇，也是女神 Foongi 本體；以女神來象徵最高神明，也是阿美族母系社會的起源。而月亮被稱為 Mema 意指父親，月亮創造五穀，是男神 malataw 的本體（多元文化藝術團，2008）。莊詠任說：「產品的產生必須考量到文化的意義內涵，才不顯得空洞。」

在完全透徹自身想發揮的題材之後，設計者方能決定其題材在哪種媒材中才能發揮到極致的效用，與產品完美貼合。例如：達悟族拼板舟上「船眼」圖騰與檯燈做結合，因

其不只代表祖靈之眼，也同時具有光的象徵。此設計方法較類似於本節提及之隱喻類比設計方法。

3. 材料選定與產品設計：瑪法琉的文創商品包含最常見的 T-shirt、帽子(鴨舌帽、貝雷帽、草帽)、小飾品(髮飾、項鍊、耳環、手鍊)、皮件(波士頓包、皮夾、皮手環、托特包)、刺繡布包、琉璃珠，到精緻的中大型藝術品(用天然石頭或漂流木和顏料組合而成的藝術作品，也有泰雅族傳統古法編織而成的布料，琳瑯滿目。瑪法琉裡有多位設計師，每位設計師都有自己擅長的領域，依照個人的專才去做材料上之選定與發揮，基本上所挑選之創作媒材會以自然素材為主，延續從以前就地取材的概念，取之於自然，用之於自然，最後當然也能回歸自然的理念。

以下研究者就一項具代表性之瑪法琉文創商品之設計流程做細部分析：

台東卑南族-初鹿盾牌舞-T恤、帆布袋

- (1)設計創作理念：「在卑南族裡面有兩隻很特別的戰舞，一個是知本的精神舞，另一個就是初鹿的盾牌舞。之所以選擇初鹿的盾牌舞的原因是，他是可以單獨的體現卑南族的力與美之舞蹈。最初這支舞是壯大我族(卑南族)戰士的士氣，消滅敵族的鬥志，展現我們的強悍以及捍衛我們的家園，而現在因為沒有戰爭，逐漸的這支舞成為了展現卑南族驍勇善戰的最佳代表。我們(卑南族人)跳給我們的祖靈看牠們知道我們沒有忘記牠們留給我們的一切，讓長老看到即使現在已經不用打戰了，但我們氣勢澎湃的戰力依舊，也讓我們的婦女小孩看到我們足以保護他們的力量。」對多數人一直認為神祕的原住民

文化或刻板印象，會透過這件衣服有更多的認識。

- (2)圖像設計：卑南族勇士手持盾牌，右手高舉，兩腿馬步穩穩貼地，身上穿的褲片上的紅、黃、綠、白、藍呼應著身軀強健的肌肉與盾牌的銳利眼神，充滿了力量。從頭花、肩帶、佩刀、褲片與姿勢，都代表了一個男人的成長與文化的傳承。
- (3)商品設計：T恤、帆布袋(詳圖 21)。主要是最輕鬆可以帶走的商品，以及其機能實用性為主要考量。此為在地台東商品，無重複性、無違和感(由原住民藝術師親自設計製作，不是為了迎合主流市場而另請非原住民設計師設計之作品)；結合當地文化傳統，以及動人的文化故事，若正值祭典，搭配上會更豐富而有參與感。「在設計之時，參考了很多其他 T 恤的設計，但這些都無法表現原住民藝術的特色，所以我們參考原住民總是在自己的衣服上(添加)有華麗且色彩豐富的這種元素，加入了 T 恤裡面，當然有些人不能接受，但絕大部分的人都非常喜愛，因為這就是原住民的特色。這件服飾與帆布袋(當中)的設計佔 30%，文化特色佔 70%。所謂的百分比就老闆所述，是設計圖樣佔整件作品的比例，若設計者想特別強調圖樣所傳達之文化特色，或其背後的寓意、含意，就會選擇讓圖案佔去整件作品的絕大多數版面。



圖 21 瑪法琉文創品-卑南族初鹿家徽盾牌舞帆布袋

經本節所論述之文創商品創作方法，可歸納出文創商品設計方法大抵上不脫下列幾種類型：隱喻類比法、創意解題法、情境故事法、和從零到有之產品設計方法。並分析出適用於本研究創作設計之方法，運用本節所提及之從零到有設計方法，皆以文化、史前文物為出發點，結合台灣原住民相關傳說的故事性，設計製作出「史前小日子」系列文創商品。

第三章 研究方法

第一節 研究架構

本研究就史前館之史前國寶、台灣原住民有關台灣雲豹、台灣黑熊、蛙類傳說；以及文創商品之相關文獻資進行資料分析，從中汲取研究者「史前小日子」文創商品的創作題材之故事性與設計方向，並與歸納出的文創商品設計方法結合，實際操作設計出一系列史前館之文創商品。本研究架構圖如下所示：

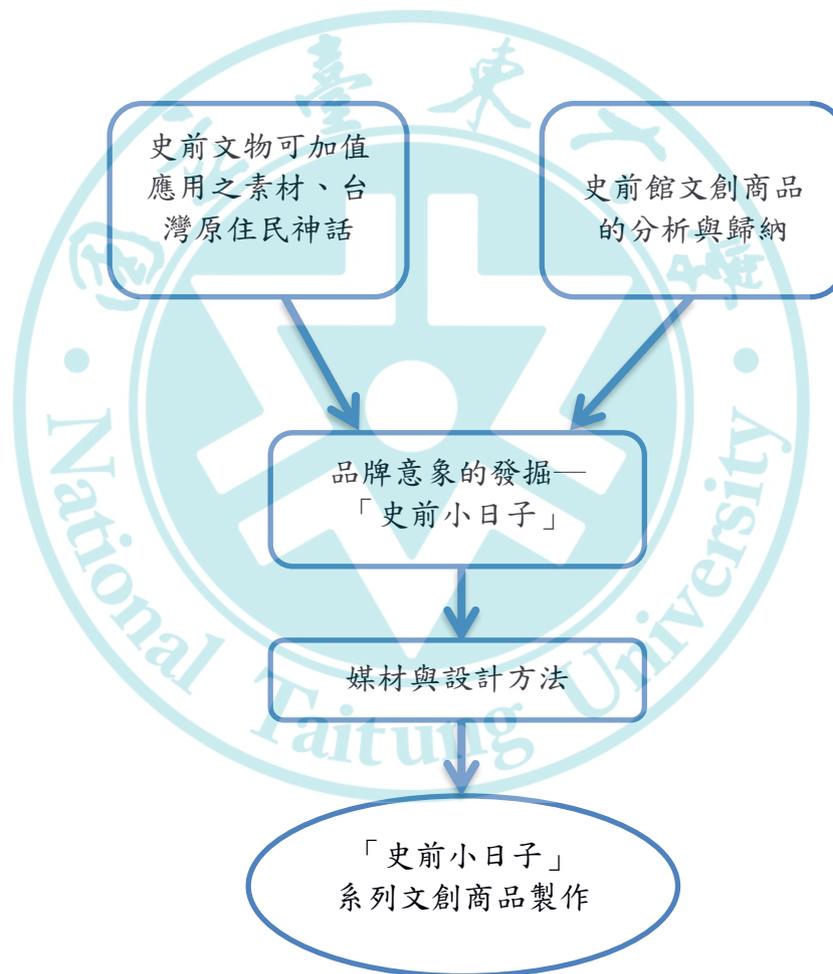


圖 22：研究架構圖

第二節 研究方法

本研究主要採取下列三種研究方法：

一、文獻探討法

文獻探討法是透過文獻的蒐集、歸納、分析來提供所需的資料，並對文獻作客觀而有系統的描述的一種研究方法。本研究主要針對兩個部分做文獻探討，分別為史前文物、台灣原住民神話傳說，及台灣史前文化博物館之文創商品。透過探討上述文獻探討從史前國寶和台灣原住民神話傳說，汲取本研究所需之設計元素與題材。

二、訪談法

本研究為蒐集研究相關資料，經分析史前文物、台灣原住民神話傳說，及台灣史前文化博物館之文創商品後，將擬定訪談大綱(如附錄一)，研究者將所創作之文創商品，經由試用者鑑賞、試用後，訪談試用者試用後之心得與建議做資料分析，以增加研究者對於文創商品設計之思考面向，同時也作為本研究及後續研究之參考。

三、創作實驗法

創作實驗法是將創作者的想法藉由不同媒材、技法實際設計製作以呈現出作品。本研究主要是以台灣史前文化博物館內之史前文物，融合台灣原住民的神話傳說為題材，實際創作出一系列文創商品。

第三節 研究媒材及技法

本研究用以設計「史前小日子」系列文創商品之媒材與技法如下：

一、創作媒材

本研究所運用之媒材為壓克力顏料、帆布袋、棉料衣服、筆記本、資料夾(含帆布材質封面、一般塑膠材質)、手作印章(材質為橡皮)、貼紙製作、紋路美術紙(製作明信片)、絹印網框、凹凸版顏料、PS版(版畫)等媒材。

二、創作技法

- (一)手工繪製：本研究整體主要著重於手工繪製，雖製作過程稍嫌冗長，卻能顯現出手繪作品的真摯性與作品的溫度。
- (二)數位印刷：為尋求多元化作品表現，研究者亦採用電腦軟體加以編輯，以數位印刷方式呈現文創產品。
- (三)手工雕刻：研究者嘗試用手工雕琢方式，取代機器雕刻出獨一無二之圖章。

第四節 研究步驟

本節就研究之實施步驟據以說明，有關研究步驟之流程圖如下：

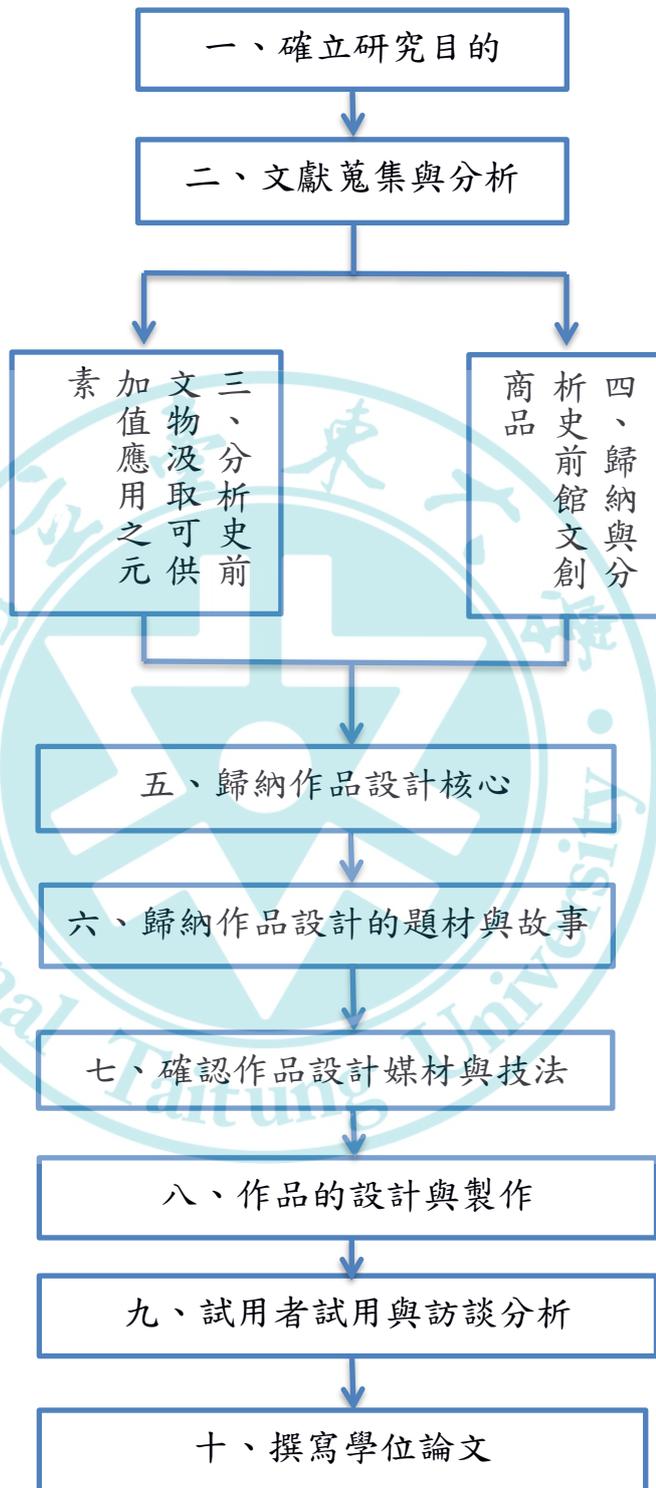


圖 23：研究步驟流程圖

各研究步驟依序說明如下：

一、確立研究目的：

本研究旨在結合台灣史前文化博物館、台灣原住民神話傳說
加值應用之文創商品。探究台灣史前文化博物館之國寶與史前文
物，歸納與整理台灣原住民之神話傳說，分析、汲取所需之創作
題材，歸納出設計方向與方法，並依上述要素進行文創商品之設
計創作。

二、文獻蒐集與分析：

本研究為取得文創商品設計之元素，彙整與分析台灣史前文
化博物館之史前文物資料、台灣原住民相關之神話傳說等文獻資
料。

三、分析史前文物汲取可供加值應用之元素：

本研究探討與分析台灣原住民傳說有關台灣雲豹、台灣黑熊、
蛙類傳說、史前館國寶與史前文物，彙整與分析出史前文物、台
灣原住民之相關傳說等資料中可供創作的題材，然後汲取可供文
創商品加值應用創作之元素。

四、歸納與分析史前館文創商品：

本研究藉由歸納與分析史前館之文創商品種類與特性，分析
出史前文物之加值應用、設計文創商品準則，以供本研究進行創
作時之參考。

五、歸納作品之設計核心：

本研究統整文獻資料，歸納出「史前小日子」系列文創商品
之設計核心。

六、歸納作品設計的題材與故事：

本研究彙整台灣原住民神話傳說、史前國寶之相關資料，以
故事性出發，連結史前國寶，歸納出作品創作的題材、設計故事

性，連結過去與現在。

七、確認作品設計媒材與技法：

研究者重新檢視與確認文創商品之設計方向、媒材、技法，歸納出文創商品設計方向、媒材與技法。

八、作品的設計與製作：

本研究利用所得題材、內容、媒材、技法進文創商品的設計，然後進行「史前小日子」文創商品的創作與商品製作。

九、試用者試用訪談分析：

本研究將系列文創商品經由試用者鑑賞與試用後，研究者進行試用的訪談，整理試用者訪談記錄，歸納出訪談結果。

十、撰寫學位論文：

檢視研究結果與研究目的是否一致，開始撰寫學位論文，歸納出結論及提出後續研究之建議。



第四章 研究結果

本章就前揭章節所整理、論述之史前文物與其台灣原住民神話傳說之文獻資料，及討論臺灣史前文化博物館文創商品之創作媒材與技法，進行進一步史前文物文創產品之設計與創作，同時以問卷蒐集統整歸納試用者之使用意見及建議內容。以下就「作品構想與設計」、「產品設計與製作」、「訪談彙整與分析」三節分別敘述。

第一節 作品構想與設計

本研究所創作之系列文創產品名稱為「史前小日子」，其中會依照設計構圖再細分成 6 個子系列為：「雲豹與玦」、「想想蛙」、「The Chubby series」、「一起」、「玦玦相連」、「交會」。研究者將進一步說明作品的構想、設計構圖，及應用多樣性產品之設計思考。「史前小日子」系列作品，希望藉由多元的媒材與作品發揮，宣傳博物館、史前文物的加值應用，同時讓研究者藉此實際創作文創商品。有關此 6 個子系列的產品意象、構圖設計、商品呈現等三方面加以說明如下：

一、「雲豹與玦」系列

(一)產品意象：

玉玦在研究者之創作中佔了很重的比重，在個人任職國立台灣史前文化博物館導覽員期間，每當介紹史前的卑南文化當中別具特色的玉飾品，很多遊客的疑問皆為：「眾多精美別緻的玉飾品中，耳飾為何定名為耳玦，而不是一班大眾所熟知的耳環？」然而「玦」一字，意為圓有一缺口，玉玦被研究人員推論為耳飾一用，因有缺口而不稱為耳環，每只耳飾下方細看皆有一個微小缺口，推測是自缺口穿越自身已擴張之耳洞為其配戴方式。而玉玦包含最著名的人獸形玉玦、

帶四突起玉玦、几形玉玦等，其中人獸形玉玦在台灣十三行遺址、丸山遺址、圓山遺址等皆有出土；帶四突起玉玦等則是在後來的研究中出現在東南亞地區；而以玉飾出土的數量來看，目前是以台東卑南遺址出土最為大量。有關玉飾還是疑點重重，雖有挖掘出土的玉廢料(製作過程中耗損、失敗之物)以證明製作的地點確實是在台灣這塊土地，而不是舶來品，但玉飾品與廢料出土的數量卻不成正比，因此無法百分之百斷定製作地就在台東卑南，再加上至今考古團隊皆尚未發現製作、鑽孔之器具，因而有了外星人技術的理論出現。卑南遺址出土之大量玉飾品反應了當時的全盛繁榮，其獨具的美感藝術價值與工藝技巧，更是為這至少三千多年前的文化罩上一層神秘、卻繽紛炫燦的面紗。

再者台灣雲豹同樣有著謎樣的存在，文獻資料的記載甚少，且現今也已不復見，卻頻繁出現在台灣原住民神話傳說當中，且各族傳說的雲豹故事竟有諸多雷同(詳見第二章文獻探討)，雖有可能為過去部落之間的相互影響與流傳，卻也不乏是從前泛靈信仰(人與萬物能彼此溝通)的證據與傳承。對於魯凱族而言，雲豹是如此崇高而神聖存在的地位，不僅引領族人來到寶地定居，還曾以口水治癒族人，這和人獸形玉玦被推測的雙人頂一獸之獸可能為台灣雲豹，而雲豹不一定為獵物的臆測產生了呼應(若為獵物則獵物之尾巴應為下垂貌，人獸形玉玦之獸尾巴是向上，是否為活體、是否為某種至高無上的存在之推論)。

一個是謎樣的文化和絕美的玉飾，一個是謎樣卻真實存在過的台灣雲豹，研究者將兩者加以聯想結合，形成多個新的設計圖樣。虛實之間，何者為虛？何者為實？新的意象期

許激發大眾的想像，進而探究文物、文化的背後故事。雲豹可為虛，象徵曾經存在，但現今卻已絕種；而玉玦為實，觸手可及，但其製作工法(在毫無鐵器金屬器，也沒有任何模具的狀態下創造出完美的圖形與成品，研究者試圖徒手畫出玉玦的形貌，其實是非常困難的)和其背後蘊含的文化已超出一一般人想像。在研究者構圖中，雲豹偏向真實之手繪感，象徵實際存在過，為實；而所佩掛之玉玦卻偏向平面 2D，雲豹不可能配戴玉玦，所以繪製成平面，為虛。然兩者都真真切切的存在過，藉由二者結合，冀望能引發更多想像空間與更多的可能性。

(二)構圖設計

「雲豹與玦」子系列設計含有以下幾種類型：色塊點印、側臉、雲豹擁人獸形玉玦、雲豹配戴所有玉飾、素描半臉，及環等六項，其構圖設計說明如下：

1. 色塊點印：此為新嘗試之作畫方式，相較於一般色彩表現研究者選擇以黑白呈現為主，運用僅畫出雲豹斑紋的方式取代基本線條，所繪紋路形塑出雲豹的臉輪廓，搭配几形玉玦、圓形玉玦為裝飾（如圖 24 所示）。



圖 24 林函瑩 色塊點印草圖 25.5x36cm

2. 側臉：在構想台灣雲豹之同時，比對不同豹種之照片與圖案，發現雲豹之紋路實屬獨特，額頭上散落點點繁星般的豹紋點，卻在眼睛周遭有著極為特殊的輪廓紋路，深色線條圍繞眼睛，在眼睛上方點綴出獨一無二的眉型，更添雲豹炯炯的目光，而眼尾處之紋路則向旁衝出，這是雲豹獨特的印記。此構圖設計選擇繪製雲豹之側臉，同時配戴帶四突起玉玦（如圖 25 所示），如產品意象分析所述，玉玦呈現平面狀，虛實交會，箇中滋味留待觀賞者自身體會。



圖 25 林函瑩 側臉草圖 26.5x19cm

3. 雲豹擁人獸形玉玦：實體約為七公分左右之大小的人獸形玉玦，被研究者放大，成為雲豹的玩物（如圖 26 所示）。在雲豹擁人獸形玉玦中，放大的玉玦背後可能是更多的謎團，然被把玩在雲豹之手裡，碰撞出可愛的氛圍，也許在很久以前，這玉玦也曾經被人們珍惜得把玩在手裡。

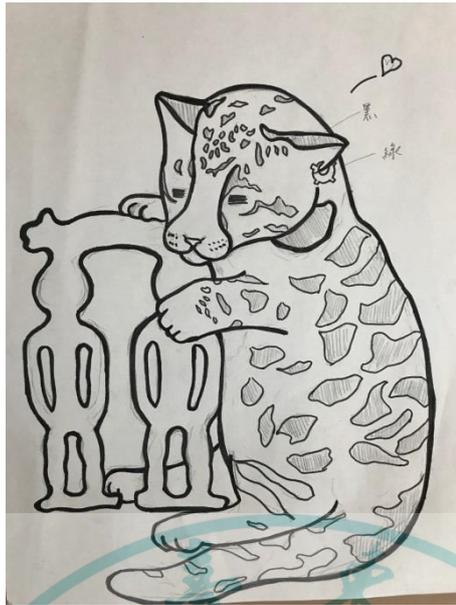


圖 26 林函瑩 雲豹擁人獸形玉玦草圖 18x25.5cm

4. 雲豹配戴所有玉飾：在研究者導覽期間，最令人難以想像的除了玉飾品之製作方式，再來就是其配戴方式。研究者以雲豹配戴所有玉飾的方式（如圖 27 所示），完整呈現卑南文化玉飾品之配戴方式，激盪出更多想像空間。



圖 27 林函瑩 雲豹配戴所有玉飾草圖 18x25.5cm

5. 素描半臉：素描半臉系列分為三種，分別是配戴之玉玦種類不同、及最一開始發想構圖之雲豹半臉（如圖 28-30 所示）。沒有配戴任何玉玦的雲豹半臉是研究者第一次嘗試繪製的構圖；其餘兩者分別戴有几形玦耳飾、以及人獸形玉玦耳飾。

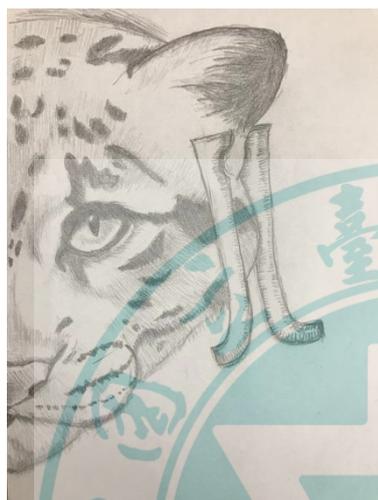


圖 28 林函瑩 素描半臉草圖 18x25.5cm



圖 29 林函瑩 素描半臉草圖 18x25.5cm



圖 30 林函瑩 素描半臉草圖 18x25.5cm

6. 環：台灣雲豹的臉龐環繞著各式玉耳玦（如圖 31 所示），也許倆倆無關，也許在距今三千多年前的某一天，這兩者

曾經共存著，也許台灣雲豹和卑南文化人曾和平共存，甚至激發了卑南文化人的創作靈感，以牠與人民共同譜成這樣獨一無二的耳飾圖形，環環相扣。研究者冀望此「環」之設計圖樣能透過最簡單的設計方式扣住人們的好奇心。



圖 31 林函瑩 環草圖 5x5.5cm

(三)商品呈現

「雲豹與玦」系列所製作之商品種類涵蓋：版畫畫作、明信片、貼紙、桌曆、帆布鞋、帆布提袋、牛皮紙袋、玻璃杯、圖章等。

二、「想想蛙」系列

(一)產品意象

國立台灣史前文化博物館中館藏有五件較重要的國寶，其中四件是出土自台東卑南遺址之玉飾品，最後一件是出土自位於花蓮鹽寮遺址花崗山文化之蛙形玉飾，正面望去猶如青蛙或樹蛙的正背後造型，兩顆大大的眼睛，立體的後背弧形，雙腳就像青蛙或樹蛙般「几」字形的蜷曲，從背面望去且細看會發現靠近嘴巴之位置有著小小勾狀，像似口型一樣之雕刻，目前僅可推測為裝飾品。此件玉飾品激發出很多不同的看法，青蛙、樹蛙、螳螂，甚至是外星人都有人猜測。然而，研究者在一次網路查詢時，意外發現台灣特有種樹蛙

—莫氏樹蛙之照片和此蛙形玉飾有著高度的相似性(如圖 32 所示)，可見距今約 2800 至 2300 年前之工藝技巧(還沒有任何鐵器的石器時代)已經可以用巧奪天工來形容，再者，此蛙形玉飾為立體之型態，在臺灣保存如此完好之立體玉飾實屬稀少而珍貴。就美感而言，該玉飾特別選用台灣玉為材料磨製，台灣玉的翠綠色印襯出樹蛙的草綠色，擬真效果可見一般，選用蛙當作飾品也是獨具一格。

(二)構圖設計

「想想蛙」子系列構圖為讓莫氏樹蛙和蛙形玉飾產生對話，研究者特意將兩者放在一起，強調兩者具有共同的體型特色—翠綠、嬌小(蛙形玉飾體型長度：36.4mm、寬度：27mm、厚度：10mm、重量：13g；莫氏樹蛙約 40-50mm)，讓觀賞者直接看出兩者相似之程度(如圖 32)。在史前時代，以立體、蛙型、台灣玉為題材的玉製品非常稀少，不論構想(圖形)，或是其做工都閃耀著珍貴性和稀有性。因莫氏樹蛙和蛙形玉飾兩者顏色相似，研究者選擇用跳色之方式，為莫氏樹蛙加入了藍色、黃色及土色，讓整體構圖更顯活潑。藉由在莫氏樹蛙上方加上思考想像般的雲朵帶出此系列所盼望，讓觀賞者能進一步思考此設計之意義，更能前往史前文化博物館一探究竟蛙形玉飾奇妙的工藝。

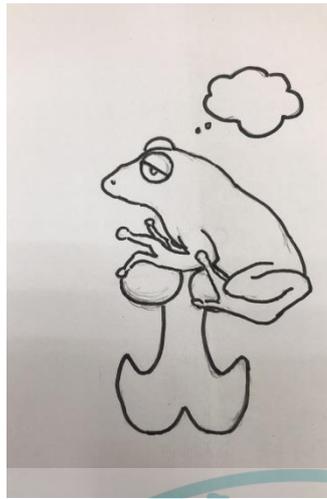


圖 32 林函瑩 想想蛙草圖 6x10cm

(三)商品呈現

「想想蛙」系列所製作之商品種類涵蓋：黑色手提帆布袋、明信片與桌曆。

三、「The Chubby series」系列

(一)產品意象

此系列湊齊三種台灣具特色又珍貴的三種動物即：台灣黑熊、莫氏樹蛙、台灣雲豹，研究者以手繪插畫方式繪製可愛版圖樣之設計。

(二)構圖設計

「The Chubby series」系列含有兩種構圖設計：丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks，如圖 33)，及 The Chubby Series (如圖 34)。丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks)之構圖為三種動物的圓潤臉頰，配上眯眯眼，以日式丸子的直立堆疊方式呈現，圖形置於白色 T 恤胸前上方的位置，而在背後頸部位置多加上「Them Chubby Cheeks」字樣以強調此系列，「Them Chubby Cheeks」原本句子應為「Look at their

chubby cheeks」，譯為「看看牠們胖嘟嘟的臉頰」，在此研究者運用美語俚語之方式，以強調三種動物們的胖胖版本；另一類型則繪製三者之全身，研究者刻意將三者大小統一，顯現三者對台灣、對眾人是如此重要，也引導觀賞者更進一步探究這三者背後的故事，互與史前館之關聯性。



圖 33 林函瑩 丸子三兄弟草圖 18x25.5cm



圖 34 林函瑩 The Chubby Series 草圖 25.5x18cm

(三)商品呈現

「The Chubby series」系列所製作之商品種類涵蓋：米色手提帆布袋、白色棉質上衣、明信片與桌曆。

四、「一起」系列

(一)產品意象

在人獸形玉玦上有著獸是否為獵物之討論？若不為獵物，有無其他可能？本系列延續此討論所引發之無限想像，融入從前台灣原住民之泛靈信仰所涵蓋人與萬物溝通、萬物皆平等等概念，使用擬人化方法，將雲豹、黑熊和史前人加以結合，也許在某個意想不到的時空裡，這樣的世界是存在的。

(二)構圖設計

此子系列分為兩種構圖設計，分別是「摸」（如圖 35 所示）與「一起看月亮吧！Let's watch the moon together ♡」（如圖 36 所示）。「摸」的構圖是台灣黑熊摸著史前人的頭，而史前人身穿豹皮衣、戴著卑南文化之玉玦耳飾，看著台灣黑熊。在現代生活中絕不可能發生如此場景的組合，在此構圖中產生了對話，摒除一切優越感，人與動物也能成為相知相惜的好朋友；而「一起看月亮吧！Let's watch the moon together ♡」構圖中，史前人席地而坐，旁邊陪伴的是台灣雲豹，撇除食物鏈的敵我關係，摒棄一切世俗塵囂就地而坐，月光灑下舉杯邀明月，此時的史前人與台灣雲豹就只是久違相伴的老朋友而已。



圖 35 林函瑩 摸 草圖 19x26.5cm

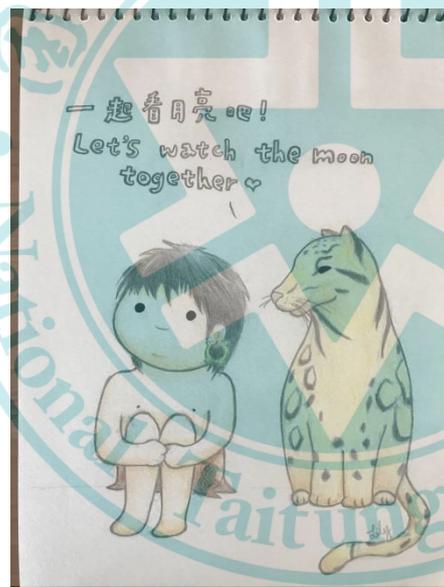


圖 36 林函瑩 一起看月亮吧草圖 19x26.5cm

(三)商品呈現

「一起」子系列所製作之商品種類是以白色棉質 T 恤為主。

五、「玦玦相連」系列

(一)產品意象

卑南文化以玉飾聞名，工藝技巧令人匪夷所思，其中玉耳飾之數量、款式眾多，在找不到製作工具的狀況下，留給世人滿腹疑問。姑且不論卑南遺址是否為玉器加工製造廠？但可推論的是卑南在當時可能已是具相當規模之交易市場，且從玉之產地只有花蓮豐田，卑南人卻已有能力擁有如此龐大數量之玉器來看，應已是富裕的史前聚落。除了為世人所知的人獸形玉玦、帶四突起耳飾(玦)之外，其餘出土自卑南遺址之玉耳飾還有：圓形玉玦(帶四突起圓核形玉耳飾，如圖 37 所示)、環形帶齒緣玉玦(如圖 38)、方形玉玦(如圖 39)、長條形玉玦(如圖 40)、「几」形玉玦(如圖 41)、圓核玦形玉耳飾(玦)(如圖 42)等，而人獸形玉玦還區分為雙人獸形、多環獸型、單人獸形玦等。此子系列僅選用帶四突起玉玦為雛形，設計出玦玦相連的意象。



圖 37 四突起圓核形玉玦



圖 38 環形帶齒緣玉玦

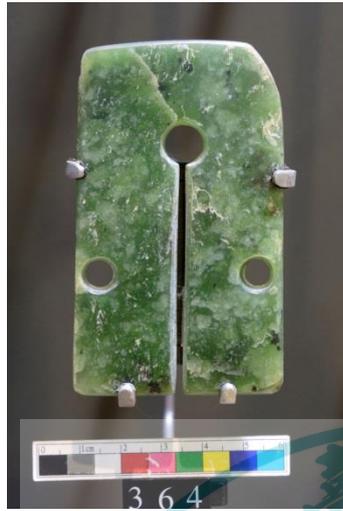


圖 39 方形玉瑛



圖 40 長條形玉瑛



圖 41 几形玉瑛

圖 42 圓核形玉瑛

圖片來源：史前館網站、史前館文創加值網站、故宮網站、史前館「玉見台灣」手冊

(二)構圖設計

此子系列將兩個帶四突起玉玦串聯在一起，雖去除耳飾的功用，但串起一連串的神秘與未知。玉玦的缺口非常微小要相互串扣起幾乎不可能，因此帶出史前人要將這些玉耳飾穿過耳洞的疑問，既然縫如此細小，究竟要如何才能穿過耳洞佩戴起來呢？此疑問也勾起觀賞者更多好奇，在卑南文化的玉耳飾中，不僅是扣起史前人的美麗，以現代的審美觀來看，也實屬獨特且新穎的工藝品，激起人們更多的想像。



圖 43 林函瑩 玦玦相連草圖 25.5x18cm

(三)商品呈現

「玦玦相連」系列所製作之商品種類為：小型束口袋與白色棉質T恤。

六、「交會」系列

(一)產品意象

舊香蘭遺址位在臺東縣太麻里鄉舊香蘭社區東南方的沖積平原上，1998年因出土石板棺而被發現。除了大量出土的石器、骨角器、金屬器等外，也出土大量陶器。當中非常具有特色就是犬型陶器（如圖48所示），其體積皆不大，最大僅長約6.7公分、寬約3.1公分，其中兩個因含有底座（如圖47、49），推測其有可能為陶容器或陶蓋上之把手。其中

一種為雙頭連身狗陶偶（如圖 46），陶偶上帶有兩個頭，一個頭朝前，一個頭向後，身軀共用，沒有尾部，在距今約一千多前年的史前時代就已經發展出抽象思維，實在很難想像。以現代的角度來看，容器的把手發展出有特定形狀也是近代的發展，研究者曾在台東大學美術產業學系課程中稍稍涉略製陶，光是用普通的把手將其固定於陶容器上燒製就非常不易，遑論要塑造出特定形狀。而卑南文化也出土數件犬型陶偶（如圖 44、45 所示），其質地皆為褐(橙紅)色夾砂陶，目前推測除了陶容器把手外，其中幾樣完整獨立之犬型陶偶被推測為當時童玩。不論是抽象或具象，從這兩處遺址出土之狗陶偶來看，不僅是具有台灣土狗的特徵，也說明在史前時代人與狗的關係比想像中還要緊密。融合上述特點，研究者繪製台灣土狗，並與出土之犬型陶偶合併，取名「交會」。在很久以前人與狗的緣分就已緊密交纏，相互出現在彼此的生命之中，延續到今天都沒有改變。只要細細品味，就會發現犬型陶偶雖然是史前時代之產物，其特徵卻掌握得非常精準，研究者特別將兩者融合，其目的就是強調兩者之間的高相似度、與構圖設計所激盪的火花。



圖 44 卑南犬型陶偶-1



圖 45 卑南犬型陶偶-2



圖 46 舊香蘭雙頭連身狗陶偶



圖 47 舊香蘭狗陶偶(陶器把手)



圖 48 舊香蘭狗陶偶



圖 49 舊香蘭狗陶偶(陶器把手)

(二)構圖設計

此子系列的構圖設計是採前半段為黑色台灣土狗之身型，後半段為出土之犬型陶偶的後半身，褐色並帶有捲尾及刺點紋（如圖 50 所示）。研究者所設計的構圖使用黃色、珠光藍色、褐色與白色以強調構圖之豐富度，同時強調研究者所要附加的虛實、有生命與無生命的意象。



圖 50 林函瑩 交會草圖 9x9cm

(三)商品呈現

「交會」系列所製作之商品種類為：明信片、桌曆與帆布便當提袋。

在「史前小日子」系列文創商品的設計過程中，研究者是以台灣史前文化與台灣原住民神話故事為設計核心，因此文創商品設計構想皆是以上述兩者為主要重心，加以不斷發展、延伸，兩者之間相互呼應、交織出各式意象，而形成「史前小日子」與其子系列之設計。而文創商品之類型則是以實用為原則加以設計，結合既能觀賞又具備實用的特性，給予使用者生活上便利與美化生活的功用。

第二節 產品設計與製作

延續本章第一節，研究者將於此節就產品從構圖之後的製作過程，到產品完成加以說明。

一、「雲豹與玦系列」

(一)色塊點印：

1. 製作過程：

(1)版畫作品：版畫作品使用 PS 版製作，首先先將圖繪製於描圖紙，再蓋上 PS 版進行曝版，此舉是為了將圖案印上 PS 版製版，以便上油墨印製。然後，塗上顯影劑讓圖像顯現，清洗殘餘顯影劑晾乾，利用親水性與親油性之原理利用滾輪滾上油墨印製(詳圖 51)。



圖 51 林函瑩 雲豹與玦 PS 版 48.5x40.5cm

(2)手繪提袋：選用厚實帆布袋為產品材質，再使用壓克力顏料繪製，豹紋與輪廓為深鐵灰色，為強調所配戴之玉玦而調配珠光綠色，使畫面更為豐富，此圖樣所佔版面篇幅較大，以強調構圖之主體性。

(3)筆記本、桌曆、明信片：以電腦線上作業編輯的方式將圖掃描後進行排版，使用之網站為 Tintint.com 點點印，然後利用數位印刷出版作品。

(4)貼紙：透過電腦線上作業編輯方式將構圖掃描後，使用 Sticker 印貼網網站做高解析度數位印刷。而其衍伸之產品為有圖案之玻璃杯、牛皮紙袋。

2. 媒材：

(1)版畫作品：圖紙、版畫油墨(凹版、凸版顏料)、油、雕刻刀、樹脂版、絹網、滾輪、感光乳膠、壓印機、PS 版、阿拉伯膠、奇異筆。

(2)帆布袋：帆布袋、壓克力顏料、畫筆。

(3)筆記本、桌曆、明信片：紋路美術紙、數位印刷。

(4)貼紙：PVC 底紙、防水護膜、數位印刷。衍伸產品：玻璃杯、牛皮紙袋。

3. 產品：

(1)版畫作品



圖 52 林函瑩 雲豹與玦 版畫印刷 54.5x39.5cm

(2)手繪提袋



圖 53 林函瑩 雲豹與玃提袋 壓克力顏料 34x39x7.5cm

(3)筆記本、桌曆、明信片

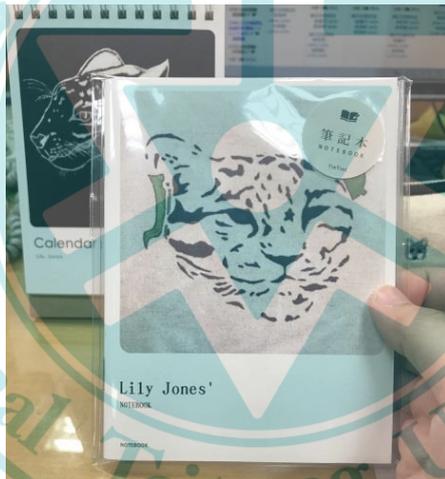


圖 54 林函瑩 雲豹與玃筆記本 數位印刷 14x10.5cm



圖 55 林函瑩 雲豹與玃桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm



圖 56 林函瑩 雲豹與玃明信片 數位印刷 14x11cm

(4)貼紙(產品：玻璃杯、紙袋)：



圖 57 林函瑩 雲豹與玃玻璃杯 數位印刷 14x6.5cm



圖 58 林函瑩 雲豹與玦紙袋 數位印刷 16x8x17.5cm

(二)側臉：

1. 製作過程：

- (1)T 恤：此構圖為雲豹側臉配戴帶四突起玉玦，貌似誇大不實，卻又增添想像，就如同台灣雲豹遙不可及一般，卻在一則又一則台灣原住民傳說故事中一再與我們拉近距離。其中手繪 T 恤是研究者為跳脫以往以白色為基底創作的框架，選用一深藍色棉質 T 恤作為產品材質，並用珠光銀白色壓克力顏料繪上其雲豹與玦之圖案的創作。而在台東舊香蘭遺址曾經出土雙頭連身狗陶偶(圖 46)，研究者於 T 恤上注入此概念，形成具有特色之構圖風格。其他產品則是運用數位印刷，與電腦線上編輯的方式。
- (2)桌曆、明信片：以電腦線上作業編輯的方式將圖掃描之後進行排版，使用之網站為 Tintint.com 點點印，然後利用數位印刷出版作品。
- (3)貼紙：透過電腦線上作業編輯方式將構圖掃描後，使用 Sticker 印貼網網站做高解析度數位印刷。而其衍伸之產品為有圖案之玻璃杯、牛皮紙袋。

2. 媒材：

- (1) 手繪 T 恤：深藍色棉質 T 恤、壓克力顏料、畫筆。
- (2) 桌曆、明信片：紋路美術紙、數位印刷。
- (3) 貼紙：PVC 底紙、防水護膜、數位印刷。衍伸產品：玻璃杯、牛皮紙袋。

3. 產品：

- (1) 手繪 T 恤：



圖 59 林函瑩 雲豹與玳 T 恤 壓克力顏料 71x45cm

- (2) 桌曆、明信片：



圖 60 林函瑩 雲豹與玳桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm



圖 61 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm

(3)貼紙：



圖 62 林函瑩 雲豹與玦玻璃杯 數位印刷 14x6.5cm

(三)擁人獸形玉玦雲豹

1. 製作過程：此作品為版畫創作，所運用的技巧為絹印。將草稿圖案按顏色分別繪於透明片上(如圖 63)，再將其顏色依淺至深分別曝版，然後調配顏料倒於絹網板，使用刮板將多餘油墨刮除，而油墨顏料會透過網板印製於圖紙上。其中重複洗版、曝版、上色的步驟，及對版的準確度、刮板上色之顏料用量與力道都是重要關鍵。除了版畫也將這個成品的圖掃描至電腦製成桌曆。



圖 63 透明幻燈片 30x21cm

2. 媒材：

(1) 版畫畫作：透明幻燈片、奇異筆、水性油墨、刮板、絹印網版、曝版機。

(2) 桌曆：紋路美術紙、數位印刷。

3. 產品：

(1) 版畫作品：



圖 64 林函瑩 雲豹與玦 版畫印製 39x27cm

(2) 桌曆：



圖 65 林函瑩 雲豹與瑛桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm

(四) 雲豹配戴所有玉飾

1. 製作過程：此作品為復刻之版畫畫作，採用新樹脂版，先將草稿繪於版上，依所使用顏色由淺到深使用雕刻刀雕出圖形，一次刻一種顏色，再使用滾輪沾取油墨印壓於圖紙上之作品(如圖 66)。除了版畫也將這個成品的圖掃描至電腦製成桌曆與明信片。

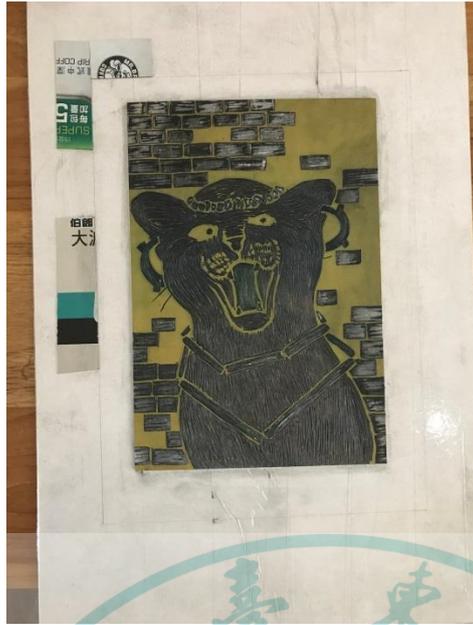


圖 66 版畫樹脂版 22.5x15cm

2. 媒材：

(1)版畫作品：新樹脂版、版畫顏料、滾輪、奇異筆或原子筆。

(2)桌曆、明信片：紋路美術紙、數位印刷。

3. 產品：

(1)版畫作品：



圖 67 林函瑩 雲豹與玦 版畫印製 27x19.5cm

(2) 桌曆、明信片：



圖 68 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm



圖 69 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm

(五) 素描半臉：

1. 製作過程：

- (1) 雲豹配戴几形耳玦、雲豹配戴人獸形玉玦：此兩者研究者使用壓克力顏料繪製於帆布鞋上，調配珠光藍顏料繪製出輪廓；調製珠光綠顏料繪出耳玦，鞋身再使用珠光藍顏料繪上雲豹豹紋，以凸顯雲豹特色。除帆布鞋之外也以此圖用電腦印刷製成桌曆與明信片。

(2)雲豹半臉為研究者以雲豹為想象開端，而嘗試以純鉛筆素描為設計之構圖，亦採用數位印刷製成筆記本，翻閱筆記本就像翻開一場未知的冒險。

2. 媒材：壓克力顏料、水彩筆、帆布鞋、鉛筆。

3. 產品：

(1)帆布鞋



圖 70 林函瑩 雲豹與玦帆布鞋 壓克力顏料 27x8.5x7.5cm

(2)桌曆、明信片

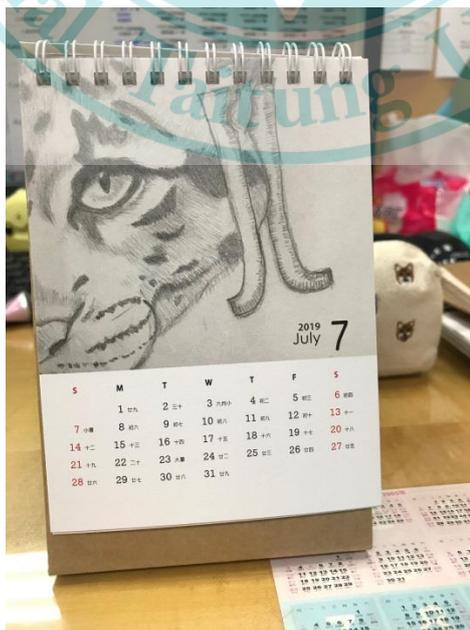


圖 71 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.4x8x14.5cm

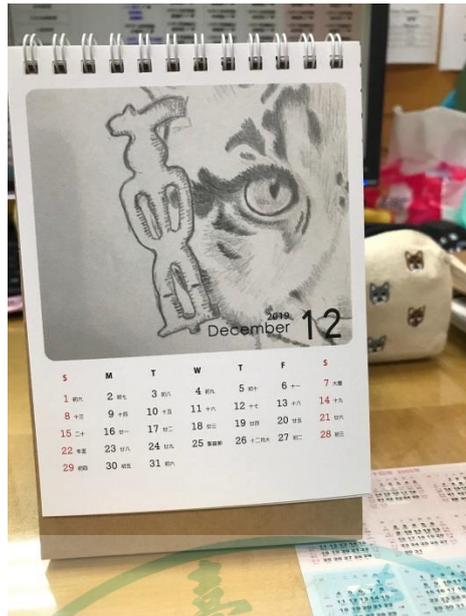


圖 72 林函瑩 雲豹與玦桌曆 數位印刷 10.4x8x14.5cm



圖 73 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm

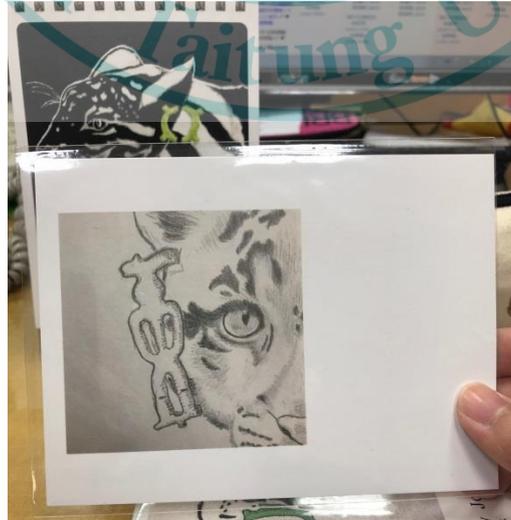


圖 74 林函瑩 雲豹與玦明信片 數位印刷 14x11cm

(3)筆記本



圖 75 林函瑩 雲豹半臉筆記本 數位印刷 18x0.7x17.5cm

(六)環

1. 製作過程：研究者為強調玉玦之特色、獨特性、與雲豹之間的待解之謎，設計出雲豹頭環繞著各式玉玦的圖樣。將草圖繪製於一般橡皮擦，以美工刀刻出圖樣，沾上顏料再行印製於信封上。
2. 媒材：橡皮擦、美工刀、鉛筆。
3. 產品：
(1)圖章



圖 76 林函瑩 雲豹與玦圖章 手刻 7x3.5x0.9cm

(2)信封



圖 77 林函瑩 雲豹與玦 信封 8x14cm

二、「想想蛙系列」

(一)製作過程：過去史前人已知用周遭的一切作為創作靈感，神奇的是利用幾何圖形的概念能夠徒手做出一件立體飾品。蛙形玉飾可謂非常稀有之立體玉飾，做工之細膩，材質也是精心挑選。單看玉飾本身已引起諸多想像，研究者試圖讓人們更直接能做聯想，設計出莫氏樹蛙依附於蛙形玉飾之設計。研究者選用黑色帆布小提袋，結合時下流行小包配件為設計出發點，跳脫白底創作、與原草稿相較單一之配色，在樹蛙本體做些微跳色的變化處理—融入亮黃色、湛藍色與棕色的線條，區分出樹蛙與蛙形玉飾的特殊構圖。而此圖也運用數位印刷印製成明信片與桌曆。

(二)媒材：壓克力顏料、黑色帆布小手提袋、水彩筆。

(三)產品：

1. 黑色帆布小手提袋



圖 78 林函瑩 想想蛙 黑色帆布小手提袋 壓克力顏料
19x20x11cm

2. 桌曆、明信片



圖 79 林函瑩 想想蛙 桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm



圖 80 林函瑩 想想蛙 明信片 數位印刷 14x11cm

三、「The Chubby series」系列

此系列構圖可細分為兩種，分別為丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks)及 The Chubby Series。

(一)丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks)

1. 製作過程：利用插畫風格、胖胖的身軀加上呆萌感是現今諸多文創商品的主要走向，研究者以此為設計原則將別具特色之台灣雲豹、台灣黑熊、莫氏樹蛙融入上述特徵，繪製出丸子三兄弟，像日本三色丸子一般排列，臉上增添羞赧的腮紅，雙眼如同睜了一樣謎著的構圖。手繪製成 T 恤，利用數位印刷製成桌曆與明信片。
2. 媒材：壓克力顏料、水彩筆、白色棉質 T 恤。
3. 產品：
 - (1)棉質 T 恤



圖 81 林函瑩 丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks) T恤
壓克力顏料 71x45cm

(2) 桌曆、明信片



圖 82 林函瑩 丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks) 桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm

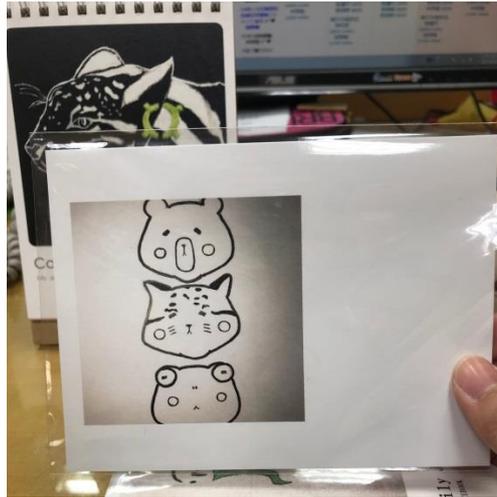


圖 83 林函瑩 丸子三兄弟(Them Chubby Cheeks) 明信片

數位印刷 14x11cm

(二)The Chubby Series

1. 製作過程：三色丸子般的台灣雲豹、台灣黑熊與莫氏樹蛙，恢復牠們原本的身軀，三個主角或許在同一時期、同一環境裡曾經共同、平等的存在著，在牠們眼中或許已無所謂優越，此構圖像似毫無關聯，卻是獨特且獨立的個體。研究者將其設計及繪製於米白色帆布袋，米白色映襯著雲豹的特色斑紋和樹蛙的翠綠，短短的前肢，配上雙下巴，營造「幸福肥」感覺。
2. 媒材：壓克力顏料、水彩筆、帆布袋。
3. 產品：(續下頁)



圖 84 林函瑩 The Chubby Series 帆布袋 壓克力顏料
36x10x36.5cm

四、「一起」系列

(一)製作過程：此系列有「一起看月亮吧！Let's watch the moon together♡」、「摸」等兩個構圖，在「一起看月亮吧！Let's watch the moon together♡」構圖中，究竟雲豹和史前人是否能平起平坐？甚至心靈相通？我們能自台灣原住民神話傳說和史前館之人獸型玉玦的推論裡拓展此想像的版圖，此系列所強調的是那份可能曾經擁有過但卻遺忘的友情。以手繪構圖方式，經數位印刷印製於白色T恤上。「摸」構圖中，熊算是地表上體型較大且兇猛的獵食動物，人與熊的互動從古至今實在少見，但卻在台灣原住民的神話傳說中屢見不鮮，從很久以前，熊一直是令人畏懼、尊敬卻有好的存在？此構圖也採取手繪後數位印刷至T恤上之作法。

(二)媒材：白色T恤。

(三)產品：

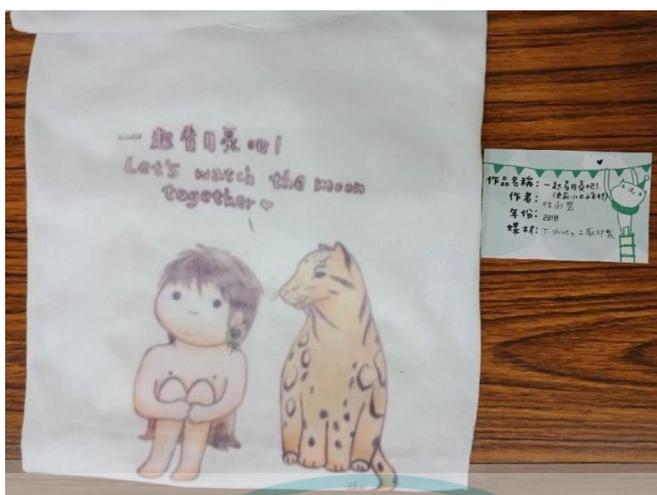


圖 85 林函瑩 一起看月亮吧! Let's watch the moon together♡ T恤 數位印刷 61x34cm



圖 86 林函瑩 摸 T恤 數位印刷 61x34cm

五、「玦玦相連」系列

(一)製作過程：玉耳飾一直是台東卑南文化很令人著迷之的工藝品，研究者創作出兩只帶四突起玉玦環繞彼此之構圖，串起玉玦，也串起無限的想像。以手繪方式，繪製於帆布束口袋與T恤上。研究者在T恤上特意做了些微變化，即以粗細相交之黑色線條穿梭其中，以增添設計感。

(二)媒材：壓克力顏料、水彩筆、束口袋、T恤。

(三)產品：

1. 束口袋



圖 87 林函瑩 玦玦相連 束口袋 壓克力顏料 33x26cm

2. T 恤



圖 88 林函瑩 玦玦相連 T 恤 壓克力顏料 71x45cm

六、「交會」系列

(一)製作過程：此構圖也是研究者突發奇想，在台東卑南遺址、舊香蘭遺址均出土數件狗形陶偶，形狀雖小但圖形比例上已掌握得很精準，和台灣土狗相似程度頗高，研究者設計出土

狗頭部連結陶土的尾部，象徵過去到現在之連結，拉近史前與現代的距離。研究者以此構圖設計及製作出帆布袋及桌曆。

(二)媒材：壓克力顏料、水彩筆、帆布手提袋。

(三)產品：



圖 89 林函瑩 交會 手提帆布袋 壓克力顏料 34.5x12x18cm



圖 90 林函瑩 交會 桌曆 數位印刷 10.5x8x14.5cm

第三節 訪談彙整與分析

本研究在作品經過不同試用者試用後，訪問試用者對於「史前小日子」系列文創商品設計之心得與建議，作為本研究分析作品設計、製作與使用情形等資料來源，也作為日後增進研究者對於文創商品設計與製作的相關知識與技術，更進一步為本研究作品改善之用途。

一、訪談對象

本研究邀請 10 位受訪者(人次 1 至 10)進行試用訪談，將試用者年齡、性別、職業、有無購買文創品之習慣、訪談時間及訪談地整理如下表所示：

表 1 訪談對象對照表

人次	年齡	性別	職業	有無購買 文創商品 之經驗	訪談時間	訪談地點
1	26	女	編輯	有	2019/04/28	台北市長安東 路一段 7-11
2	27	女	行政	有	2019/04/28	台北市長安東 路一段 7-11
3	59	男	公務員	有	2019/05/10	台東市開封街 自宅
4	60	女	家庭 主婦	有	2019/05/10	台東市開封街 自宅
5	27	男	業務	有	2019/04/28	台北市長安東 路一段 7-11
6	28	女	待業	有	2019/04/28	台北市長安東 路一段 7-11

人次	年齡	性別	職業	有無購買 文創商品 之經驗	訪談時間	訪談地點
(續下頁)						
7	27	女	學生	有	2019/04/28	台北市長安東 路一段 7-11
8	27	男	建築業	有	2019/04/28	台北市翠園餐 廳
9	58	男	建築業	有	2019/05/08	台東市漢中街 自宅
10	55	女	家庭 主婦	有	2019/05/08	台東市漢中街 自宅



二、訪談資料的彙整

研究者彙整試用者之訪談資料，以訪談大綱的問題歸納出下列發現：

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

1. 就訪談的 10 位試用者，全數皆有購買過文創商品的經驗。
2. 他們會購買文創商品的理由為：美觀/可愛、具有實用性、收藏、想支持獨立創作者、想做紀念、有特色、獨一無二、結合文化與土地的產品在使用上更有意義。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

試用者們喜歡的文創商品類型廣泛，從文具(明信片、筆記本、書籤)、包包類(束口袋、背包、錢包)、飾品(耳環、首飾)、鑰匙圈、衣服、石頭雕刻。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

訪談的十位試用者中，有七位皆回答會因為研究者所設計之文創商品而想去史前館參觀；一位回答：「若博物館在規劃行程的附近會考慮參觀」；一位回答不會，原因為：「只對文創商品本身有興趣，不是博物館本身」；一位則回答：「本身就喜歡去參觀博物館，不會特別因為文創商品而受影響」。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

十位試用者中，九位表示研究者設計之文創商品是符合他們對文創商品的期待，一位說明「史前小日子」系列文創商品中某些商品是不符合。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些是您覺得不錯、好用的？為什麼？

1. 筆記本：

(1)素雅而有質感，除了設計圖樣之外沒有多餘文字在筆記本上，很白淨。

(2)封面使用黑白素描方式很美、很生動、很鮮明，而且實用。

(3)圖案設計很帥。

(4)構圖很吸引人。

(5)市面上看不到的設計。

(6)構圖上眼睛有神。

2. 明信片：

(1)明信片上之設計圖案很吸引人且適合送人。

(2)兼具好看與實用性。

3. 帆布鞋/懶人鞋：實用又好看，設計上較為低調，但仔細看很特別。

4. T 恤：

(1)設計之圖案特別，且結合史前館文物意象。

(2)The Chubby Series 系列結合現代人喜好(可愛版圖樣)，衣服版面風格簡單可愛。

(3)圖案富創意、可愛，色彩鮮明，設計創新。

(4)台灣雲豹設計生動，配上耳玦又有種回到過去的感覺。

5. 手提袋類：

(1)構圖特別，適合送禮。

(2)實用性高。

(3)圖案設計很帥。

(4)「交會」系列設計上很新鮮，具有商品特質。

6. 玻璃杯：設計上有豐富層次。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

1. 桌曆：桌曆中有些構圖之圖樣是直接取於設計的商品本身，建議桌曆中設計圖樣之色彩風格與構圖能夠一致，視覺上較有吸引力。例如：全素描版本桌曆、全彩色版本桌曆、全可愛版本桌曆等。

2. 明信片：

(1)構圖和明信片空間並非完全貼合，導致有構圖被裁切不完全。

(2)明信片背面可加上設計理念簡介，會讓人更了解設計含意。

3. 束口袋：

(1)圖騰邊條顏色與設計圖樣之顏色不搭。

(2)若將邊條改為滿版耳玦的圖案會更合適。

4. T 恤：

(1)「一起」系列印刷效果不夠理想。

(2)有關繪畫用料(壓克力顏料)，還是會因為洗滌而掉色，建議加上透明漆或是固色劑延長壽命。

(3)建議可以挑選持久性較高、較耐洗的顏料進行創作。

5. 提袋類：材質可選擇厚實一些，讓人感覺較為耐用。

6. 帆布鞋/懶人鞋：使用之顏色和圖案不夠突出、圖案較不清楚。

7. 玻璃杯：設計上不錯，但希望能加上對應之杯墊而有整體感。

8. 對於「史前小日子」整體建議：

(1) 商品可邁向精緻化，因現有之「史前小日子」系列文創商品與市面上一般「紀念品」質感差不多，紀念意義大於實用性，若提升整體才料與質感，會再加深其商品的實用性。

(2) 構圖繪製太明確而單一會較沒有想像空間。例如「The Chubby Series」系列，只有繪出三種動物，較難以和史前館或史前文物聯想。

(七) 假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

經過訪談十位試用者後，全數一致會推薦「史前小日子」系列產品，理由如下：

1. 台灣的歷史/史前需要被發揚光大，透過商品最能直接引起大家的興趣去認識。
2. 此系列為台灣、台東特有的，很有紀念價值，也是送禮的好選擇。
3. 設計特別，結合台灣、台東獨有的生物和史前文物，也讓人想送外國朋友。
4. 支持文創，有機會想收藏紀念。
5. 喜歡產品設計，也具有實用性。
6. Q(可愛)版商品男女老少皆宜。
7. 會推薦，但不會刻意推銷。自己先收藏後，有人問起才會順勢推薦。
8. 有創作者的個人設計特色，使用上也會讓人想到台東/台灣出土特色史前文物。

9. 會推薦，也會買來送給友人。

(八) 假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)? 為什麼?

1. 依據 10 位試用者所給予之分數，平均分數為 88.8 分。

2. 評分為 90(含)以上的試用者共 6 位，其原因如下：

(1) 產品品項多元，符合使用者不同需求。

(2) 產品外觀美，又可以傳達文化意義。

(3) 工廠印刷之 T 恤品質稍差，其餘很好。

(4) 具巧思、且與研究者工作職場結合，研發出史前文物之特色文創商品。

(5) 有創意，以手繪的方式讓文創商品更有溫度。

(6) 藝術成分濃厚，機器印製生產會比較精密，但手繪的每一件作品都不一樣，無法找到一模一樣的。

3. 評分為 80-89 分的試用者共 4 位，其原因如下：

目前的作品很吸睛，但也有更多改進的空間，非常期待後續的發展。

(1) 有一些作品沒那麼喜歡，尚有進步空間，但也有很多的期待。

(2) 圖樣設計很好看，但質感方面不會讓人特別想購買。

(3) 概念的結合和設計構圖都很美，但有一些圖樣和產品的結合上仍有微調(改進)空間。

訪談結果顯示，「史前小日子」系列文創商品還有改善的空間，但試用者對於本研究設計之概念均一致認可，在產品上都有各有受到吸引的地方，且願意推薦親朋好友（甚至外國朋

友) 當作紀念，最終給予正向且肯定的評價。

三、研究發現與討論

(一)分析以上試用者對於研究者設計創作之「史前小日子」系列文創商品的資料後，研究者歸納出以下結果：

1. 本研究設計之「史前小日子」系列文創商品，設計理念淺顯易懂，商品用途一目瞭然，具實用性與時下流行性，圖樣原創新穎能抓住使用者的目光，同時是沒有年齡限制且適用不同年齡層的多樣性文創商品，這與本研究旨在設計日常生活實用性商品的目的一致。
2. 本研究設計與創作蘊含著台東、花蓮史前文物的特色，融入台灣原住民有關台灣雲豹、台灣黑熊、蛙類傳說的故事性，此兩者充分體現於本研究文創商品的設計圖樣中，並藉由圖像傳達，引起使用者對於史前文化文物、台灣原住民傳說、甚至史前館等的好奇與興趣。
3. 本研究設計與創作系列文創商品值得推薦、具收藏的價值。除具備產品實用性外更兼具美觀，藉由此系列設計一窺史前文物與台灣原住民傳說，讓使用者不僅願意當作紀念、帶出門，也願意到史前館一探究竟，有助於在地文化的推廣。

(二)本研究旨在探究史前文物可供增值應用的素材與創作之題材，並應用前述素材與題材進行文創商品的創作，經分析訪談資料後，研究者發現：

1. 本研究設計創作之文創商品，可清楚看出運用史前文物與台灣原住民神話傳說相結合之增值應用的成果，並獲得受訪者的肯定。

2. 本研究商品內容結合史前文物、神話傳說故事性、研究者特色構圖等，充分體現文化創意的精神。



第五章 結論與建議

本研究以台東史前館內史前文物為核心，搭配台灣原住民傳說故事相互呼應，層層故事與神秘推測的堆疊，創作一系列文創商品。研究者透過蒐集與分析相關文獻，汲取設計創作所需的題材元素，創作出「史前小日子」系列文創商品，再以訪談法針對 10 位試用者進行試用與訪談，最終將訪談後的資料彙整分析。

依據本研究的目的，本章就研究發現進行歸納，作為本研究之結論，並對未來「史前小日子」系列文創商品之相關及後續研究提出具體建議。本章分為「結論」與「建議」兩節論述。

第一節 結論

一、從國立臺灣史前館之史前文物和台灣原住民神話傳說中能分析歸納出「史前小日子」系列文創商品之題材與構圖元素。

本研究旨在藉由時下文創商品之風潮與市場，以史前館文物加值應用為核心，從史前館之史前文物和台灣原住民神話傳說中，可分析歸納出研究者「史前小日子」系列文創商品之題材與構圖元素。依照「史前小日子」之子系列分別敘述如下：

(一)「雲豹與玦」系列

卑南文化之人獸形玉玦有關其獸為台灣雲豹的推論，隱晦又令人好奇的獸(雲豹)，在三千多年前與人類的關係為何，究竟是什麼重要的原因，讓史前人將其形體設計成人與獸結合之圖樣，製成精緻玉飾讓其常駐耳畔？台灣原住民傳說中層出不窮，神秘卻特色鮮明的雲豹，又是因為什麼樣特殊的緣分，和人產生了牽絆，甚至曾經帶領魯凱族人來到這樣一塊寶地定居呢？此系列結合兩大主角：卑南玉飾品和神秘的台灣雲豹，「雲豹與玦」系列進而產生。

(二)「想想蛙」系列

身為台灣國寶之一的蛙型玉飾，和台灣特有種莫氏樹蛙，在體積上的嬌小，常為人所忽略，但其樣貌卻獨特到台灣史前人將其鑿刻成一件逼近實際大小的玉飾品；在台灣原住民神話傳說中甚至扮演了幫族人取火種的重要幫手。除此之外也在眾多傳說裡代表了各種寓意，其存在自然不可忽視，如此舉足輕重，因而誕生「想想蛙」系列，在想像的雲朵裡，乘載了史前時代到現代的歷史記憶。

(三)「The Chubby Series」系列

除了蛙類與台灣雲豹，出現於台灣原住民各族傳說中的還有也在食物鏈頂端的台灣黑熊，台灣考古史上目前尚未看到與熊有關之史前文物，但相隔幾千年，卻與台灣雲豹一同，伴著床邊故事，和台灣原住民一起成長。三大角色，雖看似兜不上邊，想像卻沒有邊界，結合幸福肥的身軀，有別其他作品之風格，衍生出「The Chubby Series」系列。

(四)「一起」系列

獸與人的關係，不難從台灣史前文物和台灣原住民傳說中略窺一二，這份關係也一直被研究討論著。也許現代所想的不可能、萬物和平共存友好的烏托邦，在想像遠不及的遠古時代真的存在。和大自然萬物的那份連結，或許我們也一直試圖找回，只是一度被遺忘而深埋。人獸形玉玦，和沒有公開的多環獸型玦與單人獸形玦等人與獸之間的互動、連結、對等抑或不對等的關係，促發研究者設計出「一起」系列，強調人與動物間的關係。

(五)「玦玦相連」系列

過去造就現在，也成為未來的一隅，非遷就於過去，而是了解自己的「根」，進而去成就更好的未來。相信世上沒有偶然，卑南文化的發現，相信也不是湊巧，藉由設計出「玦玦相連」系列，冀望串起過去到現在，也串起無限的想像空間，讓更多人不是偶然下才入館參觀，而勢必排入的行程。

(六)「交會」系列

過去、現在、未來的課題，自古至今都不斷被討論著，不可否認的是其中的連結，缺一不可。史前時代的犬類，藉由史前人的巧手與精湛的技巧與美學設計，竟也神似現今的台灣土狗，和人的情誼之深厚，以致常常出現在台灣原住民的傳說中也就見怪不怪了。神似的形體構成了研究者的「交會」系列。過去到現在，歷經無數蛻變演化，靠著文物的發掘又加深了其中連結，在構成此系列構圖中又形成某種層面上的交會。

二、本研究之文創商品有其固定的設計方法與製作流程。

不論是想帶入作品的構想、理念、還是故事，文創商品的核心都是以「文化」為出發點，融入在地文化與特色，再加入個人創作的獨特，方能成就文創商品的特色。其設計製作流程如下：

(一)確認動機、理念、構想：

研究者確認想推廣史前館之史前文物的理念，除了職場上將靜態的史前文物說得生動、引起民眾興趣與好奇之外，更想藉由親自設計之文創商品推廣給更多民眾，結合文創與在地史前文物特色。

(二)資料文獻蒐集：

除了構圖設計要結合個人特色、圖樣新穎抓住目光之外，圖樣結合故事性又能串起更多連結、更多想像與好奇心。探究史前館內史前文物，歸納整理台灣原住民神話傳說，分析、汲取素材，歸納出方向與方法，加深「史前小日子」系列文創商品之含義與深度。

(三)創造與製作：

搜集足夠資料並確立設計主軸後，將構想化為實體。依照現代人對於文創商品使用類型的喜好，將構圖與產品做結合，形成種類多元、符合各種生活需求、甚至只是當作收藏的文創商品。

(四)訪談與試用：

融合史前館在地史前文物的特性、台灣原住民神話的故事性，在經過實際使用測試與試用者訪談後，更能確立創作方向、產品設計是否符合設計的獨特性，與大眾接受程度是否呈現正比。

三、本研究創作之「史前小日子」系列文創商品富有特色，且獲得大多數使用者的贊同。

研究者以史前館內台東卑南遺址、台東舊香蘭遺址、與花蓮鹽寮遺址之出土文物，結合台灣原住民相呼應之神話故事，設計出一系列史前文物加值應用的文創商品「史前小日子」，經由 10 位試用者試用後，其中 9 位給予本研究創作之文創商品正向的評語且給予平均 88.8 分的評價。有關試用者評論內容，依序說明如下：

- (一)「史前小日子」文創商品構圖上：此系列文創商品結合東部史前文物之特性與台灣原住民神話故事之故事性，融合上述特色，整體構圖設計新穎，成功引起試用者對於國立臺灣史前文化博物館之史前文物的興趣，獲得試用者之肯定。
- (二)「史前小日子」文創商品表現／呈現上：設計構圖搭配商品，讓人更有想收藏的意願，也願意推薦他人購買，更適合當作地方代表性文化產品送給國外友人。
- (三)「史前小日子」文創商品實用性上：文創商品種類多元，迎合各種使用需求，不僅設計上吸睛有特色，更能推廣在地文化。

本研究透過所歸納與分析的文獻、史前文物加值應用、以及文創商品設計方法，設計出一系列「史前小日子」加值應用之文創商品，在經過試用者試用過後，發現首先吸引試用者目光的，是研究者呈現於文創商品上之設計構圖。在成功吸引試用者目光後，接著促發試用者對於此商品構圖背後設計涵意之興趣。在了解設計理念之後，會因文創商品之實用性而選擇收藏，甚至贈送、推薦友人與外國朋友。

第二節 建議

本研究指在結合史前館史前文物之加值應用，以史前文物為出發，融合台灣原住民神話故事，再與日常生活做結合，設計出一系列具有地方文化色彩之「史前小日子」文創商品。在本節研究者將就研究中的缺失部分做說明，並對未來相關研究提出具體建議。

一、受限與缺失：

- (一)基於研究人力、時間、經費考量，本研究僅聚焦於台東卑南遺址卑南文化玉飾及狗陶偶、台東舊香蘭遺址三和文化之狗陶偶、花蓮鹽寮遺址花崗山文化之蛙型玉飾，探究出可供文創商品創作時應用之素材與題材。為與文創商品創作相結合，採用有關台灣雲豹、台灣黑熊，以及蛙類的相關傳說。雖力求周全完整，因受限於研究時間及無法進入實際研究場域等限制，研究者僅能依現有文獻資料，儘可能從中汲取能應用於文創商品創作之素材與題材。若未來有更多研究機會，冀望能設計製作更多台灣具在地性的史前文物加值應用之文創商品。
- (二)本研究受限於人力、經費與時間，研究者運用的媒材有限，後續若有更多研究機會，希望能涵蓋更多媒材來設計更多元化之產品。也期許有機會能在設計品項上更為精緻，跳脫一般傳統紀念品之品項與材質。

二、未來相關研究之建議

- (一)跳脫傳統紀念品設計之品項與用料材質限制，增加更精緻化之文創商品，拓展產品的發展空間與客群。
- (二)持續深入研究史前文物加值應用的領域。開發更多史前特色文物，結合在地文化的文創設計。

(三)為在地文創商品開發繼續努力。除了台東，發掘台灣各處史前遺址之特色文物的加值應用；探究更多不同台灣原住民神話傳說故事，藉由文創商品發揚光大。





參考文獻

一、中文部分

孫治本(譯)(1999)。全球化危機(原作者：Ulrich Beck)。新北市。台灣商務。

王俐容(2005)。文化政策中的經濟論述：從菁英文化到文化經濟？

【期刊】。文化研究，1，169-194。

經濟部(2013)。設計產業發展旗艦計畫-轉型「創意經濟」向國際邁進。創新·樂活電子報，20，4。取自：

<http://cci.culture.tw/upload/cht/attachment/278ae97cdbaf19bb40b2d3199c128c46.pdf>。

文化部(2015)。摘要。台灣文化創意產業發展年報，無期別，7。

葉美珍(2014)。館藏十件文物小故事：人獸形玉玦、有槽石棒與德氏水牛化石。發現史前館電子報，275。取自：

http://beta.nmp.gov.tw/enews/no275/page_03.html。

盧德平(2017)。文化符號學 Cultural Semiotics。微文庫。取自：

<https://weiwenu.net/d/101709224#new>。

文化符號。百度百科。取自：

<https://baike.baidu.com/item/%E6%96%87%E5%8C%96%E7%AC%A6%E5%8F%B7>。

文化創意產業(2006)。工作大贏家，5月號，8。取自：

<http://hscr.cchs.kh.edu.tw/upload/carrer-2.pdf>。

何明泉、林其祥、劉怡君(1996)。文化商品開發設計之構思。設計學報。1，1-15。

楊士弘(2014)。文化資產的文創商品設計行銷與消費者購買行為之研究(碩士論文)。取自：

<http://140.127.82.166/retrieve/20808/102NPTT0785006->

[001.pdf](#)。

文創商品？(2014)。Dcard。取自：

<https://www.dcard.tw/f/mood/p/24690>。

考古學。中央研究院台灣考古數位典藏博物館。取自：

<http://proj1.sinica.edu.tw/~damta/mu03.html>。

葉美珍(2000)。新石器時代-花岡山文化。中央研究院台灣考古數位典藏博物館。取自：

<http://proj1.sinica.edu.tw/~damta/ht05-1-2-2.html>。

葉美珍(2018)。記「考古速報」——舊香蘭遺址及上里遺址展示(上)。發現史前館電子報，377。取自：

http://beta.nmp.gov.tw/enews/no377/page_02.html。

斐家騏、姜博仁(2006)。雲豹安在。科技大觀園。取自：

<https://scitechvista.nat.gov.tw/c/s9xj.htm>。

林道生(2007)。原住民神話·故事全集(1)。台北市。漢藝色研文。神話起源。台灣原住民神話與傳說。取自：

<http://ticeda.moc.gov.tw/shenhua/0121kai/012shjshi.html>。

陳美玲(1999)。魯凱族是雲豹的傳人。魯凱之歌。屏東市。屏東縣立文化中心。

何傳坤(2006)。狗年考狗。國立自然科學博物館。219。取自：

<http://web2.nmns.edu.tw/PubLib/NewsLetter/95/219/2.pdf>。

祁為連(1998)。台灣哺乳動物。台北市。國家圖書館。104-109。

問答集。台灣黑熊研究保育網。取自：

http://blackbear.ysnp.gov.tw/Chinese/qa/qa_include.asp#6。

魯凱族神話故事-雲豹與黑熊(2014)。臺北原野電子報。133。取自：

<http://epaper.tapei.gov.tw/public/epaperHTML/462014215>

[271/f1.html](#)。

呂軍逸(2012)。托瑪斯的誓約：台灣黑熊。環境資訊中心。取自：

<https://e-info.org.tw/node/81364>。

余錦虎、歐陽玉(2002)。神話·祭儀·布農人。台中市。晨星。

盧太城(2011)。獵黑熊大禁忌 布農族不報戰功。中央通訊社。取自：

<https://www.cna.com.tw/news/firstnews/201107110072.aspx>。

姜博仁(2014)。「豹於雲深不知處」重現台灣雲豹？。臺灣博物季刊。121。取自：

<https://mocfile.moc.gov.tw/ntmhistory/36a8bdd5-d90d-4018-a169-66fc1738789a.pdf>。

余萬居(譯)(1988)。生番傳說集(原作者：佐山融吉、大西吉壽)。

台北市。中央研究院民族學研究所。(原著出版年：1923)。

余萬居(譯)(1986)。原語實錄台灣高砂族傳說集(原作者：小川尚義、

淺井惠倫)。中央研究院民族學研究所。(原著出版年：1935)。

黃智慧(主編)(1996)。番族慣習調查報告書第一卷：泰雅族(原作者：

小島由道、河野喜六)。台北市。中央研究院民族學研究所。

(原著出版年：1915)。

陳千武(1990)。網的起源。臺灣原住民的母語傳說。台北市。臺原。

杜而未(1984)。阿美族故事與傳說。考古人類學刊。44。

金榮華(1998)。我們為什麼要種桂竹。台北縣烏來鄉泰雅民間故事。

台北市。中華民國民間文學學會。

李承恩(無日期)。青蛙的傳說-2。小蝌蚪的家。取自：

https://n.froghome.info/html/n05_02.htm。

古物回潮-再現風華(2016)。國立臺灣史前文化博物館。取自：

<https://cc.nmp.gov.tw/?get=cGFnZT1oaXN0b3J5L3Jld2FyZCZoZWQ9MQ%3D%3D>。

史前國寶文創設計獎(2017)。國立臺灣史前文化博物館。取自：

<https://cc.nmp.gov.tw/?get=cGFnZT1oaXN0b3J5L2xpc3QmaG1kPTI%3D>。

國寶文物創意設計獎(2018)。國立臺灣史前文化博物館。取自：

<https://cc.nmp.gov.tw/?get=cGFnZT1yZXdhcmQvbGlzdA%3D%3D>。

何明泉、林其祥、劉怡君(1996)。文化商品開發設計之構思。設計學報。1，2。

楊士弘(2014)。文化資產的文創商品設計行銷與消費者購買行為之研究。取自

<http://140.127.82.166/retrieve/20808/102NPTT0785006-001.pdf>。

洪紫娟(2001)。觀眾在博物館販賣區內之消費行為與顧客滿意度之研究-以國立科學工藝博物館禮品中心為例。臺南藝術學院，臺南。

江日瑋(2007)。隱喻類比運用於產品型態設計之研究。臺灣博碩士論文知識加值系統。取自

<https://hdl.handle.net/11296/me2rne>。

莊道明(2012)。類比法 analogy method。國家教育研究院。取自

<http://terms.naer.edu.tw/detail/1678726/>。

王怡勝(2000)。創意解題法(CPS)於產品設計之研究。臺灣博碩士論文知識加值系統。取自

<https://hdl.handle.net/11296/8ks4t5>。

唐玄輝、陳彥仰(2010)。使用者導向創新設計課程 User-oriented Innovative Design (UOID)。取自

<http://uoid.drhtang.net/>。

多元文化藝術團(2008)。2008 全球原住民文化會議—阿美族。取自

http://indigenous.pristine.net/peoples/amis/index_zh-tw.html。

范純甫(1996)。神奇的果樹。原住民傳說(上)。台北。華嚴。

楊南郡(譯)(2011)。移川子之藏(1935)。《臺灣高砂族系統所屬の研究》

李坤修(2006)。台東縣舊香蘭遺址出土的史前狗。發現史前館電子報，77。取自

http://beta.nmp.gov.tw/enews/no77/page_01.html。

楊淑玲(2009)。卑南文化人的藝術圖像。發現史前館電子報，166。

取自 http://beta.nmp.gov.tw/enews/no166/page_02.html。



二、外文部分

Cambridge Online Dictionary. Value-added. From:

<https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/value-added>.

Renfrew, N.Y. (2008). Prehistory The Making Of The Human Mind. Modern Library.

Chiang (2017). A review of our current knowledge of clouded leopards (*Neofelis nebulosa*). MedCrave. From:

<https://medcraveonline.com/IJAWB/IJAWB-02-00032.pdf>.

佐山融吉、大西吉壽(1923)。生蕃伝説集。台北市。杉田重藏書店。

小川尚義、淺井惠倫(1935)。原語による台湾高砂族伝説集。東京。

刀江書院、臺北帝國大學言語學研究室。

伊能嘉矩(1909)。台灣土著の口碑。東京人類學會雜誌。取自：粟種與火種，

https://books.google.com.tw/books?id=KecIDwAAQBAJ&pg=PA15&lpg=PA15&dq=%E6%9D%B1%E4%BA%AC%E4%BA%BA%E9%A1%9E%E5%AD%B8%E6%9C%83%E9%9B%9C%E8%AA%8C+1909+%E5%87%BA%E7%89%88&source=bl&ots=IncWleBmly&sig=WHqxVRLWwVX5xJIRtqdb90_lptE&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewi8n8jy6rXfAhWJVLwKHdsSAfsQ6AEwBHoECAYQAQ#v=onepage&q=%E6%9D%B1%E4%BA%AC%E4%BA%BA%E9%A1%9E%E5%AD%B8%E6%9C%83%E9%9B%9C%E8%AA%8C%201909%20%E5%87%BA%E7%89%88&f=false。

尹建中(1994)。大南社。台灣山胞各族傳統神話故事與傳說文獻編纂研究。台北市。台灣大學。

Kelley, T. (2001). The Art of Innovation. New York: Doubleday。

Federation Cynologique Internationale(2015). Taiwan Dog. 取自：

<http://www.fci.be/Nomenclature/Standards/348g05-en.pdf>.

附錄

附錄一 「史前小日子」系列文創商品之試用者訪談大綱

- 一、您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？
- 二、您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？
- 三、「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？
- 四、試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？
- 五、「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？
- 六、「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？
- 七、假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？
- 八、假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

附錄二 訪談逐字稿內容

一、訪談對象 1

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有的！很喜歡文創商品的設計，而且商品具有實用性。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

明信片或筆記本類的。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

會！看了這系列商品有更明白史前館有什麼館藏，也會想更進一步去館內了解這些東西。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

符合。因為外觀很吸引人，而且商品具有實用性。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

明信片、筆記本、跟袋子。除了設計好看也實用。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

衣服上的顏料可以用易保存的。（我：「你是說像是加上固色劑或是透明漆嗎？還是指顏料？」）對，像是加上透明漆那種，或是使用一些不像壓克力顏料那種會因為洗滌而掉色的顏料，如果有的話。明信片很美，但如果背後加上設計理念簡介會讓人更了解背後的設計故事！袋子的部分像是瑣瑣相連的束口袋和 The Chubby Series 的提袋可以選布料再厚一點感覺可以用比較久。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦

給親朋好友購買嗎？為什麼？

會！因為整體設計構圖很特別，結合台灣獨有的生物和東部特有的史前文物。也會想買來送給國外朋友。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

85分，目前的作品很吸睛，但也覺得可以有更好的改進空間，非常期待後續的作品！

二、訪談對象 2

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有的，因為結合文化、鄉土，應該說結合土地的產品用身上會更賦予並加強這個產品和自己之間的情感和意義！

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

喜歡買耳環、明信片、帆布袋、和衣服類的文創商品。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

會，會想看真正的玉耳飾（玉玦）長什麼樣子，了解實際上的大小、色澤、長短等）。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

符合，也還想看更多產品創作！像是 The Chubby Series t-shirt 會想看看如果把動物們個別的圖案分別設計成各自的衣服應該以會很不錯！

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

帆布袋的部分很不錯，很實用。The Chubby Series 系

列的衣服，結合現代人喜好（Q版），服飾風格很簡單又可愛。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

帆布鞋的部分顏色跟圖案不夠突出。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

Yes! 設計很可愛，支持文創！如果系列商品有上架在史前館也會想去買一件當紀念。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

我會給85分，有些商品很喜歡，有一些還好，還有進步的空間，但也有很多期待！

三、訪談對象3

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有，買來當作紀念。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

喜歡具有文化意涵的創意商品，不限類型。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

會，會想到現場（館內）將作品設計與文物做應證。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

符合。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺

得不錯、好用的？為什麼？

「雲豹與玦」系列，具有整體性和豐富的層次，當中玻璃杯設計概念不錯，但如果可以加上一個搭配的杯墊配成一組會更有整體感。

- (六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

帆布鞋的部分，設計圖案比較不清楚。「玦玦相連」束口袋圖案可以多一點，最好是連上面色條的部分裡面也都設計成玉玦會更有整體一致性。

- (七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會，會買來送給友人，因為設計上很特別，尤其是「一起」系列可以很好介紹給大眾，很可愛也實用。

- (八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

90分，因為整體設計很有創意，而且以手繪的方式使作品更有溫度。

四、訪談對象 4

- (一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有的，因為文創商品有特色、吸引人、且具有實用性。

- (二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

喜歡筆記本類、書籤、設計過包裝的酒類、背（提）帶、衣物。

- (三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

會更想參觀！

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

符合。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

最喜歡「一起」系列，因為設計構圖可愛又富創意，而且實用又色彩鮮明。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

這個吧，「雲豹與玦」系列的帆布鞋，因為圖案很不明顯。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會，因為這系列文創品具有食用性，又看起來賞心悅目。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

我打90分，因為看得出你對作品的用心投入，作品又具巧思。這系列（「史前小日子」）文創品具有多樣性而且實用之外，看得出你將作品與工作職場做結合，研發出一套結合史前文物的特色文創商品。

五、訪談對象 5

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有啊，因為文創品可愛，會想留做紀念，但前提是要實用。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

喜歡包包、鑰匙圈、首飾、錢包類。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文
博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

如果行程在附近會考慮去參觀。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品
的期待嗎？

Yes，筆記本設計很棒，包包也是。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺
得不錯、好用的？為什麼？

包包和筆記本，除了圖案設計很帥之外還很實用。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺
得不好而需要改進的？為什麼？

覺得可以走精緻路線，例如更高級的包包或是衣服用料。

因為現有設計的文創商品用料跟市面上常見的「紀念品」差
不多，但生活中不會想要帶紀念品出門，若是提升質感就會
想帶出去用，而非只是放在家。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦
給親朋好友購買嗎？為什麼？

會，會推薦筆記本跟包包，因為自己很喜歡，也好用。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾
分(0~100分)？為什麼？

85分吧，整體圖案本身很好看，但就質感上的話就不會
特別想買。

六、訪談對象 6

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有的，因為值得收藏或實用又好看。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

實用的類型，例如包包或筆記本。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

會耶，會好奇史前文化博物館的文物展覽內容。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

某些符合，某些不符合。像是明信片感覺圖案太小和明信片的比例不合，有些有裁切到圖案本身，色彩上也許能調整得更好。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

帆布鞋，實用又好看，設計上雖然比較低調但仔細看很特別；筆記本的黑白素描方式很美、很生動，是令人印象深刻的鮮明圖案，又很實用；T-shirt 設計圖案特別，又結合史前管相關文物；「雲報與玦」的提袋設計上很特別，適合當作禮物送人。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

明信片系列的圖案大小可以調整的更好；「玦玦相連」束口袋的圖騰邊條顏色應該有更合適的。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會呀，因為是台東（史前館）特有的，很有紀念價值，而且送外國朋友也不錯。

(八) 假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)? 為什麼?

89分，概念上的結合和構圖都很美，扣一點分數是因為有些商品還有微調(改進)的空間。

七、訪談對象 7

(一) 您曾經購買過文創商品嗎? 購買的理由為何?

Yes，因為文創商品本身很美或可愛，外觀上吸引我，還有想支持獨立創作者。

(二) 您喜愛的文創商品是哪些類型的產品?

文具(明信片、筆記本)、帆布袋(束口袋、背包)。

(三) 「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎? 會!

(四) 試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎?

符合。

(五) 「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的? 為什麼?

明信片，圖案好看可以送人；筆記本，圖案設計上素雅有質感，而且我喜歡白白的，不要寫太多字在封面。

(六) 「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的? 為什麼?

喜歡桌曆，但建議每張圖的媒材可以一致，在整體視覺上會比較有吸引力，例如專出一本都是素描版的、一本都是彩色的、一本都是Q版圖的、或是一版都是美圖之類的。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會！台灣的歷史（史前）要被發揚光大，透過這些商品會讓大家有興趣去認識。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

我給 92 分，因為這系列產品設計品項多元可以符合各種需求，產品外觀美又可以傳達文化意義。

八、訪談對象 8

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有，因為身邊伴侶覺得可愛會買。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

錢包、鑰匙圈。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

不會，因為只對文創商品本身有興趣，而不是博物館。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

是的，像是桌曆很美又很實用。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

筆記本，設計圖案有吸引到我。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

「一起」系列的衣服印刷上不理想，色彩不夠好。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會，像是有很多 Q 版商品男女老少都會喜歡。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100 分)？為什麼？

90 分，「一起」系列的衣服印刷品質扣掉分數。

九、訪談對象 9

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有，類似像手繪明信片。因為像是一般工廠生產製作的產品，他是大量生產，而手工的則是個人創意做出的，意義上就獨一無二了。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

喜歡有收藏價值的，特別、獨特、有藝術價值的，像是我收藏的老子石頭雕刻。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

不會，本身就很喜歡藝術、喜歡逛博物館，不會特別因為商品而特別影響。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

符合，而且有含義的商品我會給予支持。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

「交會」系列的提袋，設計上很新鮮，而且有商品的特質；「想想蛙」的提袋，會讓我覺得那隻蛙到底在想什麼呢？筆記本上雲豹眼睛很有神。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

有些東西不要畫太像，會比較沒有想像空間，我講得有點難理解，但像是 The Chubby Series 系列的提袋，就是三隻動物，看得出來是什麼動物，但就比較難讓人想到跟史前文物的關聯，比較難有想像得空間。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會，但是不會刻意推銷。圖案上很吸引人，會自己先收藏，若有人問起就會順勢推銷。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

我給 92 分，因為這些作品都有藝術成分在，手繪的每一件作品都不同，你沒辦法找到一模一樣的，機器製作會比較精準，但手繪的你絕對找不到一樣的。

十、訪談對象 10

(一)您曾經購買過文創商品嗎？購買的理由為何？

有的，很喜歡買一些像是小冊子、筆記本類的東西，因為書局絕對買不到，有些甚至是有錢都買不到的。

(二)您喜愛的文創商品是哪些類型的產品？

喜歡買 t-shirt、耳環類的。

(三)「史前小日子」系列文創商品目的在於行銷國立台灣史前文化博物館，您會因這系列商品而更想去參觀史前文化博物館嗎？

會，會想到館內更深入的了解。

(四)試用「史前小日子」系列文創商品後，它符合您對文創商品的期待嗎？

符合。

(五)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不錯、好用的？為什麼？

筆記本，相較於市面上的筆記本，設計很特殊；我很喜歡「想想蛙」的提袋，設計圖案很喜歡；「雲豹與玦」深藍色 t-shirt 上面的豹畫得很生動，戴上耳飾又有跟過去連結，穿上去超有個性。

(六)「史前小日子」系列文創商品，整體設計上哪些地方是您覺得不好而需要改進的？為什麼？

手繪衣服洗久了還是會掉色比較可惜，顏料可以選擇較為永久性的，像是之前我們有體驗過衣服 diy，應該是使用拓印的方式，那種顏料應該可以撐比較久。

(七)假若「史前小日子」系列文創商品進行量產發售，您會推薦給親朋好友購買嗎？為什麼？

會啊，像是筆記本設計特殊，有個人特色，會讓人想到台東出土的特色文物；其他像袋子、t-shirt 都很有實用性。

(八)假設請您給「史前小日子」系列文創商品打分數，您會給幾分(0~100分)？為什麼？

給 90 分，圖樣設計生動很喜歡，而且跟外面市售紀念品相比起來更有不一樣的意義。