

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

部落藝術・創e出動

「文化創意產業講座」(原住民數位藝術)

課程計畫

期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：致理技術學院

計畫主持人：陳奕愷 助理教授

執行期程：97年8月1日~98年7月30日

2009年7月30日

目 次

一、課程內容	4
(一) 核心理念	4
(二) 課程目標	4
(三) 內容摘要	5
二、執行成果摘要	5
(一) 開設課程	5
(二) 每週主題概要	6
(三) 參考書目或指定閱讀	26
(四) 修課人數	27
(五) 成績評量方式	27
(六) 人員與相關活動	27
(七) 設備使用	28
(八) 總體成效	28
三、課程成果介紹	31
四、經費運用情形	35
(一) 學校配合款(自籌款)運用情形	35
(二) 經費運用情形一覽表	36
(三) 其他說明	37
五、課程目標達成情況	37
(一) 達成情形	37
(二) 自我評估	38
六、面臨問題與因應措施	38
(一) 進度調整	38
(二) 經費調整	38
七、後續課程構想	38
八、結論與建議	39
九、附 錄	40
(一) 教學參考資料(另參閱附件)	
(二) 教學意見調查	41
(三) 數位化成果產出清單	42

一、課程內容

(一) 核心理念

本案「文化創意產業講座」之課程規劃是以「部落藝術·創e出動」為目標，是故擬導入原住民藝術與文化為題，同時提供選課同學親自到訪部落、進行田野調查與資料採集能力，最後透過數位科技呈現本學期的學習成果，增進人文藝術與數位創新設計應用的結合。

從本案奉核通過到實際執行，因應現實狀況而做如下之修正：

- 1.展延執行：本案奉核通過之執行時程為 97 年 8 月至 98 年 2 月，然獲悉本案通過之時，業已錯失 97 學年上學期之排課計畫，是故已去文申請展延至 97 學年度下學期開始執行。
- 2.學分修訂：本課程於本校之學分科目表，正確學分數為 2 學分，是故予以修正。
- 3.進度調整：由於選修本課程之同學，素無機會認識與學習原住民的主題，是故基礎認知較為不足，為此將進度略做調整，即針對原住民主題的基礎課程，儘量往前集中授課；待有了基礎的認識之後，始進行實際的田野參訪單元，是故第一次「田野實務」(含專題講座)，遲於 98 年 5 月進行；其餘 3 次的「田野實務」(含專題講座)，則於期末之前執行完畢。

(二) 課程目標

有關本案課程之規劃宗旨，是在於培育具備數位內容與文化創意產業之創意應用設計能力，尤其是能夠將傳統文化、族群文化等較不為人知的素材，創意轉化為數位媒體企劃製作的內容來源，不僅為數位產品締造更高的文化加值，同

時也為傳統文化、族群文化帶來更大的文化產值。至於如何認知與學習台灣原住民藝術，以及如何落實在數位創意設計中，將透過本案之系列課程規劃及單元設計，提供不論是來自哪一族群的選課同學之學習管道。同時面對全球化的時代來臨，未來是否能夠代表台灣立足國際的藝術文化，原住民藝術必然是最佳的指標之一。

(三) 內容摘要

A. 開設課程摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
文化創意產業講座（原住民藝術）	3	2	3	17	2	2
B. 舉辦之學術活動						
活動名稱	參與人次					
	男			女		

二、執行成果摘要

(一) 開設課程

本案之課程規劃架構，是由「基礎課程」、「主題課程」、「田野實務」和「成果展現」等四方面，組合而成十八週的單元進度；其中「田野實務」部分，則是由「專題講座」和「田野調查」同時並行。其預定單元行程規劃表如下：

週	1	2	3	4	5	6	7	8	9
課程	基礎課程 (1)-1	基礎課程 (1)-2	基礎課程 (1)-3	基礎課程 (1)-4	基礎課程 (2)-1	基礎課程 (2)-1	基礎課程 (3)	成果展現 (1)	基礎課程 (4)
主題	台灣原住民概述	台灣原住民概述	台灣原住民概述	台灣原住民概述	部落文化與藝術	部落文化與藝術	部落社會與組織	田野現場與實務	祖靈信仰與文化
師資	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷	陳奕愷

週	10	11	12	13	14	15	16	17	18
課程	主題課程 (1)	田野實務 專題講座	主題課程 (2)	田野實務 專題講座	主題課程 (3)	田野實務 專題講座	主題課程 (4)	田野實務 專題講座	成果展現 (2)
主題	選我土地 亞泥事件	太魯閣可 樂部落	典藏泰雅 部落展示	烏來泰雅 博物館	彩虹故鄉 社區營造	布農部落 園區	原味琉球 文化產業	三地門蜻 蜓雅築	分組報告 成果發表
師資	陳奕愷	田貴芳 (太魯閣族)	陳奕愷	林秀輝 (泰雅族)	陳奕愷	白光勝 (布農族)	陳奕愷	施秀菊 (排灣族)	陳奕愷

註： 基礎課程 主題課程 田野實務 成果展現

(二) 每週主題概要

第一週：「台灣原住民概述」

本課程將協助選課同學深入認識台灣原住民藝術與文化創意產業，配合「基礎課程」、「主題課程」、「田野實務」、「成果展現」四種類型的課程，讓同學們了解原住民族群、文化與藝術，促使具備數位媒體設計或文化創意設計能力的同學，能夠將原住民藝術轉換成為數位應用設計的內容，並善用原住民藝術文化資源，作為學習成果。



第二週：「台灣原住民概述」

本周主要說明原住民的由來，可分為外來說跟起源說這兩種，另外介紹延續日據時代九族原住民泰雅族、賽夏族、阿美族、鄒族、布農族的特色及文化。泰雅族主要分布於北部中山脈兩側，以及花蓮、宜蘭等山區，以共同舉行祭儀以祭儀、狩獵及共負罪罰等社會功能，形成地緣兼血族關係的組織，僅次於阿美族，為台灣原住民族的第二大族；賽夏族以地域和親屬關係的圖騰氏族做為社會組織的基本構成單位，每年舉行矮靈祭；阿美族是原住民人口最多的民族，每年舉行豐年祭，為母系社會；鄒族主要分佈在嘉義縣阿里山鄉，以農業及狩獵為主；布農族以「八部合音」聞名於世，居住於中央山脈兩側，海拔一千公尺以上，是典型的高山民族。



第三週：「台灣原住民概述」

本周課程延續上周九族原住民，介紹魯凱族、排灣族、卑南族、雅美族，以及目前政府核定正名的民族，邵族及賽德克族。

魯凱族實行階級制，分布於中央山脈南段兩側的山區，以百步蛇和百合花等神話中的動植物，作為族群認同的標誌；排灣族實行社會階層，以台灣南部為活動區域對祖靈崇拜為其特色；卑南族以十字繡法為特有的圖案，分布於中央山脈以東，卑南溪以南的海岸地區，台東縱谷南方的平原上；雅美族居住於台東外海的蘭嶼島上，又稱為達悟族，以紅、黑、白三色為主的船身裝飾圖案，充分表雅美的民族特色；邵族分布在日月潭周圍地區，是台灣原住民族族群中人口最少、漢化較深的一族；賽德克族原本被列為泰雅族的一支，在 2008 年 4 月 23 日正名成功。



第四週：「台灣原住民概述」

在上周介紹政府核定正名的民族，紹族及賽德克族之後，接下來介紹太魯閣族、撒奇萊雅族及噶瑪蘭族。而且說明已消失或申請正名中的民族，凱達格蘭族跟西拉雅族。太魯閣族以菱形織紋最為重要，象徵「眼睛」，以彩虹橋為神話傳說；撒奇萊雅屬於母系社會，分布於花蓮；噶瑪蘭族是現今台灣平埔族群當中族群意識強烈，為母系社會，而且是沒有階級的平等社會，分布於花蓮、台東兩縣；凱達格蘭族由於已經漢化了，但現今台北許多地名為凱達格蘭族語音譯而成，例

如：大龍峒，北投，八里，秀朗，艋舺等；西拉雅族屬平埔族一支，族群文化特色是「阿立祖」的宗教信仰，還有傳統祭典如平埔族夜祭等特色。



第五週：「部落文化與藝術」

從傳統原住民手工藝產業的調查結果來看，大致上最流通重要類型，包括「編織」、「服飾」、「陶藝」、「琉璃」、「木藝」、「石藝」和「金工」等項目。本週將介紹「編織」、「石藝」、「陶藝」、「琉璃」。

「編織」→ 原住民利用各種纖維材質所編成的用器，為原住民婦女為家庭經營所創的副業，因此編織工藝成為原住民工藝產業最重要的主體，「編織」是泛指許多不同的技法應用方式，包括「編」、「織」、「結」、「染」和「繡」。



「石藝」→ 則有石雕與石器。

「陶藝」→ 原住民的陶器以及服裝設計的陶珠，觀賞「排灣編織：拉武嫚」、「泰雅編織：雅朋」



「琉璃」→ 往往和陶珠結合成「串珠」藝術，是原住民服裝飾品設計的重要來源。

第六週：「部落文化與藝術」

承上週未完的介紹，本週將介紹「服飾」、「木藝」、「石藝」和「金工」。

「服飾」→ 包含族群風格強烈的服裝設計，還有最具裝飾美學典型的飾品設計。不論是來自哪一族群的部落，或是在各縣境的各鄉鎮，都有原住民編織與服飾的工作坊，換言之是當前最主流的原住民產業型態。



「木藝」→ 有木雕和木器，觀賞「排灣木雕：達卡腦」、「卑南木雕：哈古」。



「石藝」→ 則有石雕與石器。

「金工」→ 幾乎是以傳統刀具為主。

原住民的傳統工藝產業類項，不如漢人族群來得那麼多元而廣泛，但是都有相當凸出的特色表現。

第七週：「部落社會與組織」

部落過去可能會以為「頭目長老貴族」的代表性最充分，現狀則分為以下四種具有代表性的類型：(1)頭目長老貴族、(2)地方公職人員、(3)教會神職人員和(4)社區文化人士。





傳統部落的組織與領導型態，是奠基在領導集團與部落民眾之間的關係，透過貢賦納糧和土地支配，確立了統治的權力結構。外來的勢力入侵之後，帶進了國家與政府的體制，也就是在領導集團之上，還有更高的皇帝或宗主國政府，傳統已不復存，一旦與漢人社會無異之後，相對而言就是原住民主體性的流失。

部落組織產生劇變，日治時代原住民部落並不平靜，經常發生反抗日本的「蕃亂」，「霧社事件」最重大。平息之後日本改訂「新理蕃政策」改善原住民生活與教育文化。在其中八項的大綱之中，「矯正弊習」和「集團移住」對原住民部落影響最大。

第八週：「田野現場與實務」

田野調查來自文化人類學、考古學的基本研究方法論。即「參與觀察法」的實踐與應用，也是研究之前第一手資料取得的前置步驟。首先為實務記錄（圖像與影像）拍攝技術與調查記錄的搭配應用，原則上均要符合忠實而完整的精神，以利圖像復原模擬與後製作業的進行。

再來是訪視記錄（口述與訪談）對人的口述採訪，與圖像拍攝相互搭配應用，透過口述記錄與圖像拍攝相互搭配應用，透過口述記錄轉化成文字記述，再經內考證、外考證篩選之後，即是第一手資料的田調紀實。最後是活動記錄（流程與

儀式)，即可完成一般的田野調查。



第九週：「祖靈與信仰文化」

在原住民的傳統文化與生命禮俗之中，有許多的價值觀建立和禁忌的典故，都是來自宗教理念和信仰傳說的影響。尤其是在沒有文字書寫系統的時代，無法利用文獻記錄來訂定規範，於是透過口傳的方式，將古老的信仰傳說流傳下來，並經由虔誠的宗教行為，或嚴謹的禁忌概念，形成大家共同遵守的金科玉律。更從此延伸成為部落祭典的源頭，以及族群文化發展的重要依據。

縱觀台灣原住民的宗教信仰，相較文明社會的宗教之不同，是在於沒有所謂的「教主」（創教者）及「教典」（經典與文獻），而是以「萬物有靈」的多神信仰，或是超自然力量的「祖靈」信仰為主。至於歷代祖先傳述下來的信仰內涵，可以概括為「祖訓」與「禁忌」兩種：「祖訓」大多是正面價值、積極發揚的精神所在，可做為部落社會共同尊崇與恪遵的內涵；「禁忌」則大多是負面告誡、消極避諱的部份，透過嚴厲的災難與下場來警示與規範族人避免觸犯。



第十週：「還我土地亞泥事件」(專題一)

概述原住民與土地的關係：

土地是原住民發展的重要根基，舉凡農作的耕地、狩獵的獵場，是他們賴以生存的基礎，所以原住民和土地有著不可分割的關係。

概述原住民為什麼會有土地的問題：

在過去沒有文書及法律概念的時代，原住民部落活動的區域，就是他們所認定的勢力範圍，也就是他們的傳統領域。

當外來民族欲入侵時，除了透過詐欺取巧的方式騙得土地之外，藉由政府的政令與法規的制定，使得大量的土地被收歸國有，或是圖利特定的私人財團。

原住民與外界在土地問題的交涉過程中，最大的弱勢在於沒有文書資料，可以舉證他們擁有這塊土地的所有權。

亞洲水泥的省思：

「亞洲水泥」設廠及事後引發了「還我土地運動」，是在政府默許下的官商利益結構，而犧牲掉原住民權益的典型案列。該案從國民黨時代奠下禍因，政黨輪替後，又再回到國民黨執政，至今仍是懸而未決。由此可知，有關原住民的權益，不論任何在政黨依然是受到漠視。

亞泥事件的影響：

可樂部落緊臨在亞州水泥廠的邊緣，因此面臨最大的環境威脅，除了常年忍受開採石灰岩後的粉塵污染、震耳欲聾的機器嘈雜聲之外，土地被侵占最多的地主，就是住在可樂部落。最大諷刺是，該地為太魯閣國家公園入口的必經之地，原本應是到好山好水的國家公園旅遊，卻要先經過一段被水泥粉塵嚴重污染的路段。





第十一週：「田野實務」暨「專題講座」(一)

參訪地點：花蓮縣秀林鄉富世村可樂部落

講座師資：田貴芳老師（太魯閣族）

文史工作學者

都魯灣文化觀光協會理事長

活動日期：98年5月8日~9日

活動行程：(1)參觀「可樂部落」、「亞洲水泥廠」。(5/8)

(2)專題講座，題目「原住民土地與生活：從亞洲水泥與國家公園談起」。(5/8)

(3)參加富世村原住民傳統文化活動「大同部落箭筍節」。(5/9)





第十二週：「典藏泰雅、部落展示」(專題二)

本週主題是從「博物館學」與「數位典藏」的觀點，來看當今原住民文化的展示效益。論及博物館陳列展示活動，不是一種純知識現象和認知行為，不過展示的傳播，又會引起知識現象之外，廣泛深刻的社會文化效應。博物館的陳列展示，在傳播知識和觀賞服務的同時，也會把一定的價值觀念、文化形態和生活方式，傳遞給人館參觀的社會大眾。



不論博物館展品的內容與形式、理性與情感、主題陳訴與文化傳播等，都在經歷著一個深刻的變化：歷史與文化、傳播與資訊、藝術與娛樂所構成博物館展示的最新內涵。從「以物為本」到「以人為本」，從再現歷史、延伸展示內容，到濃縮更多的知識資訊，以挖掘更深層的歷史文化內涵。

第十三週：「田野實務」暨「專題講座」(二)

參訪地點：台北縣烏來鄉「台北縣立烏來泰雅民族博物館」

講座師資：林秀卿老師（泰雅族）

文史工作學者

烏來社區發展協會、烏來泰雅民族博物館導覽員

活動日期：98年5月24日

活動行程：(1)參觀「烏來部落」、「烏來老街造街」

(2)專題講座，題目「泰雅文化典藏與展示：以烏來泰雅民族博物館為例」。





第十四週：「布農部落、社區營造」(專題三)

本週主題是從「社區總體營造」的角度，來看原住民部落的發展生機。對於原住民的生存環境來說，部落原是最後的堡壘及避風港，但是因於當代社會的變遷，部落所能提供的生存條件與就業環境不佳，於是造成年輕族人的外流。不僅使得部落人口的銳減，甚或僅餘老年與小孩的結構，所引發的部落生機與社會問題亦相當嚴峻。若要改變現狀，透過「社區總體營造」的理念，重新規劃部落發展的目標與方向，或可為部落帶來另外的生機。

「社區總體營造」曾經是國家重要文化政策的一環，到目前為止，也是原住民部落社區未來營造，可供參考與效法的重要途徑。近代的台灣歷經過經濟繁榮、政治解嚴、民主開放，使得台灣社會，日趨朝向多元化與個性化的發展；再加上地方民間組織、部落社區自治發展的意識抬頭，於是政府在地方施政與文化事權上，也將盡量將權力下放，於是地方上的部落社區民眾，都有機會和能力來

參與，甚至為自己所居住的部落社區環境提出營造規劃。



在本週主題中將介紹成功的案例，即白光勝牧師營造「布農部落休閒農場」，藉由該園區既能做好文化傳承，又可與經濟生機兼顧，於是實踐了體驗原住民生活風貌、文化傳承、與休閒產業的可能，重建原住民文化，找回原住民的自信心，提供其他族群體認原住民文化的機會。

第十五週：「田野實務」暨「專題講座」（三）

參訪地點：台東縣延平鄉桃源村「布農部落休閒農場」

講座師資：白光勝牧師（布農族）

布農文教基金會董事長

活動日期：98年6月12日～13日

活動行程：(1)參觀「布農部落」(6/12)

(2)專題講座，題目「原住民部落社區營造」。(6/13)

(3)布農族傳統樂舞表演。(6/13)



第十六週：「琉璃珠文化產業」(專題四)

論及原住民的生機，有必要在這片土地上，建立維繫生機的產業發展，其中最重要的是如何將文化傳承，形成具有特色的文化產業。至於以傳統為基礎所發展的文化產業，是源自於傳統文化中的生命禮俗，以及族群傳承中最深厚堅實的生命力，因此可以彰顯出與漢人不同的文化特色。發展原住民部落的文化產業，不僅可讓傳統文化得以繼續發揚，同時還可造就地方生存命脈、振興地方經濟。



產業文化並不是一朝一夕可以成形的，原本只是奠基在部落發展的手工藝事業，當某一人或某家族成員因為從事美術工藝時，獲得高度的成就聲譽及經濟效益之後，便逐漸地轉型為可以在當地賴以維生的事業。本週所介紹之案例，是聞名國內外的排灣琉璃珠產業，同時平心而論，排灣族縱有豐富的文化，若不透過

琉璃珠藝術做為加值，並無產值與實際的收入，因此要做的是「文化產業化」，成為文化市場行銷的創意流通品，才能締結實際的產值收入。

第十七週：「田野實務」暨「專題講座」（四）

參訪地點：屏東縣三地門鄉三地門村「蜻蜓雅築」

講座師資：施秀菊老師（排灣族）
蜻蜓雅築創辦人暨負責人

活動日期：98年6月28日～29日

活動行程：(1)參觀「三地門部落」(6/28)

(2)專題講座，題目「原住民文化创意產業：以排灣琉璃珠為例」。
(6/29)

(3)琉璃珠DIY活動。(6/29)





第十八週：成果展示暨期末報告（電子 e-book）

有關本案之執行成果，在期初之時經選課同學表決之後，一致決議製作「電子讀本」(e-book)，俾利上傳至網站開放瀏覽。相關電子讀本請詳下文所示。

（三）參考書目或指定閱讀

1. 森丑之助 (2002)，*生番行腳－森丑之助的台灣探險* (楊南郡譯註)。台北：遠流出版。
2. 伊能嘉矩 (1997)，*台灣踏查日記〈上〉〈下〉* (楊南郡譯註)。台北：遠流出版。
3. 古野清人 (2001)，*台灣原住民的祭儀生活* (葉婉奇譯)。台北：原民文化。
4. 鈴木 質 (2003)，*台灣原住民風俗* (王美晶譯)。台北：原民文化。
5. 毛利之後 (2003)，*東台灣展望* (葉冰婷譯)。台北：原民文化。
6. 小泉鉄 (1932)，*蕃鄉風物記*。東京：建設社 (台北：南天書局，1987 年復印)。

(四) 修課人數

科系	人數	性別		比例	備註
		男	女		
多媒體設計系	16	3	13	80%	
應用英文系	2	0	2	10%	本課程期末成果是採分組報告，4位外系同學則合併一組
國際貿易系	1	0	1	5%	
行銷與流通管理系	1	0	1	5%	
合計		20		100%	

(五) 成績評量方式

- 1.平時成績：全程採取「專題研討」(seminar)形式，除課程主講內容之外，並依互動討論之表現給予評量，成績佔30%。
- 2.期末作業成績之評量，分為「田野雜記」(心得報告)與「期末實作」作品：
 - (1)「田野雜記」(心得報告)，成績佔30%。
 - (2)「期末實作」，成績佔40%。
- 3.注意事項：
 - (1)凡無故曠課缺席3次以上者，總成績以零分計。
 - (2)請假時必須依照各校相關規定辦理，惠請詳閱該校學務處公告規定；凡請假程序不符規定者，均視同曠課處置。
 - (3)期末報告或實作作品之品質不佳，或逾期未繳交期末作業者，所屬之分項成績均以零分計算。

(六) 人員與相關活動

本案共聘任四位教學TA，製作課程教學使用之影音教材，以及成果記錄工

作，相關人員協助工作如下：

- 1.黃筱玲（多設系日四）：專案教學 T A，協助課前教材資料蒐集，以及教案內容撰寫。
- 2.李雨庭（多設系日四）：專案教學 T A，協助課前教學簡報製作，以及課後教學成果彙編製作。
- 3.曾紹聞（多設系夜四）：製作教學課程所需之影音教材剪輯
- 4.陳憲龍（多設系夜四）：專案教學 T A，協助教學記錄與教學成果製作

（七）設備使用

本案申請時因未編列「資本門」，故無添購儀器設備項目暨使用情形；惟因執行上累積龐大的資料量，業已從「本校配合款」中，購買外接硬碟儲存。

（八）總體成效

有關本案課程規劃的成果展現，除了增進選課同學的人文素養之外，最重要的學習成果指標，是展現在田野調查暨實務工作之後，將田野成果應用在數位創意設計上，不論是平面設計、影像剪輯、2D 或 3D 動畫、創意模型（公仔）偶動畫，或是數位學習網站製作等等，只要與本案課程田野調查主題或參訪部落議題相關者均可。還有最重要的是發揮分工與整合的效益，透過期末成果製作過程中，學習團隊合作的精神。

1.成果展現規劃

至於本案課程之期末學習成果製作，經由選課同學表決後，一致以「電子讀本」(e-book) 做為呈現的模式與閱覽平台。至於成效上反映於如下幾向特點：

第一、快速將人文內容導入數位媒體之中

第二、從資訊查詢中，重拾傳統文本閱讀（reading）的樂趣

第三、透過翻頁之擬真動畫特效，增進閱覽之趣味

第四、經由系統整合與創意設計，強化線上瀏覽速率





2.學習成果與成效

本課程同學的學習成果，均合乎田野調查暨實務工作之後的展現，尤其是將原本陌生的原住民議題，透過課程講座、田野實務，以及到部落與講座專家對話之後，增進許多人文的素養與內涵，同時將自身的感受與體悟，轉換到數位媒體製作（e-book），對於媒體設計專業的學生而言，是一次相當難得的學習經歷。

本課程電子讀本一覽表



(詳細內容請上 <http://play.md.chihlee.edu.tw/ykchen/IART/home.html>)

三、課程成果介紹

(一) 基礎課程

本案之基礎課程，是指針對原住民的族群、歷史、社會和文化，所規劃之基礎性的介紹課程，預定安排五次單元。在本項課程之宗旨，是擬透過深入淺出的教材設計，期許選課同學能在較短的時間內，對於原住民的傳統部落文化，以及未來文化創意產業的發展，建立更全面性與積極性的認知態度。

有關本案之基礎課程單元訂定如下：

項	單元名稱	成果說明
1	台灣原住民概述	介紹台灣原住民族群及其分佈概況，並擬透過地理環境、生活語言和風俗習慣，來辨別不同族群之間的差異性。
2	部落文化與藝術	原住民的傳統精神與價值，存續在部落文化之中，並進而發展出特有的藝術文化，是故推展原住民文化創意產業，不能忽略部落文化的基礎關係。
3	部落社會與組織	原住民的社會機能，是奠定在部落組織的結構基礎上，包括傳統土地的領域概念，以及所得分享的機制，尤其是與自然和諧共處的觀念。
4	祖靈信仰與文化	原住民是「非文字性」的民族，一切的行為典範與道德規章，均融入在祖靈的祖訓上，並成為工藝美術或裝置藝術的圖像來源。在所謂文明法進入部落之前，祖靈信仰成為部落自律的重要依據。
5	部落產業與生機	在當前原住民相對弱勢的經濟條件下，介紹如何突破環境的限制，發展出特有的文化創意產業，或是經由社區的重新營造，成功打造部落經濟、開創部落發展的生機。
6	部落產業與行銷	本單元將探索原住民部落的文化創意產業行銷發展，從 4P 的角度而言，不論是產品的創新設計與技術提昇、生產成本與利潤核計之訂價、行銷通路規劃與選定，以及行銷推廣策略等，都是重要要的基礎。同時亦提供同學思索，如何透過數位位創意或多媒體設計，為原住民文化創意產業貢獻心力。

(二) 主題課程

由於台灣原住民藝術文化之豐富性，非是單一學期所能述及，為擷節有限的課程進度，遂擬訂四個單元主題，藉由議題導向來導引同學的深入思考。至於議題規劃與說明分別如下：

項	單元名稱	規劃說明
1	還我土地·亞泥事件 地點：可樂部落 族群：太魯閣族	標榜好山好水的花蓮太魯閣，在三十多年前政府鼓吹產業東移之下，亞洲水泥廠進駐當地，然高度污染與環境破壞，至今成為推動觀光產業的最大諷刺。尤其是在土地取得過程中，以詐欺等非法手段騙得土地，造成當地部落的權益和生機受損。即使花蓮地院已宣告亞泥敗訴、限期恢復原狀，在中央經濟政策的保護下，卻能無視法院的判決？不禁試問，政府的原住民政策究竟何？
2	典藏泰雅·部落展示 地點：烏來部落 族群：泰雅族	博物館展示對於原住民文化的保存，不失是一個相當好的管道。然而博物館究竟是要典藏或展示什麼？須知凡是被送進博物館入藏者，大多只剩下標本和文物而已，難道原住民的部落藝術與文化，已經成為標本化的歷史？本單元將以泰雅博物館為例，看他們如何在經費拮据之下，努力發揮族群文化的展示，同時思索未來更前瞻的策展企劃。
3	彩虹故鄉·社區營造 地點：布農部落 族群：布農族	布農部落緊鄰棒球運動起源的紅葉部落，是由白光勝牧師率領義工全新打造。白牧師鑑於部落中失業問題及青年人口外流相當嚴重，單親家庭和隔代教養的問題更是日益擴大，為此有必要振興部落的經濟，故規劃這座結合當地原住民藝術產業的遊園區。如今入園的遊客逐年增多，部落經濟也獲得改善、就業人口更因此增加，尤其是已經出外的遊子亦返鄉就業。

4	原味琉璃·文化產業化 地點：三地門部落 族群：排灣族	原住民雖然擁有相當豐富的文化資源，但若未將之轉化成為文化創意設計應用，事實上並不等於產值收入。至於將「文化產業化」的成功案例，當舉重新打響排灣琉璃珠的「蜻蜓雅築」。從創設到如今，已提供三十多戶單親婦女的生計；甚至因排灣琉璃珠的名聲響亮，使得在當地部落到處可見林立的琉璃工作坊，儼然三地門部落就是原住民琉璃珠經藝術的重鎮。
---	--	--

(三) 田野實務

針對前述所訂之四個單元主題，每當該單元講授完畢之後，隔一週遂進行實際的田野參訪活動，除拜訪擬邀講座師資暨專題講座之外，並就地展開分組田野調查作業。有關田野調查地點及擬邀師資分別如下：

項	參訪地點與族群	講座師資與簡歷
1	都魯灣文化觀光協會 花蓮縣秀林鄉可樂部落（太魯閣族）	田貴芳老師 文史工作學者 都魯灣文化觀光協會理事長
2	台北縣立泰雅博物館 台北縣烏來鄉烏來部落（泰雅族）	林秀卿老師 台北縣立泰雅民族博物館
3	布農部落 台東縣延平鄉布農部落（布農族）	白光勝牧師 布農部落文教基金會負責人
4	蜻蜓雅築	施秀菊老師

	屏東縣三地門鄉三 地門部落（排灣族）	蜻蜓雅築負責人
--	-----------------------	---------

(三) 其他說明

本案因應政府開放大陸人士來台觀光之後，造成交通費成本提高，故依規定做經費項目調整，其說明如下：

- 一、為因應本案執行 4 次校外教學活動，於「業務費」下編列「國內旅費」(交通費) 48,000 元，膳食與住宿費僅做部份補助，不足額時由同學自行負擔。
- 二、然因本年度開放大陸旅客來台觀光之後，遊覽車資已由每日 8,000 元漲至 12,000 元以上，造成交通費嚴重不足。經與同學協調之後，改由同學自行負擔車資(如搭乘火車)，至於膳食與住宿費則由本案補助之，以減輕同學之經濟負擔。
- 三、其後依教育部經費項目的流用原則，並簽請本校校長同意後，從「國內旅費」(交通費) 48,000 元流出 20%，計 9,600 元流入「膳宿費」，以資補助同學之膳食與住宿使用。

五、課程目標達成情況

(一) 達成情形

本案所訂定的執行指標，共計如下二點：

1. 原住民主題課程之達成率：

本課程在十八週單元之中，扣除二分之一田野調查實務和專題課程之後，在八週的單元之中，完成有關原住民的「族群概述」、「部落組織」、「部落藝術」、「祖靈信仰」等「基礎課程」，為選課同學奠定認識原住民的基本認知，課程單元進度均未落後，是故達成率百分之百。

2. 專題課程暨田野實務

本案之「專題課程」與「田野實務」是採連帶性的設計，分別是「還我土地」&「可樂部落」(花蓮太魯閣族)、「典藏展示」&「烏來泰雅民族博物館」(台北泰雅族)、「社區營造」&「布農部落」(台東布農族)，以及「文化產業」&「蜻蜓雅築」(屏東排灣族)，不僅學習的行腳幾乎遍及台灣南北與花東，更充份具備

了台灣原住民族群的代表性。有關本案所制定的目標，在期末之內均一一達成規劃指標，是故達成率百分之百。

（二）自我評估

除了如上課程規劃的百分百執行率之外，其實真正的收獲是在於同學們有機會走進部落，尤其是本課程所規劃之重點部落，或是想要採訪的知名原住民人士，並非平時就能夠輕易到達、甚或能夠見到面的機會。但在本課程的精心安排之下，都達成了同學們對本課程的期待，尤其是同學們表示，若無本課程的規劃及執行，可能永遠對原住民藝術陌生，更不知如何可以做為數位內容開發的素材。是故就本案之自我評估，其價值就是將同學們帶進了原住民的文化資源。

六、面臨問題與因應措施

（一）進度調整

由於選修本課程之同學，素無機會認識與學習原住民的主題，是故基礎認知較為不足，為此將進度略做調整，即針對原住民主題的基礎課程，儘量往前集中授課；待有了基礎的認識之後，始進行實際的田野參訪單元，是故第一次「田野實務」（含專題講座），遲於 98 年 5 月進行；其餘 3 次的「田野實務」（含專題講座），則調整於期末執行完畢。

（二）經費調整

本案因應政府開放大陸人士來台觀光之後，造成交通費成本提高，但經溝通與請示之後，依教育部經費項目流用原則，並簽請本校校長同意後，從「國內旅費」（交通費）48,000 元流出 20%，計 9,600 元流入「膳宿費」，以資補助同學之膳食與住宿使用。

七、後續課程構想

自本案執行之後，引起本系同仁的高度關注，再加上本系之「本位課程」計畫實施之後，業已確立「數位影音」和「數位典藏」的發展目標。是故擬就本案執

行之經驗與基礎擴大辦理：即從台北縣原住民的泰雅族文化，以及「烏來泰雅民族博物館」為基礎，結合本系 3D 虛擬（全國大校首創 Second Life 學習平台）、數位典藏與展示設計等專業，同時再整合本校他系之觀光行銷、行銷與流通管理之專業師資，於下年度申辦「典藏泰雅、行銷烏來」之學程計畫。

八、結論與建議

完成本案「人文數位課程」計畫執行之後，深覺「文化加值」是文創意設計的重要內涵，也是提高文化產值的重要手段。至於原住民藝術相關的內容，就是數位創意和文化加值的主要來源，不論是漢人族群或是原住民文化，其實都有相當豐富的創作題材與創意泉源，但是缺少文化創意的設計研發，只好無端的將這些題材內容拱手讓出，最具體的例子如下：

第一、根據古詩中的「花木蘭」，已經被迪士尼拍成卡通電影，其所帶來的播映效益和周邊商機不可勝數，問題是我們從小都會背的詩句，卻都不曾想過要來拍卡通電影。

第二、宮崎駿近作「神隱少女」，應用許多《聊齋》的故事橋段，還有九份的場景，問題是我們從小聽慣了鬼故事，完膩了九份老街，卻從未法想到可以拍成這麼美的動畫片。

類似的例子實在不勝枚舉，特別是原住民傳誦已久的神話故事、民間傳說等題材，如果不加以改裝成為文化創意的內容，假以時日又要成為別人的著作物，白白浪費掉文化創意的豐富題材。

不論如何，在當前數位科技產業時代的來臨之下，多媒體設計、數位動畫、影音像產品已成為新世代的風尚。但是不論創意設計如何新穎，數位技術如何昌明，仍然離不開「文化」的題材與內容，最具效益的方式便是透過「文化加值」，並期望成為原住民藝術數位創意產業發展的先驅。

九、附 錄

(一) 教學參考資料 (請參附件)

【教育部 97 年度人文數位教學計畫】

部落藝術·創 e 出動

「文化創意產業講座」

(原住民數位藝術)



教材暨學習手冊



補助單位：教育部科技顧問室

開課單位：致理技術學院多媒體設計系

諮詢單位：致理技術學院多媒體設計系

(二) 教學意見調查

九十七學年度 第二學期 教學反應回饋問卷

設二A選	課程名稱:文化创意產業講座	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意	平均分數
教師代號:001734	教師姓名:陳奕愷	5	4	3	2	1	
問卷內容							
1. 老師授課方式生動，能引發學生學習的動機與興趣		3	7	8	1	0	3.63
2. 老師會依據課程需要採取合適的教學資源，使教學生動有趣		3	8	7	1	0	3.68
3. 老師能適時對學生的學習與吸收情形進行瞭解		2	8	8	1	0	3.58
4. 老師講課深入淺出，層次分明，條理清晰，易於理解		4	6	9	0	0	3.74
5. 老師對本課程的學識豐富		4	8	7	0	0	3.84
6. 老師教學準備充足，絕不敷衍了事		5	7	7	0	0	3.89
7. 老師上課資料(含實例及課外資料)準備充分		4	10	5	0	0	3.95
8. 老師樂於在課外幫助學生學習或研究		3	8	8	0	0	3.74
9. 老師會設身處地幫助學生解決學習上的困難		2	11	6	0	0	3.79
10. 老師有熱忱為學生解答疑難		3	9	7	0	0	3.79
11. 老師關心學生的學習，並且用心啟發學生		3	10	6	0	0	3.84
12. 老師會適時提供習寫、實作或分組討論與演練的機會		4	9	6	0	0	3.89
13. 老師會鼓勵同學發問，並且耐心回答問題		4	7	8	0	0	3.79
14. 老師對學生所提出之看法或意見均能給與尊重，		4	8	7	0	0	3.84
15. 本科目的教材相當實用		3	6	9	1	0	3.58
16. 本科目的教材內容適合我們的程度		3	7	7	2	0	3.58
17. 本科目的教材與課程設計的目的十分吻合		3	7	8	1	0	3.63
18. 本科目老師的教學，使我收穫成長很多		5	5	7	2	0	3.68
19. 對本科目任課老師的整體印象非常好		4	7	6	2	0	3.68
20. 我對這門課程很感興趣		3	8	5	2	1	3.53
21. 我對授課內容的理解程度非常高		3	7	8	1	0	3.63
22. 除了應付考試，對本科自我會花時間課前預習及課後複習		3	5	6	5	0	3.32
23. 這門課老師上課時，我通常很專心聽課		3	8	6	2	0	3.63
24. 我覺得這門課對我的幫助大		4	6	5	3	1	3.47
該班全部課程平均分數	4.0016			01-19題平均：			3.7442
該教師全部課程平均分數	3.6061			20-24題平均：			3.5160
全校全部課程平均分數	4.0150			學生總共：			19 位
該班學生自我學習狀況	3.9193						
全校學生自我學習狀況	3.9052						

教學反應回饋問卷

設二A選 課程名稱:文化创意產業講座

教師代號:001734 教師姓名:陳奕愷

1/1

意見

感謝老師用心的教導與關懷，這是一門既活潑又有趣的課程，除了課堂的講解，配合課程實際到校外做田野調查，使我們受益良多，對原住民有更深一層的認識與了解，這種感覺很棒，因為這種經驗真得很難得，要好好珍惜，謝謝老師！辛苦了，感恩

(三) 數位化成果產出清單

1.教學教材電子讀本 (惠請上網瀏覽)





原住民藝術
文化創意產業講座

學習教材

陳奕愷



部落社會與組織

致理技術學院
Chilun Institute of Technology



原住民藝術
文化創意產業講座

學習教材

陳奕愷



田野調查與實務

致理技術學院
Chilun Institute of Technology





原住民藝術
文化創意產業講座

學習教材

陳奕愷

祖靈與信仰文化



政理技術學院
Chingli Institute of Technology



原住民藝術
文化創意產業講座

學習教材

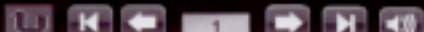
陳奕愷

專題：
還我土地運動



勇敢的原住民

政理技術學院
Chingli Institute of Technology





原住民藝術
文化創意產業講座

學習教材

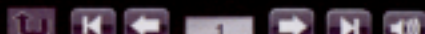
陳奕愷



專題：
典藏泰雅·部落展示

ATAYAL
lokah
ta
kwara

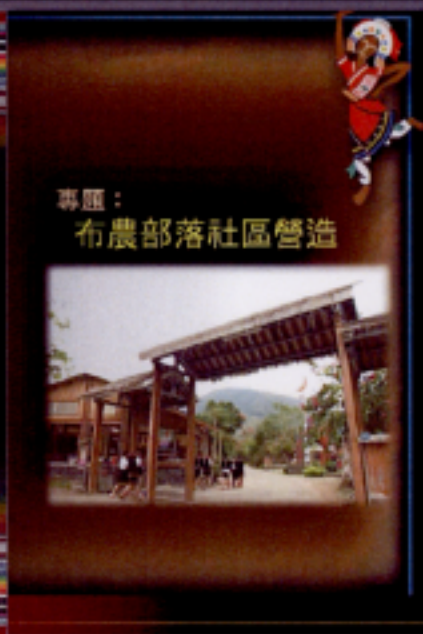
政理技術學院
Chingli Institute of Technology



原住民藝術
文化創意產業講座

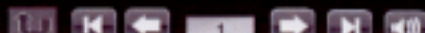
學習教材

陳奕愷



專題：
布農部落社區營造

政理技術學院
Chingli Institute of Technology





2.教學成果電子讀本（惠請上網瀏覽）

97 年度教育研人文數位教學計畫 部落藝術、創 e 行動
最新消息 課程規劃 學習教材 教學成果 網路資源 網站地圖



The thumbnail shows the cover of an electronic book titled "Aisya Cultural Introduction" (泰雅族文化介紹). On the left is a photograph of an elderly woman with traditional blue face paint and a white shawl. The title is written vertically in a red and white decorative box. To the right is a table of contents listing various cultural topics and their page numbers.

泰雅起源.....	02
族群沿革.....	04
地理分佈.....	05
社會組織.....	06
生活特質.....	08
宗教信仰.....	12
年度祭典.....	12
生命祭儀.....	14
紋面文化.....	16
工藝藝術.....	18
資料出處.....	22

政理技術學院
Navigation icons: Home, Previous, Next, Full Screen, Refresh, Print





花蓮太魯閣族Truku



目錄

- 太魯閣名稱的由來..... 2
- 太魯閣簡介..... 4
- 居住分佈..... 6
- 文化特質..... 18
- 還我土地區區事件..... 22



拜訪布農

營造部落生機

財團法人布農文教基金會
地址：台東縣延平鄉桃源村
11鄰191號
電話：08-9561211