

數位設計領域學生在大學社會責任計畫中的 跨文化設計能力學習經驗

劉淳泓、張如慧



摘要

跨文化設計能力是指設計者具有文化適切性的設計能力，本研究以東部一所大學的學生為對象，運用質性訪談輔以作品分析的方式，探究其透過參與大學社會責任計畫，以原住民族社區文化為主題的動畫影片製作過程中之跨文化設計能力學習經驗。研究發現，學生習得之跨文化設計能力包括：展現跨文化的尊重與探究態度，也能運用適切的探究、溝通及合作等設計所需技術，將習得之原住民族文化知識內容融入作品中。也因與在地社區文化的真實連結，跨文化的碰撞刺激了學生創意及思考，而創作出的作品亦可提供社區作為宣傳行銷之用。因此，未來應持續引導新手設計者思考社會責任的意義，激發學生在跨文化中找到更適切的在地知識與情感之視覺語彙，實踐文化適切性的設計理想。

關鍵詞：大學社會責任、原住民族、動畫、跨文化設計能力、數位設計

劉淳泓，國立臺東大學數位媒體與文教產業學系副教授。E-mail: chliu@nttu.edu.tw

張如慧（通訊作者），國立臺東大學數位媒體與文教產業學系教授。E-mail: amandac@nttu.edu.tw

doi: 10.53106/181653382024091902002

Undergraduates' Learning Experience of Intercultural Design Competence in the Field of Digital Design through the Participation in the University Social Responsibility Program

Chun-Hung Liu, Ju-Hui Chang

Abstract

Intercultural design competence refers to the ability of designers to create culturally appropriate designs. This study explored the undergraduates' learning experience of intercultural design competence through their participation in the University Social Responsibility (USR) Program and the production of animated films focusing on the culture of indigenous community in eastern Taiwan. The findings reveal that these undergraduates demonstrated respect and an exploratory attitude towards different culture. They were able to employ suitable techniques of inquiry, communication, and collaboration, and integrated acquired indigenous cultural knowledge into their works. The genuine connection with local community stimulated their creative thinking and reflection, and these films were effective media for community promotion and marketing. Therefore, it is suggested that future efforts could focus on guiding novice designers to think critically the meaning of social responsibility and it could inspire them to use and

Chun-Hung Liu, Associate Professor, Department of Digital Media and Education Industry, National Taitung University. E-mail: chliu@nttu.edu.tw

Ju-Hui Chang (Corresponding Author), Professor, Department of Digital Media and Education Industry, National Taitung University. E-mail: amandac@nttu.edu.tw

doi: 10.53106/181653382024091902002

create more culturally appropriate knowledge and visual language in intercultural contexts and actualize the ideal of culturally appropriate design.

Keywords: university social responsibility, indigenous peoples, animated films, intercultural design competence, digital design

壹、研究動機與目的

設計專業者必須能夠理解不同文化的內容和目標群眾，才能成功地為來自不同文化背景的受眾進行設計，並創造出具有文化特色的作品，因此，如何引導學生學習上述的「跨文化設計能力」(intercultural design competence)，是當前數位設計相關科系的重要任務與挑戰(McMullen, 2016, 2020; Murdoch-Kitt & Emans, 2014)。以動畫設計為例，臺灣動畫風格深受迪士尼與日本動畫的影響(陳冠霖, 2017)，數位媒體全球化使學生能很快地接觸到最新或最熱門的作品和技術，但這些外來作品不僅深深影響學生創作的影像風格、技巧與內容，也影響創作者深層的思考模式，形成文化殖民的現象，並限制學生在創作上的發展潛能。後現代主義思潮反思全球化一致性現象，強調以差異性的概念取代了普同性的趨勢(潘鑫宏、楊裕富, 2006)。是以，在教育上我們希望能引導學生透過在地文化與外來文化相互交融，衍生出新的含混交織(hybrid)文化樣貌，創作出具有獨特文化特色的作品。臺灣是個多元文化與族群的社會，特別是原住民族文化更與主流的漢民族文化有相當大的差異，所以，若能加深學生對不同族群文化的理解並進行作品創作，讓本土文化中豐富的差異性拓展學生的文化及美學視野，將有助於涵養學生的跨文化設計能力。

不過，跨文化設計能力培養若僅著眼於提升學生個人在產業的競爭力，會使教育走向市場化和商品化，失去了高等教育人才培育的公共目的性。教育部在2018年開始正式推動的「大學社會責任(University Social Responsibility, USR)實踐計畫」(以下簡稱USR計畫)，即是期待大學能整合相關知識、技術與資源，聚焦於區域或在地特色發展所需或未來願景，強化與在地連結，同時達成促進在地發展及培養新世代人才對真實問題的理解、回應與實踐行動(教育部大學社會計畫推動中心, 2017, 2018)。因此，跨文化設計能力的涵養若能結合USR計畫進行，可讓學習不僅只是增加學生個人的能力和產值，更可透過與在地文化連結的設計滿足地方的需求和發展，提升學生對在地或弱勢群體的人文關懷與社會責任感，發揮設計領域的公共性價值。基於上述觀點，本研究以東部一所大學之數位設計學系學生為對象，以質性訪談輔以作品分析的方式，探究其透過參與USR計畫，以原住民族社區文化為主題的動畫影片製作過程中之跨文化設計能力學習經驗，具體目的在了解學

生學習到哪些重要的跨文化設計能力；如何運用跨文化能力呈現在作品中；在跨文化設計上遇到的困難；最後並對如何結合跨文化設計能力涵養與大學科系專業能力發展，提供相關教學與學習建議。

貳、文獻探討

「跨文化能力」(intercultural competence)是指能在多元文化的處境中，根據所具備的跨文化知識、態度和技能，有效且適宜地與不同文化之群體或個人交流互動(Deardorff, 2006; Gröschke & Bolten, 2012)。而態度、知識與技能等三層面的具體能力，也為設計領域所延用，McMullen(2016)將跨文化視覺設計的「文化適切性」(culturally appropriate)能力，即「跨文化設計能力」分為三種，包括：對文化的敏感度(motivation to be culturally-sensitive)、適切的文化知識(appropriate cultural knowledge)，以及設計與研究的技能(design and research skill)。首先，對文化的敏感度是指設計者能覺察對自身文化及視覺語言的過度偏好，進而察覺到真實世界的文化多樣性，認識和學習其他群體的文化或價值觀。抱持這樣的態度在創作時才不會只依賴特定文化群體的模板或自身的文化角度，甚至將具有刻板印象或偏見的屬性加諸在其他文化或族群(Zhu, 2011)。Bennett(1993)將跨文化敏感度的發展視為由我族中心主義到族群相對主義的發展歷程，並將此歷程分為六階段，由否認(不存在文化差異)、防衛(意識到文化差異，但自己所屬文化較高級)、忽略(自己所屬文化的世界觀具普遍性)等抗拒態度，逐漸轉變為接受(自己所屬文化是多樣文化中的一種)、適應(接納其他文化的參照架構)到統整(融合多種文化形成本身參照架構)。上述適應和統整的概念類似McMullen主張設計不僅是翻譯(translate)文化，更要轉化(transform)文化，將文化敏感度融入視覺傳達之中。

其次，適切的文化知識是指對目標受眾的文化知識能適切地了解與詮釋。例如，2016年金鐘獎最佳動畫《吉娃斯愛科學》，呈現原住民如何利用野生魚藤作為麻醉劑捕魚，且只用毒性低的魚藤避免造成自然環境的永久損害，體現原住民族重視人與自然永續發展共存的知識和哲學觀(劉辰岫, 2015)。但即使是為某特定族群進行設計，若僅是複製該族群的傳統文化符碼於作品中，是無法成為對大眾具有吸引力或有效的設計，因此，Oosthuizen(2004)提出跨文化設計必須統整轉化文

化共有的普世核心價值，例如，麥當勞以「家庭團聚」傳達普世的歸屬感；不同族群或群體的語言、文化規範、社會習俗、民間信仰、童話、傳說等獨特社會知識價值，例如，Absolute伏特加雖是全球品牌，但會使用各個城市的符號加強在地接受度。亦要能結合時代或潮流的更迭和脈動的潮流價值，例如2021年東京奧運前，SKII化妝品推出“VS”系列動畫廣告，以日本知名女性奧運選手為主角，描述她們面對日本的社會期待和內心壓力，以及如何突破內外阻礙勇敢地做自己，該廣告結合時事、日本文化及自我實現的普世價值，是同時具備上述價值的成功設計案例。

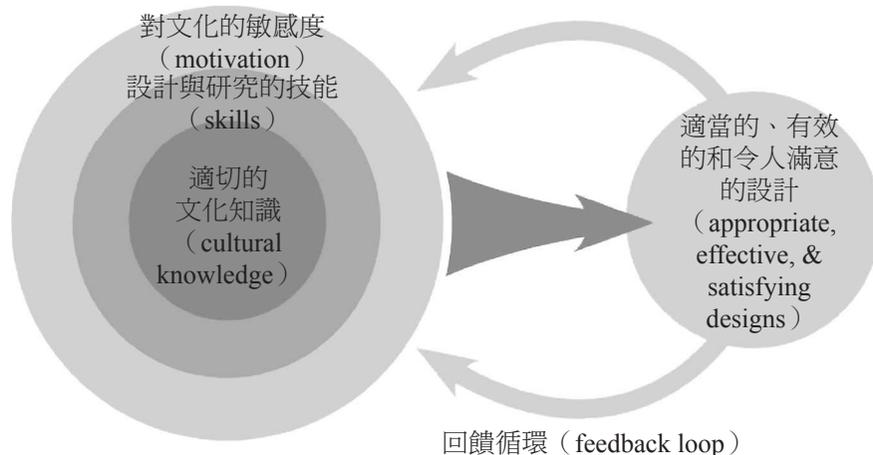
最後，設計與研究的技能是指設計者不僅應具備排版、色彩、造型、韻律等設計基本能力，還必須有研究能力探究他們的受眾及其作品之文化脈絡。因此，需要能運用觀察、訪談和後設分析等社會科學研究方法，探究不同文化的視覺符號的異同、偏好及其原因（McMullen, 2016）。例如色彩具有象徵性，華人通常對於紅色有較高的偏好，因為它是喜氣、吉利與幸運的象徵；東北亞民眾認為白色代表乾淨與純潔；非洲辛巴族喜歡高彩度的色彩，乃由於其所在環境即存在許多自然的高彩度色彩（Taylor et al., 2013）。

不過值得注意的是，在主流文化的刻板印象視角中，少數族群常被歸類為同一群體，其文化的差異亦常被「弱化」、「本質化」（essentialize）或「固著化」（fix）（Hall, 1997）。例如，臺灣2014年原住民族「Pulima藝術節」的宣傳短片，內容描述一位白人男性在街上巧遇一位年輕美麗的原住民女性，尾隨其穿越城市各角落，觀看該女性與不同原住民族歌舞團隊共舞，最後該女子以藝術節票券回應白人男子的搭訕（林冠妙，2014）。然創作者未意識到影片內容在族群和性別關係上是由白人男性的視角出發，複製西方殖民者／男性作為觀看者及主體的角色，而被殖民者／原住民／女性則扮演被觀看的客體，將原本藝術節中多樣的原住民族藝術型態窄化為歌舞，將原住民女性作為欲望投射的對象，刻板化原住民與原住民女性的形象，隱涵族群與性別的雙重歧視，因此最後在眾多抗議聲中下架影片。如同Winkler（2009）指出，在設計視覺傳達時需具備文化敏感性，若沒有考量到不同群體的文化脈絡，不僅無法正確傳達、甚至有可能傷害到目標受眾。

因此，跨文化能力的學習強調要引導學習者了解不同文化的價值觀、溝通方式和社會歷史脈絡，以及這些脈絡和實際互動之間的關聯，有賴實際與不同文化群體面對面且長期的接觸，而且要持續進行批判性反思（critical reflection），以破除文化脈絡中潛在的刻板印象和我族中心主義（Deardorff, 2006, 2008; Deardorff & Edwards, 2013）。跨文化設計能力的學習亦是如此（如圖1所示），設計者的跨文

圖1

跨文化設計能力的組成、學習與反饋循環



註：引自 “Intercultural Design Competence: A Guide for Graphic Designers Working Across Cultural Boundaries,” by M. McMullen, 2016, *The International Journal of Visual Design*, 10(3), p. 25.

化設計體驗愈多，所累積的態度、技能和知識的範圍就愈廣，就愈能對於不同文化群體的受眾，進行適當的、有效的和令人滿意的設計。而這當中最關鍵的，就是需不斷地從反饋中進行學習與修正，以此擴大與強化自身的跨文化設計能力，並形成一個正向且持續的學習反饋循環（McMullen, 2016）。設計領域常運用「使用者中心設計」（user-centered design）的觀點，此觀點多是從對個人或使用者的理解出發；而以「文化為中心設計」（culture-centered design），則更側重於理解特定文化群體，有助於引導設計者考量使用者整體的社會關係、價值觀和需求，了解文化差異所形成的視覺偏好，平等和尊重對待不同文化，如此不僅能發展出同理心，達成意義傳達與分享，也為設計者提供創新的設計泉源，創造出更佳的使用者中心設計（McMullen, 2016; Oosthuizen, 2004; Sun, 2012）。

參、研究方法

一、USR實踐場域與研究對象

個案學校USR計畫的核心精神為根據永續發展的理念，結合大學相關科系與社

區協力發展部落的「責任旅遊」(responsible tourism)，其中數位設計學系主要負責部落遊程的推廣與行銷，課程目標為「以動畫強化部落文化，行銷在地旅遊」，期待讓遊客透過動畫對在地文化及社區環境有更多的尊重與理解。因此，以大二下學期的動畫「專題課程」結合USR計畫進行，學生需進到計畫場域的布農族部落進行文化踏查，並從中發掘部落故事，創作3~5分鐘2D動畫影片，作為部落文化宣傳與行銷之用。學生已具備基礎影像處理與平面設計能力，並曾有一次與阿美族社區合作的跨文化設計前導經驗。參與的25位學生皆非東部在地人，且不具原住民族背景，因此必須透過課程進行漢文化與布農文化的跨文化理解。學生共分為六組，每組須完成一部動畫短片，課程中除了學習動畫理論與技術，也安排參訪部落、訪談文化工作者、參與重要祭儀等活動，製作過程中亦定期安排在地文化工作者提供諮詢。學生期待透過不同文化背景的任務需求，從中學習跨文化設計能力。

二、資料蒐集來源

本研究採質性團體訪談及作品分析的方式，蒐集資料來源包括：

(一) 訪談：每組一次半結構團體訪談，訪談時間為作品完成後的2022年2月至6月，訪談大綱聚焦在學生是否以及如何習得跨文化能力，訪談內容以製作時程的前中後期來區分，包括製作前期的踏查體驗感受、製作中期的取材構想如何形成、製作完成後的感想。前期著重於探究學生在參訪或體驗的過程，是否感受到比較明顯的文化差異？中期著重在為什麼會選擇這樣的題材作為主題？有沒有因為針對不同文化族群而有特定的考量？後期則請學生統整USR結合課程的收穫是什麼，以及學習到哪些能力？

(二) 影像及文件內容：包括六部作品內容及學生成果發表書面心得。

三、資料編碼與分析

在資料編碼及分析部分，學生資料的編碼符號第一碼為組別，第二碼為學生名字代碼，第三碼為資料來源，第四碼為逐字稿或文本段落，例如A-C-I-20，表示為A組C同學訪談逐字稿第20段；A-C-R-20，表示為A組C同學心得內容第20段。作品內容分析採影像文本分析的方式，考量學生為動畫初學者，故僅包括故事內容、角色和場景此三個面向。整體跨文化設計能力的分析架構，以McMullen三種跨文化設計能力作為分析類目。

肆、研究發現與討論

一、對文化的敏感度

多數學生表示在課程進行前對於原住民族文化所知相當有限，主要多來自以前課本中的知識，但不少學生都表達來東部唸書應該要把握了解不同文化的機會之想法：

畢竟都來到臺東了，就是想說可以去不一樣的，……可能大家都是在海線玩一玩，山線玩一玩，可是真的很少會有機會可以走到部落裡面去。(F-G-I-15)

可是也有一些學生坦言一開始其實對原住民族文化沒有感覺，也不會特別想去接觸：

其實課程開始前真的蠻無感的，因為我真的對原民文化，就是冷，所以其實也沒有什麼特別不特別的這種感覺。(E-Y-I-18)

但這些學生多在參與課程後肯定這樣的跨文化學習經驗，有的表示透過參訪發現原來教科書或博物館中的文化，「到現在都還在傳承與保存著」(A-F-I-38、E-W-I-44)，活生生體現在原住民的實際生活中；有的是感受到部落的團結氛圍，「被他們那種熱情跟動力感動」(E-Y-I-18)；也有的直接說出：「覺得自己很幸運能參訪及參與祭典」(E-Y-R-3)。文化覺察的動機能力通常來自於旅行或文化的沉浸(McMullen, 2020)。因此，在學習中安排在地連結走訪，的確能刺激學生對文化差異覺察及提升學習動機。

這樣對差異的察覺和肯定，有助設計者進而去中心化，思考、理解與接納不同的文化思維和架構。甚至有些學生能從中看到差異，啟發他們開始進一步反思自身文化：「接觸原住民文化之後，反而會去想，自己的文化是怎麼樣的，……為什麼會有這個文化」(D-C-I-111)。

二、適切的文化知識

學生能清楚說明在參訪中習得之布農族文化知識，包括祭儀、禁忌、代表性的物品及圖像圖騰等。例如，學生談到射耳祭內容：「祭典，……摔角之類的」（D-L-I-60）、「我不知道現在還有人真的去打獵」（A-F-I-71）；還有打獵的禁忌：「像是男女分別的工作，都還是很堅持說一定會是就是很恪守自己該做的事情」（F-W-I-189）、「打噴嚏或放屁在某些活動是不被允許的，可能會帶來不好的預兆」（A-P-I-63）；以及代表性物品及圖像圖騰，如狩獵用品、獵物、雕刻、木刻畫曆等：「部落裡面多半會用它們的……就是會用它們的畫來裝飾街道」（C-L-I-50）。

家裡的陳設，他們就是會掛那個山豬的下顎，然後家裡會比較常有一些打獵的東西，像那個獵槍，還有那個竹箕。（B-U-I-243）

雕刻過的石牆，就是他們布農的農民曆，就是跟他們講說這個時候是應該要做什麼事情，可能這個時候是要播種，這個時候是要收割。（F-G-I-218）

也有些組別能更進一步觀察到祭儀活動背後，象徵族群及家庭團結的氛圍及族群凝聚力：

他們其實凝聚力很夠，……，我是覺得這很特別。……就是全部的人聚在一起，去做同樣一件事情。……都過了這麼久了，然後還有人還可以繼續做這件事情。（E-Y-I-82）

他們是一個部落就是一整個就是全體，就是他們每個人都是非常合作的，就是他們的向心力都是很集中的。（C-H-I-55）

而六組作品的主題和故事內容，基本上都與布農族文化或社區環境特色有關。A組從家屋中的爐火發想，表達「家，像是一盆爐火」，柴火彼此堆疊燃燒，象徵家人凝聚與團結的力量，設計以看似不重要的小火苗作為主角，在部落的旅途中逐漸發現自己的價值；B組從原住民族種植之特色植物紅藜發想，設計為所愛的家人

找尋定情紅藜；C組從進入山林要帶著謙卑謹慎態度發想，描述漢人與原住民族朋友相約狩獵，但該漢人因輕浮態度違反禁忌帶來厄運；D組從傳統小米、油荳、紅藜等常見於部落生活與慶典中之農作物發想，設計以穀物的視角介紹各種穀物的特色；E組從部落風味餐發想，比較原形自然慢食飲食與現代社會便利快速飲食文化之差異；F組從射耳祭的族群認同發想，描述長年在外地生活的都市原住民對未來充滿迷惘，跟著課文中的山羌，穿越到有如世外桃源的部落參與射耳祭，重新找回自信與認同。總合來看，A、B、F組試圖傳達族人團結的凝聚力及族群認同；C組呈現對傳統禁忌的尊重；D組和E組則凸顯傳統植物和飲食文化的特色及重要性，顯示學生都能掌握一些布農族的文化知識、精神及社區環境之特色。

三、設計與研究的技能

六組學生都順利完成了動畫，也習得設計領域在大學階段基礎數位設計技術，教學過程亦規劃了實地參訪、觀察、訪談、文獻蒐集等活動，觀察部落的文化樣貌以便正確描繪，也安排文化工作者諮詢指導。學生肯定這樣的方式有助深化其跨文化設計能力。例如B組學生表示，就是實地參與射耳祭才能真實感受「部落的成員，各個人之間，沒有分太多彼此」（B-C-I-368），故作品中才會想到要呈現出家人之間的情感凝聚力；F組設定重回部落的返鄉之路，是實際參訪時，也像作品主角少年一樣，經過蜿蜒的道路橋梁才到達部落，再讀到部落人口外流的報導後，感受到「部落是一個很棒的地方，……那應該要多回去才可以去重新了解」（F-C-I-354），因此才會發想出返鄉的主題。另外，學生都對部落的環境及重要景點做了觀察，如在地之橋梁、山林、建築、物品、圖騰等，並試圖繪製於動畫場景之中。

設計的創意生成需要想像力，透過情境或事物的刺激，可觸發觀者的感受、思考與靈感（Wylant, 2008）。因此，透過USR計畫的跨文化體驗，不少學生表達課程與在地場域連結，的確引發了他們的創意並進而強化數位設計所需的專業技術、溝通協調、團隊合作，以及觀察與訪談技能：

文化調查的技能，例如要怎麼去對部落的居民做一些問題訪談，然後要鼓起勇氣去問他們。（C-Y-I-358）

我學到了可以實地踏查，還有與當地人溝通，讓他們願意講出更多他們生活中的

一些故事，了解更多他們的情況，就不會只是網路上查一些資料，就開始製作。
(B-W-I-269)

我們整個能力技術性，會真的因為綁了一個這個東西（USR計畫），而直接突飛猛進，因為我真的深深的感受很大。（E-T-I-299）

四、跨文化設計的困難

好的跨文化設計必須能統整上述三項能力，設計者要能轉化文化，創造出全新且具文化適切性的視覺信息（McMullen, 2016），但這對新手設計者且參與計畫時間有限的大學生而言並不容易。例如，C組影片的角色設定是漢人態度輕浮，違反打獵不可放屁的禁忌，試圖呈現主流族群不尊重多元文化的意涵。但根據《原住民族基於傳統文化及祭儀需要獵捕宰殺利用野生動物管理辦法》，上山狩獵方式、上山人員、上山時程等，皆有嚴格的申請規範，狩獵者需具原住民身分才能夠帶獵槍，因此動畫中漢人角色的設定是不符合法令規範的，而在場景上也無法真實地呈現當地山林動植物特色。此外，該組試圖以年輕人有點「中二搞笑」的方式，描繪漢人主角不斷放屁的行為，卻也模糊了狩獵禁忌背後隱含的目的，應是「維護人員安全及感恩尊重自然」，顯示學生雖具有接納不同文化的敏感度，也有基本的設計與研究技能，但對深層文化知識和哲學觀了解不夠深入，可能會讓動畫觀看者只覺得看了一個有趣的禁忌故事，甚或強化原住民等同於狩獵或迷信禁忌的刻板印象。

而A組如前述所言，在概念構想與角色設計表現良好，但動畫場景中未畫出布農族傳統「三石灶」（以三顆大石頭圍成灶）的圖像，反而畫出西方的壁爐。學生們其實已觀察到家屋內有三石灶，但沒有進一步思考或同理這個圖像對原住民的感受，以及灶對家的獨特意義，所以很直覺式地畫出個人偏好的西式壁爐。這群Z世代的影像創作者，享受全球化的影像資訊的便利，很容易將所接收到的主流影像套用到其產製的影像，但沒有進一步思考跨文化使用者的情感和真實經驗，顯示學生雖具有接納不同文化的基本敏感度，也能掌握族群重視團結的文化精神，但是在設計與研究技能上，對物質文化及其背後意涵的觀察和理解不足，因此沒有做出具有文化適切性的視覺呈現。

最後，目前學生的作品多將部落描繪為正面、美好甚至夢幻的場景，或強調部落和都市的對比，動畫中不自覺展現奇幻的色彩、造型及異族氛圍之元素，但受限

於技術能力，場景上又無法精確呈現文化建築之正確性和美感。這一方面顯示學生對原住民族文化抱持正面態度，但另一方面也顯示仍無法完全擺脫以漢人作為觀看者及主體的角色，才會不自覺地使用此類視覺語言。因此，跨文化設計其實有很多面向的資訊需要不斷地長期蒐集與消化，才能統整多元的文化架構，做出真正具有文化適切性的作品，這也有待進行更長期的引導、體驗與學習。

五、結論與建議

本研究發現結合USR計畫引導學生學習動畫影片製作，的確有助學生學習到對文化的敏感度、適切的文化知識，以及設計與研究的技能等重要的跨文化設計能力。學生展現對原住民族文化的尊重與願意探究的態度，也能運用適切的探究、溝通及合作等設計技術方法，將一些學習到的特定或較簡單基本的原住民族文化知識內容融入作品中，加上自身的創意，創作出蘊涵文化內容的作品。也因與在地社區民眾及文化接觸與連結，真實地體驗與學習不同文化，這種跨文化的碰撞刺激了學生的創意及思考，擴大作品的多元性，亦提升學生對數位媒體學習的積極動機、能力及創造力，因此，USR計畫確實是培養大學生文化設計能力的良好起點和契機。而這些具有在地文化特色的短篇動畫，呈現該社區及族群的文化內容及自然環境特色，放在公開的網路平臺播放，並提供社區免費使用，也滿足地方宣傳及行銷的需求，因此獲得了社區、大學與學生三贏的成果。值得一提的是，設計過程中指導學生的布農族文化及教育工作者，在觀看動畫成果後，皆給予相當正面的回饋，並進一步表達希望能將作品運用於部落旅遊行銷，並提供給在地的學校，搭配民族教育課程及學校本位課程時使用。而社區發展協會也在此次合作後，肯定透過數位影像推廣文化及旅遊之效益，後續也邀請學生參與布農婚嫁禮俗的繪本設計，讓更多人能看到及了解原住民族的文化。

不過，大學生畢竟仍是新手設計者，要同時兼顧文化內容及數位技能的學習，在跨文化設計上仍有許多困難及待改進之處。雖然他們能抱持尊重及探究文化的跨文化態度，但在有限的學習時間下，對深層文化知識和哲學了解不足，不易轉化內容，實地踏查有時也不免走馬看花，以致對文化圖像及物質的觀察仍不夠細膩，對數媒技術使用及呈現手法也不夠純熟，因此還是會出現不適切的詮釋，這都影響了動畫創作的內容深度及價值。對於未來在教學上如何更有效地結合跨文化設計能力涵養與數位設計專業能力發展，如同Hofstede等人（2010）指出，發掘文化的價值要如同剝洋蔥般，從最外層的環境、建築、物品、圖案、語言、祭儀等，逐層往

內了解核心的文化和價值，才能增加作品深度與廣度。因此，本研究建議教學與學習時可能要結合更多的課程增加時數，並透過更大量的文獻閱讀、田野調查、專家諮詢，而且在設計的各個階段，例如故事腳本、分鏡、製作前中後期等，應該設有顧問或審查機制長期陪伴，才能紮實地學習不同文化受眾的觀點，同理在地文化。最後，本研究發現少數學生的確開始經由跨文化經驗反思自己的文化，但還無法統整融合不同文化參照架構，運用視覺語言也顯示仍不自覺偏向以漢人作為觀看主體。也正因為學生參與USR計畫這樣的跨文化課程實踐，發現仍有許多不同文化間轉譯上的落差，因此，若能在作品成果發表後，在接續的學期仍有相關課程讓大學生參與（如後續的專題課程、自主學習課程等），透過以「文化為中心設計」的觀點持續修正，方能有效累積跨文化設計能力。例如，未來當作品實際運用於國小民族教育時，可讓大學生有機會直接面對在地受眾，跟著在地民族教育課程的進行，透過熟悉部落文化的教師來引導，讓大學生深入了解在跨文化設計時沒有留意到的問題，藉此製造更多批判反思機會，並增進對深層文化的認識，方能落實如同McMullen所說的，跨文化設計能力的累積，需不斷地從反饋中進行學習與修正。是以，仍應持續引導新手設計者思考USR的意義，融入原住民族文化的跨文化設計不應是工具，更應提升學生的在地人文關懷與社會責任感，認同數位設計的公共性意義和價值，也更能激發學生主動在跨文化中找到更適切的在地知識與情感之視覺語彙，實踐文化適切性的設計理想。

參考文獻

- 林冠妙（2014，10月16日）。Pulima藝術節廣告 原團批歧視原住民及女性要求道歉。民報。 <https://www.peoplemedia.tw/news/8e7ea5e5-70c4-408f-9a64-52770c838297> [Lin, G.-M. (2014, October 16). Pulima arts festival advertisement. The Aboriginal group criticised discrimination against Aboriginal people and women and demanded an apology. *Taiwan People News*. <https://www.peoplemedia.tw/news/8e7ea5e5-70c4-408f-9a64-52770c838297>]
- 陳冠霖（2017）。臺灣2D動畫長片角色的多元風格探析。藝術論文集刊，28，53-79。 [Chen, K.-L. (2017). Exploring the variety of character designs in 2D animated films in Taiwan. *Collected Papers on Arts Research*, 28, 53-79.]
- 教育部大學社會計畫推動中心（2017）。107年教育部推動大學社會責任實踐計畫一般大學徵件須知。 <http://usr.moe.gov.tw/Upload/NewFile/%E8%A8%88%E7%95%AB%E5%BE%B5%E4%BB%B6-107%20%E5%B9%B4USR%E8%A8%88%E7%95%AB%E5%A4%A7%E5%B0%88%E6%A0%A1%E9%99%A2-%E5%BE%B5%E4%BB%B6%E9%A0%88%E7%9F%A5.pdf> [Center for University Social Responsibility, Ministry of Education. (2017). *2017 Guidelines for the implementation of university social responsibility projects*. <http://usr.moe.gov.tw/Upload/NewFile/%E8%A8%88%E7%95%AB%E5%BE%B5%E4%BB%B6-107%20%E5%B9%B4USR%E8%A8%88%E7%95%AB%E5%A4%A7%E5%B0%88%E6%A0%A1%E9%99%A2-%E5%BE%B5%E4%BB%B6%E9%A0%88%E7%9F%A5.pdf>]
- 教育部大學社會計畫推動中心（2018）。教育部推動第二期（109-111年）大學社會責任實踐計畫徵件須知。 <http://usr.moe.gov.tw/Upload/NewFile/%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E6%9C%9F%E5%A4%A7%E5%AD%B8%E7%A4%BE%E6%9C%83%E8%B2%AC%E4%BB%BB%E5%AF%A6%E8%B8%90%E8%A8%88%E7%95%AB%E5%BE%B5%E4%BB%B6%E9%A0%88%E7%9F%A5.pdf> [Center for University Social Responsibility, Ministry of Education. (2018). *2018 Guidelines for the implementation of university social responsibility projects*. <http://usr.moe.gov.tw/Upload/NewFile/%E7%AC%AC%E4%BA%8C%E6%9C%9F%E5%A4%A7%E5%AD%B8%E7%A4%BE%E6%9C%83%E8%B2%AC%E4%BB%BB%E5%AF%A6%E8%B8%90%E8%A8%88%E7%95%AB%E5%BE%B5%E4%BB%B6%E9%A0%88%E7%9F%A5.pdf>]

- 劉辰岫 (2015)。科學與文化不互斥！傅麗玉以原民觀點看科學。 <https://scitechvista.nat.gov.tw/Article/C000003/detail?ID=7a91b67a-ce34-493b-87a9-7810d51fbaeb> [Liu, C.-H. (2015). *Science and culture are not incompatible! Fu Li-Yu Examines science from an Indigenous perspective*. <https://scitechvista.nat.gov.tw/Article/C000003/detail?ID=7a91b67a-ce34-493b-87a9-7810d51fbaeb>]
- 潘鑫宏、楊裕富 (2006)。從後現代主義發現臺灣建築的主體性。 *設計研究*, 6, 28-40。
[Pan, S.-H., & Yang, Y.-F. (2006). Form postmodernism discover the subject of Taiwan architecture. *The Journal of Design Research*, 6, 28-40.]
- Bennett, M. J. (1993). Towards ethnorelativism: A developmental model of intercultural sensitivity. In R. Paige (Ed.), *Education for the intercultural experience* (pp. 21-71). Intercultural Press.
- Deardorff, D. K. (2006). Identification and assessment of intercultural competence as a student outcome of internationalization. *Journal of Studies in International Intercultural Competence in Service Learning*, 10(3), 241-266. <https://doi.org/10.1177/1028315306287002>
- Deardorff, D. K. (2008). *Theory reflections: Intercultural competence framework/model*. https://www.nafsa.org/sites/default/files/ektron/files/underscore/theory_connections_intercultural_competence.pdf
- Deardorff, D. K., & Edwards, K. E. (2013). Framing and assessing students' education. In P. H. Clayton, R. G. Bringle, & J. A. Hatcher (Eds.), *Research on service learning: Conceptual frameworks and assessment* (Vol. 2A: Students and faculty, pp. 157-187). Stylus.
- Gröschke, D., & Bolten, J. (2012). Approaches to intercultural competence and its development. *Taiwanese Journal of WTO Studies*, 23, 43-81. [https://doi.org/10.30392/TJWTS.201309_\(23\).0002](https://doi.org/10.30392/TJWTS.201309_(23).0002)
- Hall, S. (1997). The work of representation. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representation and signifying practices* (pp. 13-58). Sage.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind: Intercultural cooperation and its importance for survival* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- McMullen, M. (2016). Intercultural design competence: A guide for graphic designers working across cultural boundaries. *The International Journal of Visual Design*, 10(3), 19-30. <https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v10i03/19-30>
- McMullen, M. (2020). Teaching cultural understanding to undergraduate graphic design students: A case study for design educators. *International Journal of Design Education*, 14(4), 19-28.

<https://doi.org/10.18848/2325-128X/CGP/v14i04/19-28>

Murdoch-Kitt, K. M., & Emans, D. (2014). Design nexus: Integrating cross-cultural learning experiences into graphic design education. *Studies in Material Thinking, 11*(4), 3-24.

Oosthuizen, T. (2004). In marketing across cultures: Are you enlightening the world or are you speaking in tongues? *Design Issues, 20*(2), 61-72. <https://doi.org/10.1162/074793604871293>

Sun, H. (2012). *Cross-cultural technology design: Creating culture-sensitive technology for local users*. Oxford University Press.

Taylor, C., Clifford, A., & Franklin, A. (2013). Color preferences are not universal. *Journal of Experimental Psychology: General, 142*(4), 1015-1027. <https://doi.org/10.1037/a0030273>

Winkler, D. R. (2009). Visual culture and visual communications in the context of globalization. *Visible Language, 43*(1), 4-43.

Wylant, B. (2008). Design thinking and the experience of innovation. *Design Issues, 24*(2), 3-14.

Zhu, H. (2011). From intercultural awareness to intercultural empathy. *English Language Teaching, 4*(1), 116-119. <https://doi.org/10.5539/elt.v4n1p116>

(本篇已授權收納於高等教育知識庫，<http://www.ericdata.com>)

