



台灣原住民在與主流社會彼此頻繁接觸下，社會主流對原住民族的粗淺認知，使原住民族難以獲得理應的尊重，更別說發展、詮釋自身文化的可能。這些背後的原因——原住民族教育，造成這些現象不斷循環。經濟弱勢的原住民家庭，無法提供家中孩子受大學高等教育，想當然耳，其未來所能掌握的話語權與工作管道自然受限。因此，補助原住民族受高等教育的政策，有其必要性。

知識經濟時代的契機與危機

如何使原住民教育權受到實踐與保障，除了輔助其入學，亦得從原住民族本身具有之文化資源著手探究。世新大學位處靠近台北地區原住民群聚之新店及文山地區，相較於其他學校擁有現成的地利之便，且為培育數位多媒體設計專業以及數位內容與加值應用之文化創意專業人才，已於101學年度設置原住民族專班。透過有系統、有計畫的養成教育，結合原住民族豐富的文化特色及創意才能，不僅能將所學回饋部落，亦能改善自身生活。

隨著外來文化的衝擊與面臨急速現代化的問題，原住民族傳統文化延續幾近瓦解，而文化的傳承、全人的目標須仰賴成功的教育，如何使各族知識體系與應用科學方法有系統地結合並教育後代子孫，使原住民族文化能夠代代相傳、生生不息，為現階段十分迫切及重要的課題。然而面對知識經濟時代的來臨，有危機也有契機，契機在於傳統知識本身是一種資源，即能創造財富，改善原住民缺乏資本的不利情勢；危機在於寶貴的原住民知識，如何整理重建，確保原住民祖先原鄉原味的技藝和智慧。在此，高等教育扮演相當重要的角色。

尋回失落的原味 ——世新大學培養數位人才

失われたオリジナルを求めて——世新大学でのデジタル人材養成

Retrieving the Deleted Aboriginal Flavors: Nurturing Digital Talents at Shih Hsin University

文・圖——林國芳（世新大學數位多媒體設計學系主任）



數位多媒體設計學系全系大型共同活動合影。



世新大學數位多媒體設計學系提供2D、3D電腦動畫的實質訓練。



高等教育之角色功能在於解決原民學生對自我文化的認知錯誤，擺脫主流文化之論述，找回自我文化之詮釋權與歸屬感，如此不僅可以改善個人的社經地位，更是發展原住民族文化的重要手段。我國於1998年訂頒「原住民族教育法」，保障原住民族之民族教育權，其實正是促進社會正義與公平、尊重文化多元性的實質展現，然而訂頒以來已歷經13年的時間，其結果不甚理想。雖近年來大專院校快速地膨脹，教育環境理應更有多樣性，但目前甚少大專院校對於原民教育問題有所投入與給予妥善的處理，另一方面，也因未有完善的設施資源與環境使原住民學生發展所長。原住民專班對於位處首都台北、學風自由的世新大學「數位多媒體設計學系」而言，意義非凡。長遠來看，藉此專班的設置，透過原住民數位創作人才的產

經濟弱勢的原住民家庭，無法提供家中孩子受大學高等教育，其未來所能掌握的話語權與工作管道自然受限。原住民專班除了輔助入學，亦得透過有系統、有計畫的數位多媒體動畫設計專業養成教育，結合原住民族豐富的文化特色及創意才能，不僅能將所學回饋部落，亦能改善自身生活。





世新大學原住民專班之設立，有助於原住民數位文創人才投入部落文化之復甦，發揚並保存地方文化特色，期未來能以「原住民部落生態」、「原住民族部落文化產業」、「原住民族部落文化營造」三項為發展主軸，永續發展原住民特有文化與部落經濟。



學生展示及說明作品。

出，動搖台灣社會對原住民的主流認知，為原住民文化發聲。

踏上回歸部落之路

行政院所推動的「新世紀兩兆雙星產業發展計畫」中「數位內容產業發展推動方案」之發展重點即包括了電腦動畫、電腦遊戲、數位學習、數位影音以及通訊應用等多個項目，其中的電腦動畫已是國內目前發展最良好，人才需求也是最殷切的部分。行政院原住民族委員會與教育部所推動之原住民族部落社區大學課程中雖每年開設數位媒體學程，但內容著重於電腦應用及平面影像處理，對於產業所需求之2D、3D電腦動畫並無實質訓練，而本系適足以提供原住民修習此相關知識及技能的機會。

數位多媒體設計學系隸屬新聞傳播學院，92學年度開始招收第1屆學生，自97學年度起分設「動畫設計組」與「遊戲設計組」。主要目標在於培養以「創意設計為素養，數位科技為工具，娛樂傳播為目的」的動畫創作及遊戲製作人才。為國內私立大學中以動畫創作與電腦遊戲製作為發展重心的高等教育體系學術教育單位。為強化本系教學內涵之多元性，並扣緊業界的最新發展，本系禮聘多位具有特殊學術專長與實務經驗的兼任及協同教學教師，且本校專注於「塑造優質校園」、「提升教學品質」、「厚植研究能量」、「培養世紀青年」四大總體發展目標，其努力已獲社會肯定，並連續7年榮獲教育部「獎勵大學教學卓越計畫」。此項獎勵對於本校、本系教學資源之投入實有莫大的助益，除充實設備外，更能推動教師協同教學、教學助理、新鮮人守護神、小龍計畫、學生海外研習等等方案。

本系為提供都會區原住民多樣化學習，以及培養原住民族數位多媒體設計專業人才，於101學年度開設原住民專班，招收原住民學生一班45人，投入科技藝術專業教育之未來定位與發展面向如下：

◎**規劃執行原住民族學生數位多媒體專業學習**：落實原住民族文化數位多媒體專業振興發展，培育原住民族數位多媒體歷史、文化與藝術研究人才。辦理原住民族數位多媒體歷史、文化與藝術調查研究，充實並活化原住民族文化館。部落原住民族文化傳統祭典活動，營造數位多媒體音樂、舞蹈發展環境，促進原住民族數位多媒體各類藝術之傳承、推廣與創新。

◎**原住民族數位多媒體專業傳播發展**：推展數位多媒體專業媒體傳播，培育原住民族數位多媒體專業傳播人才。推動台灣原住民族與非原住民族暨國際原住民族數位多媒體專業傳播媒體交流，原住民族數位多媒體專業傳播研究與發展。在扶植原住民族數位多媒體專業傳播媒體下，並辦理原住民族文化介紹活動。

◎**創造原住民族數位多媒體設計專業計畫**：加強原住民族數位多媒體專業資訊電腦設備、軟體專業課程。充實原住民族數位學習及資源平台，建置暨補助部落網站，加強部落數位多媒體專業資訊站推廣營運。提升原住民族數位多媒體專業資訊素養課程，增進國際專業經驗交流推廣。

◎**成立設計競賽輔導小組，積極參與國內外設計競賽**：成立原住民族數位多媒體設計競賽輔導小組（Champion Design Group），選定有意願、有天份的原住民族學生，提供資源與空間，如「原住民族設計競賽工作室」，施與競賽輔導。選定已有想法的比賽參與，針對贊助廠商設計、導入不同思維、本土化設計策略。強調跨領域合作，持續加強校內外其他系所的合作與鄰近產業及社區資源的利用，藉由設計競賽的成果，拓展原住民族數位多媒體設計創意表現的知名度，吸引優秀原住民族學生就讀。

實踐「原」鄉之夢

透過世新大學數位多媒體設計學系原住民族專班之設立，在社會經濟發展上將有助於原住

民數位文創人才投入部落文化之復甦，發揚並保存地方文化特色，期未來能以「原住民族部落生態」、「原住民族部落文化產業」、「原住民族部落文化營造」3項為發展主軸，永續發展原住民族特有文化與部落經濟。

世新大學原住民族專班採單獨招生，考試項目為「資料審查」與「面試」。針對「資料審查」部分，報考學生僅需提交歷年成績、自傳（含生涯規劃）、獎懲紀錄，以及其他彰顯其具備研讀本系之潛力資料（如：師長推薦信、課外活動紀錄、班級幹部紀錄、競賽成績、證照等）進行審查。「面試」部分，則依據考生之服裝儀態、臨場反應能力與專業潛力等面向進行甄試。此外，報考專班之考生毋須繳交報名費。本校原住民族專班盡可能減輕學生就學經濟負擔，提供學習數位創作技術的機會，使其未來能為原住民族文化的推廣與創作付出心力，拓寬台灣文化的廣度及深度。

期許藉由原住民族文創新人才培育，發展台灣特有的多元文化內涵與面貌，及原住民族獨具的藝術與風格。在這數位媒體整合之風潮下，做整體性之規劃有其必要。對此，本系將不斷思考及檢討如何提升師資、課程、教學活動及設備，並善加運用資深教授人際關係、豐富的教學資源及地理區位的優勢，打造適合原住民族文创新发展之環境，繼續進步、成長！◆



林國芳

台北市人，1957年生。法國國家學位、法國國家高等藝術學位、法國國家高等造型藝術學位。現任世新大學新聞傳播學院數位多媒體設計學系教授兼系主任。研究專長為文化研究、科技藝術、美學、遊戲動畫、數位內

容與數位加值、文創產業研究。