

致理科技大學應用日語系

109 學年度畢業實務專題報告

溯流追「圓」，東「山」再起

— 打造新概念觀光園區

指導老師：林佩怡

組員：10622112 黃品瑄

10622121 吳湘然

10622150 陳語襄

10622208 廖彥荼

10622248 李佳貞

10622270 戴詠蓮

2021 年 1 月

摘要

本專題以開發具臺灣特色之新觀光景點為出發點，幾經評估後選定圓山文化遺址為研究對象。透過文獻資料分析、實地勘察，以及與監管單位訪談等過程，獲取圓山文化遺址古往今來的相關資料，建立對圓山遺址的完整認識，進而整合分析相關資訊及釐清問題點，試圖打造新穎的觀光景點。期望透過完善的規劃，為圓山文化遺址帶來新的生命、創造出不同的價值。

本專題以發揮圓山國定考古遺址之特色，充分利用當地現有環境空間為原則，提出打造一處貝塚文化概念園區之計畫。在概念園區中，將圓山文化遺址分成三個主題。首先，是以圓山特有的考古遺址文化為其最大特色的考古遊樂區，規劃考古遺物展示及實境探索解謎活動；其次，利用原有閩式建築群舉辦介紹圓山文化之活動，使觀光客得以靜態和動態兩種方式了解圓山文化遺址。此外，亦利用舊建築——真相館，打造節慶展館，提供臺灣獨特的傳統節慶體驗活動，營造出臺灣特色的記憶點。

本專題期望藉由充滿臺灣文化元素的概念園區，以吸引國內外觀光客，向世界推廣臺灣特有文化的美好。

關鍵字：圓山、圓山考古遺址、圓山貝塚、觀光、節慶、考古

要旨

本論文は台湾の特色のある観光スポットを開発することを目的とし、台北市内にある圓山文化遺跡を研究対象にしたものである。

研究方法としては、まず圓山文化遺跡に関する情報を取得するため、文献や資料を検索して集めた。次に、フィールドワークを行い、現地に訪れ直接に観察し、現状認識を深めより具体化する。さらに不明な点や政府の意向を明確にするため、圓山文化遺跡管理委員会の関係者に聞き込み調査を行った。獲得した情報を統合し問題点などを踏まえ、斬新な観光名所企画を提案し、圓山文化遺跡に新しい風を吹き込み、新たな価値を創出しようとしている。

本論文は、国定考古遺跡である最大な特徴を生かし、既存のスペースや建物を利用することを原則とし、圓山貝塚文化イメージパークという企画を立案した。イメージパークでは、圓山文化遺跡が三つのテーマに分けられる。まず一つ目は、圓山特有の考古遺跡文化を最大限にアピールする考古遊びエリアを設置し、圓山の考古遺物の展示とリアル謎解き探検ツアーを開催する。次に、福建様式建築物ゾーンで、圓山文化を紹介するイベントを開催し、観光客に静的な展示と動的な体験で圓山文化遺跡を満喫してもらう。最後の三つ目は、当地既存の建築物-真相館を利用し、台湾の祝祭をテーマとする展覧館を設置し、伝統的な祝祭にまつわる行事体験イベントを通じて、台湾ならではの文化を堪能してもらう。

本研究は、様々な台湾要素を盛り込んだイメージパークで、国内外の観光客を引き付けようとし、台湾の独特な文化を世界に広めたいと考えている。

キーワード：圓山、圓山文化遺跡、圓山貝塚、観光、祝祭、考古

第一章 緒論	8
第一節 研究動機與目的	8
第二節 研究方法與流程	9
一、研究方法	9
二、研究流程	9
第二章 圓山考古遺址	10
第一節 地理位置	10
第二節 歷史演變	10
一、圓山文化時期	11
二、圓山動物園的設立	12
三、兒童育樂中心的設立	13
四、圓山坑道的建蓋	13
五、花博公園的規劃	14
六、圓山考古遺址相關規劃案	15
1.計畫內容	16
2.沿革	16
第三節 現今概況	18
第四節 未來願景	21
第五節 現有問題及解決方法	21
一、現有問題	21
(一) 政府對於文化遺址的不重視	22
(二) 受限於多條法規	22
(三) 管理單位錯綜複雜	22
(四) 遺址的保護	22
(五) 知名度不高	22
(六) 考古遺物分散各地	23

二、問題對策	23
(一) 透過推廣影響政府態度	23
(二) 利用當地現有資源	23
(三) 與管理單位保持良好關係	23
(四) 宣導遺址保護意識	23
(五) 提高知名度	24
(六) 借展與利用虛擬技術	24
第六節 小結	24
第三章 圓山貝塚文化概念園區	26
第一節 考古遊樂區	27
一、考古遺物展示區	28
二、考古沙坑	29
三、考古實境解謎探索之旅	29
(一) 遊戲簡介	29
1. 小圓まるやん (Maruyan)	30
2. 健羌マッキョン (Makkyon)	30
3. 灣羌わんキョン (Wankyon)	30
(二) 遊戲故事背景	31
第二節 圓遊貝丘 (えんゆうかいきゅう)	32
一、昔日貝丘 (せきじつかいきゅう)	33
(一) 廣場虛擬投影	34
(二) 圓山文化人 VR 生活體驗	34
(三) 史前生活體驗	35
(四) 貝塚外露保護區	35
二、圓遊童趣 (えんゆうどうしゅ)	35
(一) 尅仔標	36
(二) 打陀螺	37
(三) 踢毽子	37
三、飛躍廣場	37

第三節 節慶展館	37
一、農曆春節	38
(一) 特色年菜模型展示	38
(二) 圍爐活動	38
(三) 電子鞭炮體驗	39
(四) 話劇表演	39
二、元宵節	39
(一)「元宵」食物模型展示	39
(二)「元宵」品嚐與製作	39
(三) 其他元宵節體驗活動	39
三、端午節	40
(一) 食物模型橫切面展示	40
(二) 米粒觸摸體驗活動	40
(三) 包粽子 DIY	40
四、中秋節	41
(一) 各式月餅模型展示	41
(二) 紙條月餅製作與品嚐	41
(三) 柚子帽 DIY	41
五、溫泉季	42
(一) 溫泉手湯體驗	42
(二) 美容體驗	42
(三) 新北投溫泉觀光遊程	42
第四章 結論	43
參考文獻	44
組員工作分工表	46
專題報告修正要點	48

圖目錄

圖 2-1-1	圓山考古遺址.....	10
圖 2-2-1	史前文化層序表.....	11
圖 2-2-2	圓山遺址的發掘過程.....	12
圖 2-2-3	花博公園平面圖.....	14
圖 2-2-4	城市博物館 LOGO.....	16
圖 2-3-1	拆除工程後植草修復.....	18
圖 2-3-2	自然景觀公園.....	19
圖 2-3-3	自然景觀公園.....	19
圖 2-3-4	閩式建築群.....	19
圖 2-3-5	已封鎖區域.....	19
圖 2-3-6	貝塚外露區.....	20
圖 2-3-7	外露的貝塚.....	20
圖 3-1	園區地圖.....	26
圖 3-1-1	舊真相館.....	27
圖 3-1-2	大型石頭裝置藝術.....	28
圖 3-1-3	小圓まるやん.....	30
圖 3-1-4	健羌マッキョン(左)、灣羌わんキョン(右).....	31
圖 3-1-5	實境解謎遊戲路線圖.....	31
圖 3-2-1	第一區地圖.....	34
圖 3-2-2	0 號建築前廣場.....	34
圖 3-2-3	圓遊貝丘地圖.....	36
圖 3-2-4	尅仔標.....	36
圖 3-2-5	打陀螺.....	37
圖 3-2-6	踢毽子.....	37
圖 3-2-7	飛躍廣場.....	37
圖 3-3-1	元宵的作法.....	39
圖 3-3-2	臺灣粽做法比較.....	40
圖 3-3-3	蛋黃酥剖面.....	41

表目錄

表 2-3-1	圓山管理單位表.....	20
表 3-3-1	節慶展館節慶活動表.....	38

第一章 緒論

第一節 研究動機與目的

臺灣在國際上的知名度或許不高，不過在臺灣這塊寶島上有許多歷史痕跡，可一窺先人流傳下來的生活遺跡、也有色香味俱全的美食以及美不勝收的景色，這些專屬於臺灣的風土民情都會令來臺的旅客們為之讚嘆。

本組組員經過多次接待日本高中生的小導遊活動經驗，發現國外觀光客到臺北時，不外乎是去臺北 101、永康街、西門町這幾個固定景點遊玩，不免有了無新意的遺憾，然因地狹人稠且開發較早，相較其他地區來說，位於臺北的人文歷史相關觀光景點相對較少，因此本組想從臺北發現具文化價值特色，打造值得開發的新景點。

盤點臺北各景點後，本組發現圓山考古遺址本身為臺北獨一無二的考古遺址，富含文化價值值得關注。圓山考古遺址周遭除了有臺北最高藝術殿堂——臺北市立美術館，還有 2010 年臺北國際花卉博覽會的場地及其他多個展館設施。再者，圓山考古遺址的前身是圓山動物園及兒童育樂中心，可謂是七、八年級生以上世代人們的兒時回憶所在。此外，周圍還有距離圓山考古遺址步行即可到達展現華麗宮廟藝術的大龍峒保安宮及具文教氣息的臺北市孔廟。更不用說，巍巍佇立於圓山的地標象徵——圓山大飯店。

曾經在臺北佔有一席之地之圓山，在 1986 年圓山動物園移址及 2014 年兒童育樂中心遷址之後，政府缺乏遺址保護的作為有意無意的漠視，使得記憶中的歡樂天堂已褪色不復返，圓山考古遺址本應是個擁有許多獨特文化的寶地，卻不被受重視閒置至今任其荒蕪。

本組認為地狹人稠的臺北應注重提升觀光文化價值，才是提振觀光的有效做法。舉例來說，全國四處可見的夜市觀光魅力逐漸消退，不再引起國人興趣；林立的百貨賣場內充斥著外國商品，對國外觀光客也不具吸引力。絕無僅有當地限定的獨特性，才能吸引人潮目光的焦點，更是臺北未來的觀光趨勢。

綜觀以上各點，本組認為多年來長期被忽略漠視而凋零荒蕪的圓山考古遺址，明顯具有重大人文歷史價值也蘊藏無限的觀光能量。而讓不光只有考古遺址，包含附近區塊，還有例如花博公園、臺北市立美術館等，是一個應該被重新規劃的觀光區域。因此，本組選定圓山考古遺址做為研究標的，將此規劃打造成臺北新觀光區域。

第二節 研究方法與流程

一、研究方法

研究方法以以下三方法著手

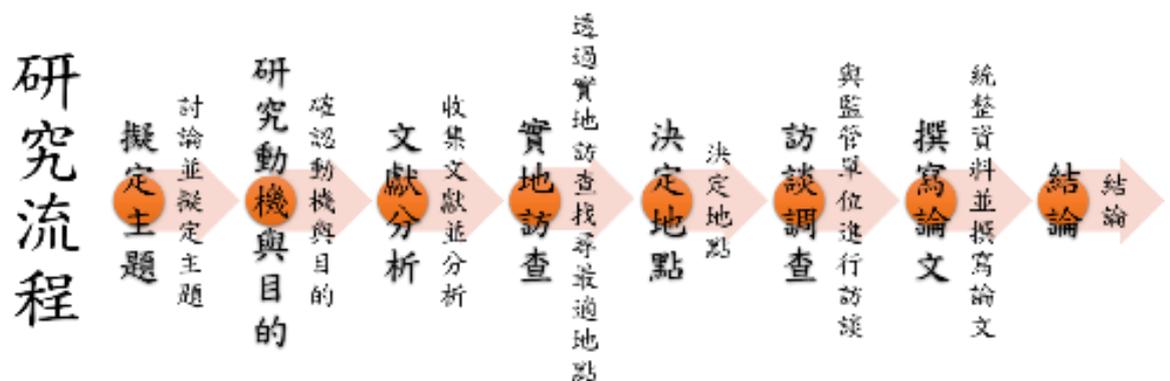
首先，從各種書籍文獻及網路資料找出圓山考古遺址的歷史相關資料，建立對圓山考古遺址的初步認識。

其次，透過實地訪查實際觀察了解圓山考古遺址的現況，並參加由圓山考古遺址監管單位¹（以下簡稱監管單位）舉辦的導覽活動，來進一步認識圓山考古遺址並彙集當地歷史、現況及未來發展之相關資料。

此外，為更精確掌握圓山考古遺址現況及發展規劃，本組計劃與監管單位進行訪談，以取得相關資訊並彙整，以便提出本組的新觀光區域規劃案。

透過以上三個研究方法，最後，本組提出對圓山考古遺址的看法及解決方案，以規劃新的觀光區域。

二、研究流程



¹ 其主管機關為臺北市政府文化局，今年度（2020）執行單位為國立臺灣大學人類學系。其工作內容為執行國定圓山考古遺址監管及教育活動、文化資產管理維護及相關行政業務。

內，是個充滿多元化發展的地區，接下來我們將從圓山文化時期開始介紹。

一、圓山文化時期

圓山文化大約存在於西元前 3300 年至西元前 2500 年，西元 1897 年，日本學者伊能嘉矩與宮村榮一在圓山西邊山坡上發現數量龐大之貝殼堆砌成山，後經考證為史前人在此生活留下的生活遺跡，遂將圓山文化稱為貝塚文化，貝塚也成圓山文化的一大特色。(文化部臺灣大百科全書，2012)

1953 年石璋如等人進行圓山考古遺址的第一次發掘。於 1954 年，臺灣大學考古人類學系與臺北市文獻委員會共同進行發掘，在此地遺址層發掘出陶器、石器、骨器、及角器等文物出土，並將其名為圓山文化，為臺灣新石器時代文化。圓山文化出現在新石器時代中晚期，主要區域位於淡水河兩岸及新店溪下游，並沿著基隆河谷延伸到基隆港口附近。(文化部文化資產局，2006)



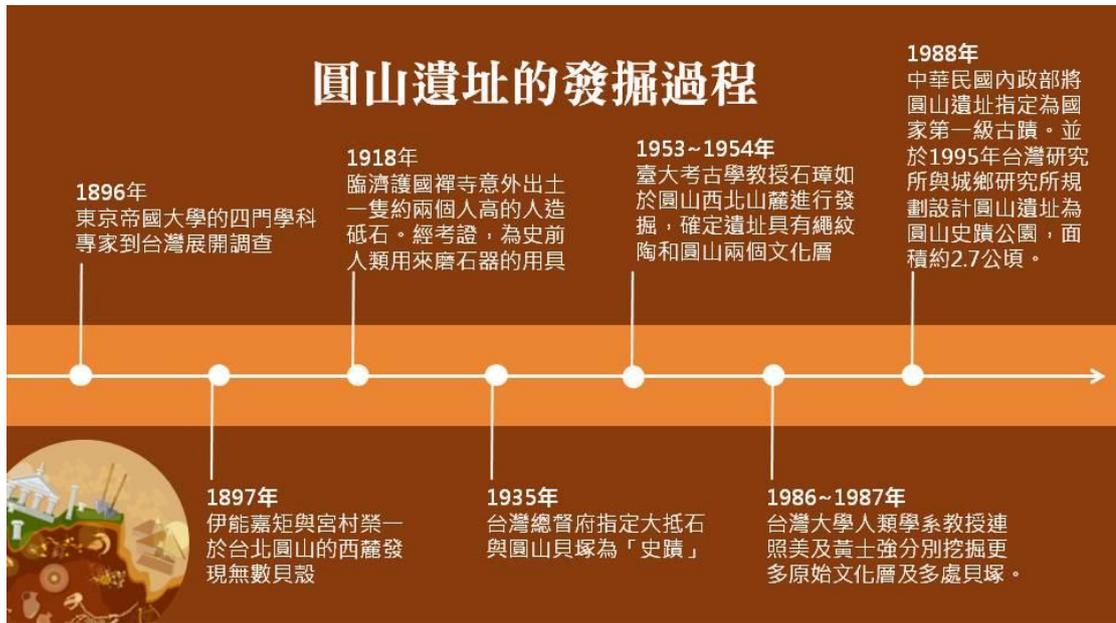
資料來源：由本組自行整理

圖 2-2-1 史前文化層序表

從圓山的地理位置及出土的考古遺物來看，能對史前先民的生活窺見一二。四千多年前臺北仍為一片汪洋，當時的圓山人住在湖泊附近捕魚、撈貝，食用完的貝殼日積月累形成壯觀山丘，此為圓山文化一大特色。圓山人也懂得飼養家畜和獵捕動物，他們將獸骨磨製成骨角器用來切獸肉或捕魚。另外，從出土的農業

器具和碳化稻米來看，當時圓山文化已經有農業發展，且有一定的發展水準。

(國立臺灣博物館，2019)



資料來源：由本組自行整理

圖 2-2-2 圓山遺址的發掘過程

二、圓山動物園的設立

圓山動物園為此地重要之歷史，亦為臺北市立動物園之前身，以下將分為兩段時期來做簡介：

(一) 日治時期

1914 年在臺日本人在圓山設立一座私人動物園。隔年日本政府為慶祝天皇即位而收購為官營。隨後於 1921 年時，日本政府將動物園移交至臺北市役所管理並定名「臺北市動物園」，臺北市第一座動物園就此誕生。1934 年時，市役所購入鄰近土地並設置兒童遊園地。(金仕謙，2014，頁 74)

根據監管單位所言，其實動物園在建設時，圓山文化已被發現，但因當時法規還不完善便直接在當地設立動物園。所幸因當時未有大型機具進駐開挖，破壞的程度有限，動物園的建設並未對遺址造成嚴重傷害。

(二) 戰後時期

1946 年戰後，中華民國政府接管臺灣並將動物園交由臺北市政府管理，

且與圓山遊園地分開經營，於 1961 年定名「臺北市立動物園」，之後又於 1970 年與兒童樂園合併經營。當時臺灣逐漸邁向現代化，政府也興建許多文化設施，而圓山動物園也因當地土地面積不足難以發揮動物園應有功能及效果，決定於 1986 年遷移至新址，也就是現今位於木柵的臺北市立動物園。

三、兒童育樂中心的設立

兒童育樂中心就是大家所熟悉的兒童樂園，原名為圓山遊園地，於 1934 年建立，為當時圓山動物園的擴建之一，開園時面積只有 3 公頃，係全臺最早且唯一公辦公營的遊樂園。於 1958 年轉由民間經營並更名為「中山兒童樂園」，更增添許多大型機械遊樂設施，因設備新穎少見成了當時最為熱門的休閒場所。（中央通訊社，2014）

1968 年時中山兒童樂園轉為公營，並於 1970 年時與圓山動物園再次合併經營。然而圓山動物園於 1986 年因受限於地理環境而遷址臺北市木柵，所遺留的大片空地全數規劃為兒童樂園新設園區，因此，樂園園區從原先的 3 公頃擴充至 9 公頃，更名為「臺北市立兒童育樂中心」並增設昨日世界、明日世界、遊樂世界三園區。（The New Lens 關鍵評論，2019）

爾後因圓山動物園搬遷，再加上民間遊樂園的競爭激烈，前往兒童育樂中心遊玩的遊客逐漸流失。當地也因牽涉古蹟保存、河川行水區⁴問題及設備更新的空間法令限制，臺北市政府為此決策擇地另闢一座兒童新樂園，兒童育樂中心也於 2014 年 12 月熄燈，使走過 80 個年頭的圓山遊園地走入歷史。（The New Lens 關鍵評論，2019）

四、圓山坑道的建蓋

圓山坑道位於舊兒童育樂中心內，在 1969 年時興建，為空軍防砲十二團舊有之駐紮地，當時政府為確保二戰後軍事及防空避難之需所建，全長約 115 公尺。在西元 1986 年交由兒童育樂中心管理，於兒童育樂中心關園後由觀光傳播局負

⁴ 河川行水區：指已築有堤防者，為兩堤之間之土地；未築有堤防者，為尋常洪水位達到地區之土地。

責管理，於 2017 年時臺北市政府計畫整修圓山坑道內部，並在其中的小房間內展示照片及文物，但至今仍未開放。(文化部文化資產局，2014)

另外，位於舊兒童育樂中心內除了圓山坑道外也有另一坑道，稱為要塞坑道，與圓山坑道為同時期建立設立原因也相同，不過兩坑道並不相連。此外，坑道內部狹小、階梯陡峭，總長度不詳，內有當時軍事用的通訊設備現在仍可使用，此外內部也有進行補強作業。鄰近的圓山飯店底下有一坑道，許多人認為這些坑道相通，但根據訪談了解坑道彼此互不相連也完全不同。

五、花博公園的規劃

位於臺北市中山區，涵蓋範圍從捷運圓山站至新生公園棒球場，為 2010 年臺北國際花卉博覽會的展場，展區分為四個區域，分別為圓山公園區、美術公園區、新生公園區以及大佳河濱公園區。在展期結束後，轉型為都市公園，開放部分場地讓民眾自由參觀以及辦活動、展覽。

在花博公園龐大的腹地中僅有圓山公園區歸屬圓山考古遺址，其餘三個區域不包含在內故不做詳細說明。圓山公園區部分於圓山考古遺址內，鄰近捷運圓山站，目前開放民眾參觀的區域有爭艷館、圓山廣場、MAJIMAJI 集食行樂以及流行館。(臺北市政府，2010，頁 145-160)



圖片來源：<https://reurl.cc/3LR518>

圖 2-2-3 花博公園平面圖

六、圓山考古遺址相關規劃案

根據現有文獻調查，圓山考古遺址除原有的建設外，我們發現過去有不少對於當地發展的相關議題，但最後卻都無疾而終，以下將依各計畫提出年份介紹。

(一) 貝塚博物館

1995 年連照美教授所提出的《圓山遺址史蹟公園期末簡報報告書》中，曾提出「圓山貝塚博物館」之構想，當時針對植被進行相關調查，規劃濕地生態與模擬史前先民的生活景象。(臺灣大學建築與城鄉研究所，1995，頁 54)

此計畫所設定的範圍為圓山預計開通的玉門街(原中山三十三號道路預定地)與圓山考古遺址及舊兒童育樂中心之地理關係密切，因此有針對周遭區域及遺址進行研究。其主要規劃內容為舊兒童育樂中心之動線規劃、軍事基地及坑道的發展方向及貝塚博物館，預期能透過這些構想產生出教育上的利益。(臺灣大學建築與城鄉研究所，1995，頁 54)

貝塚博物館中，連教授提出了關於貝塚的展示內容、圓山考古遺址介紹、企劃展示及各式講座等想法。但最後計畫未被執行其詳細原因也無從得知。

(二) 史蹟公園

1999 年由黃士強教授提出《圓山遺址史蹟公園範圍區考古發掘研究計畫》中，曾提到史蹟公園計畫之發想源自於 1991 年時圓山預計開通的玉門街(舊名：中山三十三號)及淡水線捷運，因工程進行中發現了貝塚且斷面層露出，後續黃士強教授所屬的臺灣大學建築城鄉研究所為了可以對外展示這些考古遺物，開始積極規劃圓山遺址史蹟公園。(黃士強，1999，頁 54-56)

透過訪談得知，此計畫最後也因故被擱置停擺，推測未執行之問題點可能在於政府對考古這一塊並不重視、保存意識不強或以商業利益為重，且土地屬公有財產，政府不給予支持執行上就相當困難。

(三) 城市博物館

臺北城市博物館中規劃完整的藝文環境，在其中不只展現臺北各項特色，還是個兼具藝術及歷史的博物館聚落，其中含圓山遺址展示、圓山生態景觀復育展示、圓山坑道等等，與圓山考古遺址相關之建設。



圖片來源：臺北城市博物館聚落/Taipei City Museum FaceBook 粉絲專頁

圖 2-2-4 城市博物館 LOGO

1. 計畫內容

馬英九市長主政時期，臺北市政府希望能藉由城市博物館展示計畫推動「臺北學⁵」研究，政府希望能透過博物館使參觀遊客對臺北歷史、文化、典藏及展示等，在形塑臺北市整體歷史形象同時，也保存著有形與無形的文化資產，透過這些展示內容也可讓來訪者體認到臺北在過去、現在及未來所處的地位、與臺北市目前所面臨的環境與局勢。

為強化城市博物館的屬性定位與特色，籌建城市博物館的展示計畫須將典藏、研究與教育等其他，共同構成博物館價值。在規劃設計上必須反映博物館之屬性與定位，也應更進一步凸顯並強化該博物館特色。(自由時報，2019)

2. 沿革

2002 年時任臺北市長的馬英九提出興建城市博物館的構想，文化局曾

⁵ 臺北學：為一系列以臺北文化為主題的研討會活動。主題包含歷史、音樂、地景、思潮、文學、戲劇等十四類別。

預定在行政院周邊土地興建，但因用地取得不易而放棄此次計畫。2012 年改變了政策，當時的臺北市長郝龍斌將地點選在具有臺北城市遺址特色的圓山，圓山考古遺址之所在地臺北市立兒童育樂中心，並將計畫改為打造「城市博物館聚落」。2015 年，柯文哲市長宣稱 2012 年所提出的城市博物館案並非終止，不過經評估認為經費過高⁶加上工程延宕，雖仍保留圓山遺址，但此項政策正式結束。（自由時報，2015）

2016 年柯文哲市長領導的臺北市政府為配合「臺北世界設計之都」活動，經過審慎評估決定將原「城市博物館聚落」轉型為「城市『類』博物館」，創立臺北城市願景館、設立圓山遺址自然景觀公園、成立臺北市 4 加 1 城市生態博物館，使臺北市成為無圍牆博物館。「城市『類』博物館」包含北投、大稻埕、城北、艋舺、城南等建築與街區，以「整個城市即為臺北人文生活場域」的理念展現在地及整體生活環境。（台北市文化局，2015）

然而此計劃誕生後引發許多問題，如大稻埕無圍牆博物館二、三樓層鮮少使用造成空間浪費；北投製片廠險些被拆除，經文資團體奔走請願後才保留；以及列冊追蹤的文史資料陸續被解編，有些甚至查無文資會解編紀錄，或是沒有進入文資大會，就直接被現勘委員判定沒有文化資產價值，這些都對於文資的保存造成嚴重的問題。（鳴人堂，2020）

關於以上這些問題多少都有體現出目前「城市『類』博物館」的規劃不足及對文史資料、文物的不重視。

⁶ 文化局表示，城博館預算從民國 96 年至 106 年間，共編列 12 億 8000 多萬的年度連續性預算，工程費與技術服務費用 9700 萬元，已支付 5000 多萬元給廠商，因城市一館、二館及圓山文化原生復育展示將會花費 9 億元，市政府考量到費用過高，要求將計畫暫緩並重新規劃，目前已由副市長納入北區規劃。

第三節 現今概況

在陪伴民眾 80 個年頭的圓山兒童育樂中心歇業後，於 2018 年 6 月初臺北市政府因景觀工程將過去的遊樂設施一一拆除，不料在拆除過程中，大型機具下挖破壞遺址層，大量考古遺物外露，因而被迫停工展開調查，釐清事件的發生始末以及討論後續如何處理已露出的文化層。但其調查結果及後續處理並未公開無法從一般資料得知，為此我們透過與監管單位訪談得知，其後續調查可分為兩部分，一為工程後續，二為考古遺物保存後續。工程後續部分，根據文化資產保存法第 103 條⁷最多可開罰一百萬元新台幣，若情況嚴重還可能會誅以刑責。經文化部專案小組尋找專家學者經數次的會議與現場勘查後決定不開罰，並由公園處持續進行補強修護（被破壞區域進行補土及植草修護，避免文化遺址裸露）。此事件後，為防止損壞到遺址文化層，原有的其他建設便就此停工。



圖片來源：由本組自行拍攝

圖 2-3-1 拆除工程後植草修復

另一方面，關於考古遺物保存問題部分，則是由監管單位負責將裸露出的部分考古遺物進行修護，並將這些考古遺物一一紀錄、整理好後由臺灣大學人類學博物館保管。

據了解，兒童育樂中心歇業後，臺北市政府便將此地規劃成自然景觀公園。將此地改設為景觀公園的原因乃因該地自兒童育樂中心結束營運後便處於閒置狀態，礙於可能會有治安疑慮，政府便在原兒童育樂中心範圍內鋪土並種上植被，原規劃建蓋步道、涼亭，種植花卉，但考量地下有考古遺址因此才將此地規劃成公園，也不再增加其他建設。而目前該地雖有專人定時維護環境、管理巡邏，但僅存有過去舊兒童育樂中心留下的摩天輪及旋轉木馬作為裝置藝術提供遊客拍照留念。

⁷ 文化資產保存法第 103 條：毀損或竊取國寶、重要古物及一般古物者，處六個月以上五年以下有期徒刑，得併科新臺幣五十萬元以上二千萬元以下罰金



圖片來源：本組自行拍攝

圖 2-3-2 自然景觀公園



圖片來源：本組自行拍攝

圖 2-3-3 自然景觀公園

本組在實地勘察後發現，過去在兒童育樂中心及花博開幕期間所使用的設施建築（過去昨日世界裡的閩式建築群）皆保留在原地，但這些設施多半因安全考量而封鎖關閉，使遊客的參觀空間減少，再加上園區路線並沒有特別標示，致使民眾不知該從何參觀起，也易於園區內迷失方向，大幅降低遊玩興致。此外，當地因荒廢多年水電管線老舊，又因地底下屬遺址層在埋管線的工程上可能會牽涉到法規上的問題，因此為避免破壞到遺址或考古遺物，在進行水電工程上有一定的困難。

另外，監管單位大約一個月會舉辦一次導覽活動，導覽活動分為附近居民優先參加及一般民眾兩種。每次的參加人數大約為 30 到 40 人，導覽活動包含請專業教授或監管人員演講以及其他活動，並且會在 FaceBook 粉絲專頁更新最新活動消息。



圖片來源：本組自行拍攝

圖 2-3-4 閩式建築群



圖片來源：本組自行拍攝

圖 2-3-5 已封鎖區域

本組在參加導覽活動時得知，昨日世界的園區走道某處有大量貝塚外露，尤其雨後因雨水沖刷貝殼自山坡上滑落，在此處可瞧見大量貝殼，但因數量過多，監管單位無法及時撿起並做紀錄，只能向參觀民眾加強宣導，若在邊坡或地上看見貝殼時，勿

撿起並帶回，違者可能觸法。



圖片來源：本組自行拍攝

圖 2-3-6 貝塚外露區



圖片來源：本組自行拍攝

圖 2-3-7 外露的貝塚

此外，亦透過訪談得知，過去因城市博物館的規劃，臺北市政府計劃利用舊真相館建築設立貝塚博物館，展示自圓山挖掘出的考古遺物，為此臺北市政府將考古遺物收集並集中管理收藏於圓山派出所的儲藏空間，以利後續在貝塚博物館中展示，其中也有少數考古遺物收藏於新北市八里區十三行博物館及臺灣大學人類學博物館中。但因城市博物館計劃告終，現在圓山派出所裡仍有大量考古遺物存放，監管單位向我們表示，未來期盼有機會能將這些考古遺物展出供民眾參觀。

另外，監管單位特別說明目前正進行的監管保存計畫⁸裡，政府希望未來圓山是朝遺址公園的方向發展，並且不希望新增新的建設如建築物等。此外，因自然景觀公園的管理單位繁多錯綜複雜，在商討土地運用時須從長計議，各單位皆必須同意才可使用。其管理單位如下表。

表 2-3-1 圓山管理單位表

圓山土地：臺北市政府	花博：臺北市政府工務局公園路燈工程管理處
兒童樂園：臺北市青少年發展處	閩式建築(不開放)：臺北市政府工務局 公園路燈工程管理處
圓山坑道：臺北市政府觀光傳播局	河濱公園：臺北市政府工務局水利工程處

(以上由本組自行整理)

⁸ 監管保存計畫：當臺北市政府或者其他單位想要進行開發行為時，必須以此內容為依規。同樣地，若要在圓山文化遺址建設任何工程，必須依據此計畫進行。最近一次的保存計畫於 2019 年初開始擬定，預計 2020 年底可完成。因還未做出最終版本，內容暫不公開。

目前在遺址公園的規劃上圍繞在當地的遺址介紹、考古遺物展示等，而這些展演計劃皆已在監管保存計畫中提出且進行評估中，但因監管保存計畫仍在撰寫中，因此目前不予公開。

第四節 未來願景

監管單位表示未來有意將圓山考古遺址規劃為圓山遺址展示公園，目的是希望可以積極向大眾推廣考古學，並介紹考古遺物。關於展示區的部分，監管單位表示不會再增建新建築，會利用現有閩式建築或真相館增設考古遺物展示區，展示區內除介紹貝塚外，也會針對整個圓山遺址做詳細介紹，讓大眾對圓山的史前文化有更多認識。

根據訪談得知，原委會曾表示想要將位於花博園區內的原民風味館拆除，並在真相館內規劃原住民相關展覽活動，介紹原住民的史前文化。另外，也想在行水區內搭建相關的祭典設施，比如用木頭搭建，讓民眾在上面玩盪鞦韆遊玩等等，但礙於受行水區法規限制，目前這些相關提案都還在研議中。

圓山除了史前遺址遺跡以外，也有許多精彩的歷史故事，在 1950 年圓山當地有眷村、憲兵隊和美軍駐守，當時為了防空和避難需求，在此設置了圓山坑道、要塞坑道及碉堡等軍事遺跡。（文化部文化資產局，2014）監管單位也特別說明，目前圓山坑道工程結構補強已經完成，據說觀傳局有意重新開放圓山坑道讓民眾作為軍事遺跡之展示。由此看來，圓山考古遺址未來有豐富多樣的可行規劃，遺址展示公園的開放指日可待。

第五節 現有問題及解決方法

本組根據實地勘察以及透過與監管單位訪談後，發現人們對於當地為考古遺址的認知不足且對當地的印象普遍為過去的動物園及舊兒童育樂中心，因此本組將這些得知的資訊、圓山考古遺址的現況及後續發展可能面臨到的問題進行彙整及分析並提出相對應的可能解決方案。

一、現有問題

在與監管單位訪談後，本組遇到了以下問題可能對於當地後續發展造成影響，

本組將從監管單位得知得資訊整理後細項說明如下。

（一）政府對於文化遺址的不重視

政府對於考古文化認識不夠，對其保存意識不高或以利益為重，過去許多專家學者提出的相關提議也不被採納，例如：1995 年由連照美教授提出的貝塚博物館、2002 年臺北市政府提出的「城市博物館聚落」構想等，以致圓山考古遺址目前規劃仍停滯不前。

（二）受限於多條法規

自西元 2005 年文化局發布考古遺址監管保護辦法後，遺址的土地及自然景觀土地受到法規的保護，例如在當地建設不僅要有專業人員在旁陪同，如有下挖必要時更有深度限制，不得任意開挖。此外，又因當地涉及行水區的法規限制，在平地的建設上只能採用臨時性建築。

（三）管理單位錯綜複雜

圓山考古遺址範圍內的土地及建設管理單位管轄各有不同，例如：土地為臺北市政府所管理，但土地上的建築卻屬於公園處。若在此辦活動或是新建管線、建築等，都要經過繁瑣的程序，相當耗時。

（四）遺址的保護

現今監管單位為維護遺址環境，將原有在地建築保留且以圍欄維護已被破壞的遺址區域。因此若要重啟在地建築，則建築時所用之水電管線等均必須要兼顧到遺址的維護，對工程承包業者而言有其難行之處。

（五）知名度不高

圓山考古遺址曾有花博園區、舊兒童育樂中心等著名觀光景點，但因缺乏宣傳使得圓山考古遺址的知名度無法提升，且當外國觀光客前往當地旅遊時也無外語看板及標示提供參閱，難以使外國旅客認識當地歷史及文化。現今，兒童育樂中心移至新地區後當地又無新設施，流失的人潮遊客不復返，

此地過往榮早已不再，知名度也隨之凋落。

（六）考古遺物分散各地

因圓山考古遺址當地無法新建場館建物以提供考古遺物展示，於此只好將已挖掘出的考古遺物暫時存放於臺灣大學人類學博物館及圓山派出所保管，也因此圓山文化難以被大眾得知。

二、問題對策

針對上述現有問題設法想出其解決對策方案，先前已有學者、相關人士提出看法及意見，本組將參考其提出的看法以改善問題並設計一規劃完善的園區，以下為本組所提出之解決方案。

（一）透過推廣影響政府態度

在政府不重視文化這一部分，我們希望能利用宣傳活動的方式，例如：利用大眾媒體傳播推廣圓山考古遺址、舉辦圓山文化一日推廣活動等，讓政府發現這塊土地的特色及利用價值，且也能看到特有文化的重要性更能注重這塊寶地的發展。

（二）利用當地現有資源

雖當地受法規限制，無法進行過多開發，可利用當地現有建築進行修復或架設臨時性建築，解決遺址區建設工程麻煩的問題。

（三）與管理單位保持良好關係

釐清各建築及設施管理單位並保持良好關係，規劃活動亦可互相合作，例如借場舉辦活動、修建管線等。

（四）宣導遺址保護意識

首先釐清遺址及貝塚外露的區域，在規劃活動時避開其區域並定期舉辦公開活動，向大眾宣傳遺址保護的重要性，例如：與網路紅人拍影片合作。

（五）提高知名度

可透過觀光大使或網路紅人在社群網站設立官方網站或粉絲專頁，使有興趣的觀光客能夠利用網際網路更容易的搜尋到此地，並與監管單位合作舉辦圓山考古遺址導覽員訓練營，招募活動志工使用外語替來訪圓山之國外觀光客介紹圓山考古遺址，另外也可向官方單位借力，請相關單位參與圓山公開的相關活動，並邀請記者媒體前來採訪，利用平面媒體及數位媒體的傳遞方式，讓圓山更能廣為人知。

（六）借展與利用虛擬技術

考古遺物雖分散在各地，但可與臺灣大學人類學博物館合作，向其借考古遺物展出，或將考古遺物修復過程以 AR 技術呈現給觀光客觀賞。

本組將嘗試以上述提出的問題解決方式，在圓山考古遺址裡設置概念園區，希望不僅能帶動地方發展更能推廣圓山考古遺址，讓大眾及國外觀光客看到此地的優點。

第六節 小結

圓山考古遺址是全臺最珍貴的遺址之一，為新石器時代中晚期的文化。西元 2006 年，文化部正式將圓山遺址定為國定考古遺址，列為臺灣重要的文化資產。圓山這片土地自從日治時期開始，經歷了一連串的沿革。但監管單位表示會繼續積極對外推廣圓山考古遺址，豐富大眾對考古學的認知。

此外，圓山考古遺址為兒童育樂中心的舊址更鄰近花博園區，周遭景點不在少數，可見此區的觀光發展潛力無限，未來若有機會開放圓山坑道等軍事遺跡，想必能帶給圓山的觀光產業許多正面效益，更期盼能吸引不少觀光客前來遊玩。

本組透過實地勘查除了得知當地建築物現況外，也藉由參加監管單位所舉辦的導覽活動⁹、專題演講¹⁰獲得史前文化的相關知識，以及透過參加監管單位的實境解謎遊戲¹¹更熟悉圓山之歷史沿革背景。

但由於監管單位僅透過 FaceBook 粉絲專頁宣傳活動，使得這些活動的受眾率不高，因此本組認為僅靠這些活動難以提高當地知名度且無法向大眾宣揚圓山考古遺址的重要，為了將這塊鮮為人知的土地推廣出去，本組將參考上述曾提過的規劃及目前由監管單位舉辦的活動，提取關於遺址保存方法、規劃內容、展示計畫理念、活動設計等構想，例如城市博物館企劃案中的臺北文化活動年曆、連照美教授所提出之貝塚博物館企劃案的貝塚展示區等，再加上我們本身的想法提出新觀光概念園區之提案，希望能替圓山考古遺址創造新價值，並提升大眾對考古遺址的認知，進而對於遺址保護有更深一層的關注。

目前圓山考古遺址由臺北市文化局管理，由以上提過的規劃案來看，我們可能會面臨到政府的態度消極、被許多法規限制、管理單位繁多錯綜複雜等，這些未來可能造成計畫執行困難更甚無法成功推動的不同問題，因此，我們針對現有問題提出了多項解決策略，期望能將這些問題一一改善，使未來圓山在觀光發展上能更加順遂，發揮推廣圓山考古遺址這塊具有豐富歷史的美麗寶地的作用。

⁹ 導覽活動：聆聽當地相關資訊簡報、由監管員導覽圓山考古遺址區域

¹⁰ 專題演講：由專業人士來介紹關於史前文化的知識及發展圓山考古遺址之可能性。

¹¹ 實境解謎遊戲：利用掃描 QRcode 的方式來收集線索，藉以破解謎題。

第三章 圓山貝塚文化概念園區

圓山考古遺址因屬遺址之地故無法向下開挖，再加上政府對於考古遺址的復原維護重視不足，讓臺北市難得的遺址古蹟受到漠視而持續荒蕪，因此本組提出以當地文化特色為基礎，再加上新的構想結合成一概念園區。

為使圓山考古遺址重見天日發揮其價值，為臺北市增添一文化特色景點，本組採用圓山文化的代表——貝塚，將概念園區命名為「圓山貝塚文化園區」並設計三種主題，分別為具有史前印象的考古遊樂區、以圓山文化與臺灣童玩為主的圓遊貝丘以及介紹臺灣傳統節慶的節慶展館。圖 3-1 為園區地圖，以下為園區內的三大主題介紹。



圖片來源：【圓山所】106 年度圓山自然景觀公園規劃、設計及建物使用可行性評估委託技術服務案

圖 3-1 園區地圖

第一節 考古遊樂區

圓山遺址不只是全臺灣最珍貴的史前遺址之一，也是我國保存得最完善的國定遺址之一，且圓山文化又屬北部最早發現的史前文化。早在日治時期就有日本學者來此勘察，當地也出土不少珍貴的考古遺物，包含大量貝殼、陶器、石器、玉器等。這些距今四千五百年前的考古遺物是圓山文化裡無可取代的寶物，目前這些考古遺物都零散存放在十三行博物館、臺灣大學人類學博物館、圓山派出所，我們希望未來能將其分批於考古遊樂區展示區展示，讓屬於圓山的考古遺物重新回到這塊土地。

考古遊樂區的設立預計在舊真相館周圍及館內，因本組認為真相館建築外觀特殊，屋頂像一片一體成形的大貝殼，覆蓋在真相館上方，與圓山貝塚的意涵相互輝映。



圖片來源：【圓山所】106 年度圓山自然景觀公園規劃、設計及建物使用可行性評估委託技術服務案

圖 3-1-1 舊真相館

另外，圓山考古遺址內留下大量史前人的生活遺跡，過去生活在此的圓山文化人¹²會將食用過後的貝塚全部聚集在一地，形成貝塚山，也因此貝塚成為圓山文化的代表之一。經本組實際勘察後發現，舊真相館出入口對面有道圍牆，其左側保留著大型石頭裝置藝術，本組計劃利用此裝置藝術與右側空白牆面，在右側牆面黏貼大小不一貝殼製作出仿圓山人生活場景的壁畫，左側岩石裝置藝術則象徵史前人類的貝塚山，營造出史前生活景象氛圍的情景。



圖片來源：本組自行拍攝

圖 3-1-2 大型石頭裝置藝術

考古遊樂區規劃為室內區與室外區，
以下為考古遊樂區的室內詳細介紹：

一、考古遺物展示區

考古遺物展示區位於考古館內。因圓山考古遺址內出土了大量考古遺物，為了讓來到園區的遊客都能夠親眼見到考古遺物的外形，本組計劃使用 AR 擴增實境技術，讓旅客能透過手機 360 度無死角地觀賞考古遺物的外觀，也能透過掃描二維條碼儲存在手機內與家人朋友分享，甚至是上傳到社群媒體進而達到宣傳圓山考古遺址的效果。

由於圓山遺址的考古遺物分散暫存於十三行博物館、臺灣大學人類學博物館、圓山派出所，因此難以將所有遺物全部集中於考古遊樂區一地，我們將採取常設展覽及短期展覽的方式，定期更換展出遺物，使遊客在不同時期能夠看到不同的考古遺物。在常設展覽的部分，我們希望將現存放於圓山派出所二樓的所有考古遺物移至圓山考古遊樂區，作為靜態展覽之展示。關於短期展覽，我們將會在每項考古遺物旁設置二維條碼，參觀民眾只要持手機掃條碼，即可立即觀賞該考古遺物 360 度的 AR 虛擬實境。

¹² 圓山文化人：圓山文化人距今約四千多年左右，當時的人已懂得農耕，且有一定的水準。

另外，也計劃在展示區內設立仿照考古遺物出土的場景，並在一旁設置仿貝殼、陶器、石器、玉器觸感的考古遺物模型，讓遊客能感受到不同考古遺物的魅力。

考古遊樂區的室外空間另規劃成兩部分，一為考古沙坑，二為考古實境解謎探索之旅，以下將作介紹：

二、考古沙坑

許多考古遺址之所以被發現，大多是靠挖掘出來的考古遺物來辨別及進一步的考證研究。為了讓對遊客體驗挖掘考古遺物的新奇及樂趣，我們計畫在園區內規劃一考古沙坑，在沙坑中埋下數個考古遺物模型，使遊客在參觀時，不僅僅是用眼睛觀賞、耳朵聽聞，更希望讓遊客親身體驗考古學家感受挖掘新古物的驚喜。

三、考古實境解謎探索之旅

本組希望考古文化不再侷限於靜態文字展覽，而是透過腦力激盪的互動遊戲加深大眾對圓山考古遺址的知識，將圓山的考古內容結合實境解謎遊戲，設計出專屬於圓山考古遺址的實境解謎探索之旅。另外在遊戲內也提供各國語言，無論是本國還是外國遊客都能在遊玩過程中，獲取關於遺址的歷史故事，達到寓教於樂的目的。以下將針對遊戲內容作介紹並附上地圖：

（一）遊戲簡介

玩家扮演的為考古探險員，解謎遊戲一共設有七個關卡，參加隊伍皆必須用行動裝置下載專屬本遊戲的應用程式，程式內設定有 GPS 定位功能、相機觸發 AR 等功能。

在程式內部，我們也設計一 Q 版人物——小圓，及其他兩個遊戲角色，以下為角色介紹。

1. 小圓まるやん (Maruyan)

角色設定為居住在圓山考古遺址的精靈，故取名為「小圓」，為園區內最可靠、令人安心的小精靈，是圓山這塊土地的守護靈，平時以一身考古服裝現身配上手中的貝殼法杖，遊戲過程中擔任探險家的助手。其日文名字取自於圓的日文——「まる」，加上山的日文——「やま」音便成「やん」，故命名為「まるやん」。



圖片來源：由本組自行繪製
圖 3-1-3 小圓まるやん

2. 健美マツキョン (Makkyon)

因設定為父親角色，所以將角色設想為一身健美身材的山羌——健美山羌，簡稱為「健美」。其日文名字則以肌肉男子的日文「マッチョ」，加上山羌的日文「キョン」，故命名為「マツキョン」。

3. 灣羌わんキョン (Wankyon)

「灣」取自臺灣的灣，而山羌其名取一字「羌」，故命名為「灣羌」。其日文名字因山羌叫聲接近狗的「汪(わん)」，而「灣」與「汪」的日文發音相同，再加上山羌的日文——「キョン」，故命名為「わんキョン」。



資料來源：由本組自行繪製

圖 3-1-4 健羌マツキョン（左）、灣羌わんキョン（右）

（二）遊戲故事背景

怪盜偷走了圓山極為重要的陶器，並將陶器藏在圓山的各個角落。某日考古學家們接收到考古遊樂區的委託，請求協助找回散落各地的考古遺物，因此考古遊樂區派遣了幾位考古探險員展開考古遺物尋覓旅程，任務是將遺失的考古遺物全數找回並送至考古遊樂區內完成任務。



資料來源：由本組自行繪製

圖 3-1-3 實境解謎遊戲路線圖

以下將以地圖上代號作遊戲內容說明：

A區：遊戲起始點——圓山綠化教室，工作人員將在此地進行遊戲說明及觀看遊戲介紹影片。

B區：遊戲第一關設置在廣場內，每隊需在廣場內找尋指定裝備，並掃描二維條碼確認是否為己隊所需之裝備，找到後即可尋找該關的關主，關主將說明圓山動物園的歷史沿革，並提示下關地點。

C區：遊戲第二關設置在現有遺址外露保護區，玩家到達此關時，玩家必須在此地找出相同的貝塚圖，找出後掃描條碼即可過關，過關後小圓即會說明下一關地點。

D區：遊戲第三關在概念園區的童玩區，玩家到達童玩區時，由館方人員扮演史前人與玩家進行釣魚大PK，最後釣魚數量勝過館方即過關。

E區：到達特定範圍後須進到童玩製作區的屋裡尋找己隊關主進行解謎，關主會提供前四關遺址歷史的題目，解謎後獲得的四位數字為保險箱密碼，輸入後取得考古遺物即可前往下關。

F區：玩家至第五關所在地飛躍廣場時，請玩家運用程式內的AR功能打倒怪盜並獲得地圖，利用地圖及隨附的考古遺物圖片前往下一關。

G區：玩家到此區後會發現有兩座沙坑，根據上關獲得的地圖找到正確的沙坑，並挖出與圖片相同之考古遺物，掃描二維條碼後跟著小圓的引導前往考古遊樂區。

H區：最後一關在考古遊樂區內，利用程式中的AR功能與角色一同進行小遊戲後，即可獲得最後的考古遺物，遊戲即到此結束。隨後，可至服務台換取小禮物。

第二節 圓遊貝丘（えんゆうかいきゅう）

圓山一帶過去有許多大大小小的建設如圓山動物園、兒童育樂中心，亦曾舉辦多場展演活動，像是童玩、墨彩瓷¹³等，是臺北人記憶中的快樂天堂，本組希望能透過

¹³ 墨彩瓷：瓷器釉上彩的一種。主要以艷黑的色彩，再加上本金、礬紅等彩料描繪出圖案，最後經彩爐烘烤而形成。

概念園區內的活動，呈現過去這些風采，並非只是透過文字認識圓山文化，更期望旅客能透過實地參訪來深入了解。

此區以圓山文化做為主軸故採用「圓」一字，「遊」一字取自於還原舊兒童育樂中心氛圍的古早童玩，最後以圓山考古遺物最具特色的貝塚之別稱「貝丘」，故命名此區為「圓遊貝丘」。

本組將舊兒童育樂中心的昨日世界分為兩區，在其中設置介紹圓山文化的區域，加上現有的貝塚保護區，讓觀光客能更近距離觀賞貝塚文化的特色，另外也設置讓民眾彷彿回到舊兒童育樂中心的童玩區，其中包含了許多互動性活動，讓來到此地的觀光客能有良好的互動。我們將圓遊貝丘分為兩區，第一區為昔日貝丘（せきじつかいきゅう），此區主要是以過去的圓山史前文化作為主題故採「昔日」兩字，加上圓山考古遺物最具特色的貝塚之別稱「貝丘」，故命名此區為「昔日貝丘」；第二區為圓遊童趣（えんゆうどうしゅ）此區主要以臺灣古老童玩作為主題故取「童趣」兩字，「圓遊」為呈現圓山曾是舊兒童育樂中心的懷舊氛圍，故命名此區為「圓遊童趣」。以下為各區詳細內容介紹：

一、昔日貝丘（せきじつかいきゅう）

圓山考古遺址是擁有新石器時代的史前文化，最具知名的是當地遺留下來的貝塚及陶器，而貝塚文化具有四千五百多年的歷史，最早在西 1897 年被當時來臺的日本學者發現貝塚遺跡。但圓山考古遺址的特色卻鮮為人知，本組決定在第一區介紹圓山文化及貝塚的特色，並利用光雕投影及 VR 技術模擬出圓山文化人史前的生活樣貌及方式，使旅客更加認識圓山考古遺址的歷史，以下為第一區介紹：



圖片來源：【圓山所】106 年度圓山自然景觀公園規劃、設計及建物使用可行性評估
委託技術服務案

圖 3-2-1 第一區地圖



圖片來源：本組自行拍攝

圖 3-2-2 0 號建築前廣場

（一）廣場虛擬投影

在廣場上利用光雕投影技術呈現出圓山史前文化人生活之樣貌，例如：捕魚、打獵、磨製石器，另外，也投影出考古研究人員挖掘貝塚、考古遺物的樣子，不只能讓旅客透過光雕更認識四千多年前的圓山文化，也能對現今的考古研究有更深入的認識。

（二）圓山文化人 VR 生活體驗

利用舊兒童育樂中心中之現有建築，設立 VR 的體驗活動，讓遊客能親自體驗圓山文化人的生活樣貌，例如：

VR 實際體驗圓山文化人捕魚、農耕、撈貝殼等生活體驗，不只讓遊客更認識圓山文化人的史前生活方式，也增添互動體驗的趣味。

（三）史前生活體驗

延續《圓山遺址史蹟公園之期末簡報報告書》的樹皮衣製作體驗，文中提到遊客利用刨下來的樹皮製作樹皮衣，本組將以瓦楞紙代替樹皮製作模擬樹皮衣，透過手作的方式不只能體驗圓山史前人的傳統服裝，也增添互動性的趣味。

（四）貝塚外露保護區

沿著步道而上便抵達圓山貝塚外露區。土牆裡有四千多年前的珍貴遺跡——貝塚，仔細觀察便能發現土牆裡面有許多小貝殼，另外在此區將會加上解說牌向遊客介紹貝塚，藉此希望能讓遊客停下腳步仔細觀賞圓山貝塚之美。

二、圓遊童趣（えんゆうどうしゅ）

進入此區，最先映入眼簾的為兩旁一間間古樸雅致的閩式建築及鋪滿紅磚的街道。此區原為舊兒童育樂中心昨日世界的範圍，因此本組希望能以原建築所營造的氛圍再加上古早味童玩活動，使在地居民彷彿回到舊兒童育樂中心，也讓從未體驗過的旅客能夠玩得盡興。



圖片來源：【圓山所】106 年度圓山自然景觀公園規劃、設計及建物使用可行性評估委託技術服務案

圖 3-2-3 圓遊貝丘地圖

本組規劃在閩式建築群的街道上提供古早童玩供遊客賞玩，每種童玩旁標示其由來及遊玩方式，且現場有工作人員提供教學服務。另外亦提供童玩 DIY，讓遊客體驗製作童玩的樂趣，同時把臺灣傳統童玩文化延續下去。

以下將簡單介紹三種臺灣傳統童玩 DIY：

(一) 尪仔標

讓遊客親手彩繪尪仔標，將自己一筆一畫創造出的獨具個人特色、與眾不同的尪仔標帶回家作紀念。



圖片來源：<https://reurl.cc/0OQ2px>

圖 3-2-4 尪仔標

(二) 打陀螺

在陀螺的平面及曲面上彩繪，繪製出屬於自己的陀螺。陀螺旋轉時，彩繪完成的圖案跟著轉動，有著與眾不同的美麗。



圖片來源：<https://reurl.cc/WLykry>

圖 3-2-5 打陀螺

(三) 踢毽子

將紙作為毽子的主材料，選擇喜歡的紙張顏色，並在紙上畫出圖樣，加上塑膠墊片網綁為一體，製作出毽子。



圖片來源：<https://reurl.cc/A8pKd3>

圖 3-2-6 踢毽子

三、飛躍廣場

飛躍廣場位於閩式建築群的高台，是一處空曠圓形場地，作為遊客行程中間的停靠點，可讓遊客在此稍作休息，還可遠眺臺北盆地的美景。



圖片來源：本組自行拍攝

圖 3-2-7 飛躍廣場

第三節 節慶展館

在臺灣，有許多特色節慶，臺灣人都會根據節慶而做出應景的活動，這些活動也會因地區不同而有所差異，本組計畫把節慶展館設立在舊兒童育樂中心的真相館，在節慶展館內，將以動態體驗的方式呈現這些活動，藉由這些活動體驗讓觀光客更加認識臺灣的特有節慶。下表為節慶展館每個月份的規劃。

表 3-3-1 節慶展館節慶活動表

月份	傳統節慶	體驗活動
1-2 月	春節	圍爐活動、電子鞭炮體驗
	元宵節	元宵製作、猜燈謎、手作燈籠
3-4 月	清明節	掃墓體驗、潤餅製作
	媽祖文化節	祭祀話劇表演、園區遶境
	大龍峒保安宮祭	保生大帝聖誕三獻禮祭典
5-6 月	端午節	電子龍舟體驗、包粽子 DIY
7-8 月	中元節	搶孤表演、電子燒金紙體驗、放水燈體驗
	中秋節	紙條月餅製作、袖子帽 DIY
9-10 月	冬至	湯圓製作
	重陽節	飲菊花酒、登高郊遊遊程
	教師節	孔廟遊程
11-12 月	溫泉季	新北投溫泉遊程
	菊展	士林官邸菊花展

(以上由本組自行整理)

以下，本組提出臺灣的四節慶及一季節性活動作舉例：

一、農曆春節

說道臺灣人的春節，第一件會讓人聯想到的就是除夕夜的圍爐飯，家族裡的大小齊聚一堂，吃上一頓溫暖的團圓飯，不僅僅只是滿足口腹之慾，還有與家人齊聚的溫暖。

為了讓觀光客們能感受到這樣的溫暖，在我們的節慶展館中，我們提供了以下的體驗活動：

(一) 特色年菜模型展示

根據所在地區不同，館內將設置食物橫切面模型區介紹各地區所使用的食材，使參觀民眾看出各地的差異性。

(二) 圍爐活動

在年節晚上提供了桌菜，讓旅客們體驗圍爐的氛圍。

(三) 電子鞭炮體驗

鞭炮最開始主要用於驅魔避邪，但礙於法規「爆竹煙火管理條例¹⁴」限制施放地區、時間、種類、施放方式及施放人員資格等，再加上環保意識逐漸上升，因此我們將選用電子鞭炮供展館使用，不只節能減碳又環保，還能維護公共安全及安寧。

(四) 話劇表演

館內設有話劇表演廳，台上的演員們運用肢體、語言演繹出過年的習俗、禁忌、氛圍等，把臺灣在地的特色完整呈現。

二、元宵節

春節過後即是元宵節，臺灣各地皆會舉辦大型燈會等其他元宵節活動。另外，家家戶戶會煮上一鍋熱騰騰象徵家庭團圓的元宵，也是屬於臺灣代表性節日之一。

在節慶展館中，提供以下元宵節相關體驗活動：

(一) 「元宵」食物模型展示

根據地方民情不同，每一戶人家裡齊聚一堂吃的元宵不盡相同，為使參觀旅客了解其差異，將會有元宵的食物剖面模型，供旅客參考。

(二) 「元宵」品嚐與製作

除了眼睛觀賞，在這天的中餐與晚餐時間，也會有元宵試作與試吃，可以讓遊客們在觀賞後，親自動手製作元宵，也能實際嘗到其滋味。

(三) 其他元宵節體驗活動

元宵節當天除了燈會和吃元宵



圖片來源：由本組自行繪製

圖 3-3-1 元宵的作法

¹⁴ 爆竹煙火管理條例：為規範爆竹煙火之管理，預防災害發生，維護人民生命財產，確保公共安全，特制定本條例。

之外，還會提著燈籠出門到處逛逛，展館內也會有手做燈籠的活動，讓旅客在參觀完能帶著紀念品，心滿意足的離開概念園區。

臺灣元宵節還有一項代表性活動即為猜燈謎，人們會將謎語題目黏貼在燈籠上，讓賞燈的遊客們一同猜燈謎，本組想讓國外遊客也能感受到這份樂趣，會將各國特有之謎語也黏貼在燈籠上，供各國遊客們同樂。

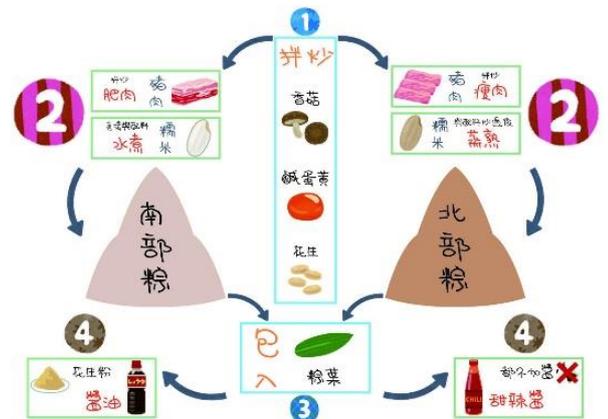
三、端午節

說道端午節，不外乎就是吃粽子或划龍舟，而端午節的由來有許多說法，其中最著名的是屈原投江自盡，為紀念他而立農曆五月五日為端午。

其實，在其他東亞的國家，像是日本、韓國、越南也都有這樣的節慶，不過起源有些許不同，且在習俗的部分也有不少差異，因此會由以下幾項活動以臺灣的角度來讓觀光客們體驗臺灣的端午節。

(一) 食物模型橫切面展示

根據地區的不同，粽子的內餡及糯米也會有差異，為了讓民眾能看出各地差異，除了會有食物的橫切面模型，還會有食材的介紹，讓民眾能夠比較各地的不同，進而選擇自己喜歡的種類。



圖片來源：由本組自行繪製

圖 3-3-2 臺灣粽做法比較

(二) 米粒觸摸體驗活動

包粽子的米與一般的米因不同品種而使口感有所差別，為使民眾能了解其中差異，我們會開放觸摸米粒的體驗活動，再加上解釋，說明使用糯米的理由。

(三) 包粽子 DIY

粽子最初是為了避免魚群吃掉屈原的遺體而做的食物。雖然許多國家都

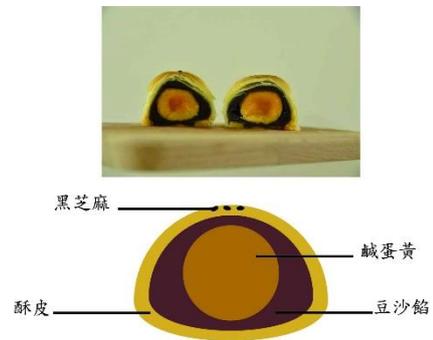
有屬於自己的粽子，但在這個體驗活動中，希望讓有興趣的民眾體驗包粽子並親手製作獨一無二且富有臺灣味的粽子。

四、中秋節

中秋節一到，糕餅店家便開始販售各式各樣的月餅，相傳元朝末年，朱元璋為傳遞訊息給各地起義軍，將寫有「八月十五夜起義」的紙條藏入月餅並發送出去，而農曆八月十五日正是中秋節，因此有了中秋吃月餅的習俗。為了讓觀光客體驗臺灣中秋節的特色，我們提供了以下的體驗活動：

（一）各式月餅模型展示

根據臺灣各地文化差異，月餅的種類也高達 20 種以上，為了讓民眾能理解各地不同的外皮及內餡，將放有各種月餅的橫切面模型加以介紹。



圖片來源：由本組自行繪製

圖 3-3-3 蛋黃酥剖面

（二）紙條月餅製作與品嚐

效仿古人以紙條放入月餅內作為傳遞訊息，月餅中藏入紙條並留下紙條訊息內容，完成後能將成品送給想感謝及祝福的人，為彼此感情增溫。

（三）柚子帽 DIY

中秋時節，為慶祝及保佑吉祥，家家都常買柚子吃，而柚子皮則變成孩子們的創作天地，最常見的便是柚子帽。但考慮到柚子皮保存不易，因此，將由其他環保材質代替柚子果皮，透過現場所提供的畫筆、色紙等手工藝材料，讓孩子們自由發揮，創作出屬於孩子們的藝術品。

五、溫泉季

在冬天泡溫泉是件享受的事，溫泉的好處不只有養生、美容甚至還能夠保健。臺灣的溫泉資源相當豐富，根據考證臺灣溫泉已有超過百年的歷史，最早文字記載於清朝，並在日治時期因受到日本溫泉文化影響而引進臺灣。

我們在節慶展館內提供了以下的體驗活動，讓觀光客能更認識臺灣溫泉文化。

（一）溫泉手湯體驗

在展館中設置溫泉手湯區，讓觀光客能體驗到臺灣特有的青磺泉，青磺泉為天然湧泉，水色為半透明且帶著微綠又帶硫磺味，遊客能以觸覺及嗅覺來感受臺灣溫泉。

（二）美容體驗

臺灣溫泉業者除溫泉外，也提供美容、熱療等型態經營，是臺灣獨有的經營方式，觀光客能夠在展館裡體驗臉部、腳部、手部之按摩等。

（三）新北投溫泉觀光遊程

本展館將會結合北投溫泉季，讓遊客在展館內吸收臺灣溫泉知識後，接著再到北投進行溫泉觀光遊程，北投溫泉擁有許多溫泉文化及歷史，並設有溫泉博物館及溫泉旅店，甚至還有祈福遊行及精彩舞台表演，遊客能透過溫泉季直接接觸臺灣溫泉的特色。

第四章 結論

本組經過多次接待日本高中生遊臺北的評及經驗，發現臺北的人文歷史景點屈指可數，因此萌生了想打造新景點的念頭。經過尋點臺北景點及查找相關文獻後，發現圓山考古遺址擁有許多歷史文化、獨一無二的考古遺址特色，周邊也有豐富多元的觀光景點，因此將以上特點加以整合並放入臺灣人文及歷史文化等要素，賦予圓山這片土地新的生命力使其發揚光大。

本組亦透過實地訪查、圓山考古遺址導覽活動以及與圓山監管單位訪談，進一步獲取更多關於圓山考古遺址的資訊。了解這些資訊後提出以圓山貝塚、考古遺物做為最大特色的圓山貝塚文化概念園區，在園區內設立考古遺物展示區、考古沙坑及考古實境解謎遊戲的考古遊樂區。另外在圓遊貝丘內除了介紹圓山文化及設立貝塚外露保護區，也保留舊兒童育樂中心原有的臺灣傳統童玩區。最後，延續過去臺北城市博物館的計劃內容，打造富有臺灣傳統文化的節慶展館。以各式各樣的主題呈現出圓山考古遺址的特色，使園區內容變得豐富有趣。

本組原先認為打造新觀光景點只需有新穎發想再結合當地特色即可完成，但開始研究後發現因政府態度、法規問題，再加上為了維護土地下的考古遺物而不能開挖等因素導致能規劃的園區內容有限，以至於難以執行打造概念園區的計畫。因此本組連結當地現有資源與歷史文化來設計園區，以不破壞遺址的方式規劃出具有教育意義及趣味性的園地，期盼能讓國內外觀光客對臺灣有更深入的了解，實現將臺灣推向國際舞台的觀光願景。

參考文獻

中文文獻

1. 金仕謙 (2014),《臺北市立動物園百年史》,臺北市:北市動物園,頁 74
2. 連照美 (1986),《臺北圓山遺址現況調查研究報告》,臺北市:行政院國家科學委員會,附錄無頁碼
3. 劉益昌 (1990),《臺北市考古遺址調查與研究》,臺北市:臺北市民政局,頁 34
4. 臺北市政府 (2011),《2010 臺北國際花卉博覽會全紀錄》,臺北市:聯經出版,頁 145-160, 167-198。
5. 臺灣大學建築與城鄉研究所 (1995),《圓山遺址史蹟公園圓山貝塚展示區及臺北市立兒童育樂中心正門廣場規劃: 期末簡報報告書》,臺北市:臺北市立兒童育樂中心,頁 54
6. 黃士強 (1999),《圓山遺址史蹟公園範圍區考古發掘研究計畫》,臺北市:臺北市立兒童育樂中心,頁 54-56。
7. 黃瑞茂 (2006),《臺北城市博物館展示主題內容研究總結報告書》,臺北市:臺北市政府文獻委員會,頁 1-1 至 1-2, 3-1 至 3-3, 3-6 至 3-8, 5-1 至 5-12。

網頁

1. 文化部臺灣大百科全書,〈圓山遺址〉, <https://reurl.cc/Y6blVa>, 2020.4.09
2. 文化部文化資產局,〈圓山考古遺址〉, <https://reurl.cc/WLg40y>, 2020.11.08
3. 國立臺灣博物館,〈圓山貝塚〉, <https://reurl.cc/R1RMer>, 2020.4.09
4. 流水禪禪-臨濟護國禪寺專題網頁,〈圓山遺址〉, <https://reurl.cc/N6Oebp>, 2020.5.12
5. 中時新聞網,〈兩岸史話-圓山貝塚遺址遭破壞 憑弔無門〉, <https://reurl.cc/LdeG5y>, 2020.5.12
6. 典藏臺灣,〈圓山遺址〉, <https://reurl.cc/0OnO3M>, 2020.5.12
7. 臺灣考古誌,〈淺談臺灣考古學〉, <https://reurl.cc/MdDZNk>, 2020.5.12
8. 臺北市立動物園,〈大事紀-圓山舊園 1914-1986 年大事紀〉, <https://reurl.cc/q8a9Zq>, 2020.8.26。
9. The News Lens,〈乘載你我快樂回憶的兒童樂園:摩天輪、遊園小電車與碰碰車〉, <https://www.thenewslens.com/article/111669>, 2020.5.08。
10. 中央通訊社,〈兒童育樂中心熄燈 14 日走入歷史〉, <https://www.cna.com.tw/news/firstnews/201412130211.aspx>, 2020.5.08。
11. 臺北市政府,〈步步皆美好 圓山自然景觀公園 6/15 開放〉, https://www.gov.taipei/News_Content.aspx?n=F0DDAF49B89E9413&s=6C40E0D1DDD3F460, 2020.5.08。
12. 文化部國家文化資料庫,〈圓山坑道〉, <https://reurl.cc/MdVDkX>, 2020.11.10
13. 花博公園,〈園區展館介紹〉, <https://www.expopark.taipei/Default.aspx>, 2020.4.08。
14. 臺北旅遊網,〈花博公園〉, <https://www.travel.taipei/zh-tw/attraction/details/268>, 2020.4.08。

15. 我們的臺北藍圖，〈打開城市空間，翻轉社區想像〉，<https://reurl.cc/N6aZKq>，2020.8.13
16. 自由時報，〈3 市長城博政策 從 1 棟 1 園變 5 區〉，<https://news.ltn.com.tw/news/local/paper/1284792>，2020.8.13
17. 鳴人堂，〈空喙哺舌？談柯文哲的「臺北城市博物館」計畫〉，<https://opinion.udn.com/opinion/story/11472/3098040>，2020.8.13
18. 臺北市立動物園，〈大事紀-圓山舊園 1914-1986 年大事紀〉，<https://reurl.cc/q8a9Zq>，2020.8.26。
19. 溫泉教育網頁，〈臺灣溫泉的歷史〉，<https://reurl.cc/XkpkZj>，2020.10.22

組員工作分工表

項目 \ 組員	組長 黃品瑄	組員 吳湘然	組員 陳語襄	組員 廖彥荼	組員 李佳貞	組員 戴詠蓮
中文摘要			○	○	○	○
日文摘要	○	○	○	○	○	○
研究動機與目的	○		○	○	○	
研究方法與流程	○					
地理位置			○			
歷史背景		○		○	○	
現今概況	○					
未來願景					○	
現有問題 及解決方法	○		○	○		○
第二章小結					○	
第三章引言	○	○	○	○	○	
考古遊樂區	○		○	○	○	
圓遊貝丘			○		○	○
節慶展館	○	○	○	○	○	○
結論	○		○	○	○	
查找文獻	○	○	○	○		
參考文獻整理				○		
訪談綱要	○	○	○	○	○	○
訪談逐字稿			○		○	○
訪談資料整理	○	○	○			
繪圖						○
海報製作						○
PPT 製作	○					
上台報告	○	○	○	○	○	○
第一次場勘 2020/02/27	○	○	○	○	○	○
第二次場勘 2020/05/31	○	○	○	○	○	○
第三次場勘 2020/07/19	○				○	○
第四次場勘 2020/08/19	○	○	○	○	○	○

項目 \ 組員	組長 黃品瑄	組員 吳湘然	組員 陳語襄	組員 廖彥荼	組員 李佳貞	組員 戴詠蓮
第五次場勘 2020/08/30	○	○	○	○	○	
第六次場勘 2020/09/05	○	○	○		○	
第七次場勘 2020/10/18	○			○	○	

專題報告修正要點

評審老師建議

1. 確認圓山考古遺址的正確名稱。
2. 實地訪查的說明不夠完整。
3. 詳細說明監管單位職責。
4. 提出國際化對策。
5. 第二章第五節之二問題對策標題修正。
6. 提出一般人對圓山遺址的印象與想法。
7. 加以說明本組設計的實境解謎活動。

修正要點

1. 因誤記名稱而以圓山文化遺址誤植於論文中，經確認後將圓山文化遺址更正為圓山考古遺址。
2. 於第二章第六節說明實地訪查中所參加的導覽活動、專題演講及實境解謎遊戲之內容。
3. 於第一章第二節新增註解予以說明。
4. 於第二章第五節說明圓山考古遺址如何提升國際知名度及增加與國際交流的機會。
5. 將第二章第五節的現有問題及問題對策之標題作區別並修正。
6. 於第二章第五節引文內加以說明。
7. 設計實境解謎活動時說明得不夠完整，因此於第三章第一節之三加強說明。

論文

原創性報告

1 %
相似度指數

1 %
網際網絡來源

0 %
出版物

0 %
學生文稿

主要來源

1 **hdl.handle.net**
網際網絡來源

1 %

排除引述

關閉

排除相符處

< 1%

排除參考書目

開