

國立交通大學應用藝術研究所

碩士論文



臺灣夜市餐具設計

Tableware design of Taiwan night market

研究生 / 林柏宏
指導教授 / 林銘煌 博士

中華民國一〇二年十月

臺灣夜市餐具設計

Tableware design of Taiwan night market

研究生：林柏宏
指導教授：林銘煌

Student : Bo-Hong Lin
Advisor : Ming-Huang Lin



October 2013
Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇二年十月

臺灣夜市餐具設計

Tableware design of Taiwan night market

學生：林柏宏 指導教授：林銘煌 博士

國立交通大學 應用藝術研究所碩士班

摘要

在臺灣，約有兩百多個大大小小不等的夜市，舉凡每個縣市鄉鎮幾乎都有夜市的蹤跡，夜市為臺灣眾多的特色之一，在這裡你可以發現當地的人文特色、融入當地環境，也能隨著群眾的嬉鬧聲解除煩憂，而在地的小吃攤販更是一大賣點；近年來隨著國內觀光的興盛，臺灣在地的美食逐漸在國際間嶄露頭角。

本研究大致分為文獻探討和設計創作兩部分，第一部分文獻探討透過閱讀相關文獻，用以了解夜市的變遷和其類型，以及聞名於世界的小吃美食，和飲食文學和文化來探討和小吃的關連，第二部分設計創作則藉由直接觀察法，在夜市中觀察遊客在食用小吃所會產生的問題進行概念的發散，待解決問題的概念確定後，再由食物本身的原由和歷史起源尋找可做為視覺符碼的轉換，最後歸納出各重點：1.重新探討遊客使用餐具的流程，逐步分解並解決其問題點。2. 較常讓遊客邊走邊吃的小吃，對於該食具安全問題進行探討。3.將食物的起源和來由透過視覺符碼化融入設計，牽起與餐具的連結。4.控制收納問題和成本費用，讓小吃攤販業者對於創新的設計接受度提升。

最後設計大致區分為內用和外帶，內用著重於食物的特色與餐具的連結，外帶的設計則著重於解決食用所造成的問題，研究結果共計四件：「波霸奶茶杯」、「臭豆腐盤」、「燒麻糬叉盤組」、「大腸包小腸袋」，於國立交通大學藝術中心展出。

關鍵字：臺灣夜市、飲食文學、文化、產品設計

ABSTRACT

There are about two hundred night markets in Taiwan. You may find them in every country. Night market is one of Taiwan features, you could discover the local culture and relax with laughing of local people there. The most famous of Taiwan night market is small eats vendor (Xiaochi vendor). Taiwan local small eats started to stand out from international, cause Taiwan tourism is popular recently.

This thesis includes literary reviews and design development in substance. The first part literary reviews is to understand night market types, history changing, famous small eats in Taiwan and relation among dietary literature, culture and food .The second part design development is to find out the problem of eating processes in night market by direct observational method, then turning the history of small eats to the symbol transforming after concepts are decided.

Finally summarized four point : (1) Figure out the problem of eating processes through set step apart. (2) To improve the dangerous problem of tableware which is often used as walking eating. (3) To connect tableware outer shape looking and history of food by symbol transforming. (4) To make tableware stackable and control cost of production, so vendors might take those kind of innovation.

Finally tablewares are separated to For-here and To-go. The point of For-here is connection between food history and tableware itself. To-go's point is solve the problem of eating processes. Research result include: Boba double-wall cup, crispy-keeping plate, easy-cutting plate & fork and flexible bag. They would exhibit at National Chiao Tung University Arts Center.

Keyword : Taiwan night market, dietary literature, culture, industrial design

誌謝

「終於輪到我寫誌謝了。」這句話是我在碩士一年級時看到學長姐們常在誌謝開頭的第一句話，當時只覺得大家是不是用了一些誌謝生產器軟體，沒想到在這三年經歷了那麼多人事物後，我在誌謝裡第一句想說的話也是：終於輪到我寫誌謝了。

首先要謝謝指導我的林銘煌教授，感謝在我當了那麼久的迷途羔羊後，您還是如此包容的教導我，所有你說過的話我都會謹記在心，並在未來的設計路上適時的警惕和激勵自己；感謝莊明振老師和鄭金典老師在口試時給的意見與指教，令學生受益匪淺；謝謝適合和筍筍，你們的扶持和幫助，是我繼續堅持下去的力量，有你們陪伴一起奮鬥的感覺真的很好；謝謝卡卡在我忙著展覽克難住在研究室的時候，總是給我最貼心的關懷和幫助，所有的那些開懷的大笑、真情的淚水都如同養份般供給我的勇氣；謝謝 knot 畢業聯展的大家，因為你們的參與讓展覽增色不少，也謝謝你們包容我這個中途加入的參展者；也謝謝 IAA 99 級的大家，雖然我不常與各位相處，但只要一見到你們，都可以感受到你們最熱情的歡迎，讓這裡時時刻刻有家的感覺，在這段旅程受過太多人的幫助，所要感謝的人太多了，或許我沒有在這裡一一詳記，但你們曾經給予我的恩惠，我都會記在心裡。

最後要感謝的是我的家人，在這三年裡我們經歷過人生中最快樂也最難過的事情，感謝你們無怨無悔的付出，在快樂的時候分享歡樂，在痛苦的時候分擔憂慮，或許這些話你們永遠不會看到，但我會將這些所有的感謝化作實質的行動，好好的照顧你們，請在等我一下，等還完國家一年的自由，我會成為最勇敢最堅強的後盾。

目錄

摘要.....	i
ABSTRACT.....	ii
誌謝.....	iii
目錄.....	iv
圖目錄.....	vi
表目錄.....	ix
第一章 緒論.....	1
1.1 研究動機與背景.....	1
1.2 研究目的.....	3
1.3 研究範圍與限制.....	3
1.4 論文架構.....	4
第二章 文獻探討.....	6
夜市.....	6
2.1 夜市的定義與類型.....	6
2.2 臺灣夜市的發展與現況.....	6
2.3 知名的臺灣夜市小吃.....	8
飲食文化.....	10
2.4 臺灣飲食文學.....	10
2.5 臺灣文化與小吃間的關係.....	11
2.6 本章結論.....	11
2.7 特有的小吃餐具.....	12
第三章 設計創作流程.....	18
3.1 創作核心介紹.....	20
3.2 設計發散與收斂.....	21
3.2.1 波霸奶茶.....	25
3.2.2 臭豆腐.....	34
3.3.3 燒麻糬叉盤組.....	44
3.2.4 大腸包小腸.....	49
3.3 產品攝影記錄.....	50
第四章 成果展示.....	51
4.1 設計成果.....	51
4.1.1 波霸奶茶杯 Boba double-wall cup.....	51
4.1.2 臭豆腐盤 crispy-keeping plate.....	53
4.1.3 燒麻糬叉盤組easy-cutting plate & fork.....	55
4.1.4 大腸包小腸袋flexible bag.....	57

4.2 畢業聯展.....	59
4.2.1 展覽形象.....	59
4.2.2 視覺文宣.....	60
4.2.3 宣傳活動.....	61
4.2.4 展場介紹.....	62
第五章 設計檢討與建議.....	66
5.1 設計檢討.....	66
5.2 設計建議.....	69
第六章 結論.....	70
參考文獻.....	71



圖目錄

圖 1-1	CNN亞洲七原罪(CNN網站).....	1
圖 1-2	英國珍珠奶茶店bubbleology (網路圖片).....	2
圖 2-1	Bi-color (http://pick.mydesy.com/)	13
圖 2-2	ORIKASO 摺紙餐具 (http://pick.mydesy.com/).....	13
圖 2-3	蝸牛蔥餅盒 (網路圖片).....	13
圖 2-4	摺石食 (http://www.id.ttu.edu.tw/award2011.htm)	14
圖 2-5	Pusher (http://www.ud.org.tw/web/award/portfolio.php).....	14
圖 2-6	Cookie Cup (http://pick.mydesy.com/)	15
圖 2-7	彈弓茶杯 (http://pick.mydesy.com/)	15
圖 2-8	Comicalu (http://pick.mydesy.com/)	15
圖 2-9	BaBo 波霸奶茶玻璃杯(http://pelidesign.com/)	16
圖 2-10	塑食 (http://www.mocatapei.org.tw/blog/post/27292746).....	16
圖 2-11	豆福杯 (http://cichilife.com/).....	17
圖 2-12	曉吃衛身 (http://sharpdaily.tw/).....	17
圖 3-1	集中流狀物的造型發想 (本創作繪製).....	26
圖 3-2	粉圓與粗吸管靜態圖(本創作繪製)	26
圖 3-3	集中食物的造型發想(本創作繪製).....	26
圖 3-4	bodum雙層玻璃杯(bodum.com)	27
圖 3-5	波霸奶茶杯發想草圖(本創作繪製).....	27
圖 3-6	波霸奶茶杯第二次草圖(本創作繪製).....	27
圖 3-7	選定做為 3D圖模擬發展的 3 種造型(本創作繪製).....	28
圖 3-8	波霸奶茶杯概念 1(本創作繪製)	28
圖 3-9	波霸奶茶杯概念 2(本創作繪製).....	28
圖 3-10	波霸奶茶杯概念 3(本創作繪製)	29
圖 3-11	波霸奶茶杯概念 4(本創作繪製).....	29
圖 3-12	波霸奶茶杯概念 5(本創作繪製).....	29
圖 3-13	修改後概念 1(本創作繪製)	30
圖 3-14	修改後概念 2(本創作繪製).....	30
圖 3-15	修改後概念 3(本創作繪製)	30
圖 3-16	修改後概念 4(本創作繪製).....	30
圖 3-17	雙層玻璃杯製作程序(本創作繪製).....	31
圖 3-18	雙層玻璃杯製作過程-外層(本創作拍攝).....	31
圖 3-19	雙層玻璃杯製作過程-內層(本創作拍攝)	32
圖 3-20	雙層玻璃杯製作過程-黏合(本創作拍攝)	32
圖 3-21	水位測試圖(本創作拍攝).....	33
圖 3-22	波霸奶茶杯定案 (本創作拍攝).....	33

圖 3-23	臭豆腐盤發想草圖 (本創作繪製).....	34
圖 3-24	臭豆腐概念草圖 1(本創作繪製).....	35
圖 3-25	臭豆腐概念草圖 2(本創作繪製).....	35
圖 3-26	臭豆腐概念草圖 3(本創作繪製).....	35
圖 3-27	臭豆腐概念草圖 4(本創作繪製).....	36
圖 3-28	臭豆腐概念草圖 5(本創作繪製).....	36
圖 3-29	臭豆腐概念草圖 6(本創作繪製).....	36
圖 3-30	臭豆腐概念草圖 7(本創作繪製).....	37
圖 3-31	臭豆腐概念草圖 8(本創作繪製).....	37
圖 3-32	臭豆腐概念草圖 9(本創作繪製).....	38
圖 3-33	臭豆腐概念草圖 10(本創作繪製).....	38
圖 3-34	臭豆腐概念草圖 11(本創作繪製).....	38
圖 3-35	臭豆腐概念草圖 12(本創作繪製).....	39
圖 3-36	臭豆腐概念草圖 13(本創作繪製).....	39
圖 3-37	臭豆腐盤草模 1(本創作拍攝).....	40
圖 3-38	臭豆腐盤草模 2(本創作拍攝).....	40
圖 3-39	臭豆腐盤草模 3(本創作拍攝).....	41
圖 3-40	臭豆腐盤草模 4(本創作拍攝).....	41
圖 3-41	食物實際測試(本創作拍攝).....	42
圖 3-42	最終草模修改圖(本創作拍攝).....	42
圖 3-43	臭豆腐盤彩現模擬圖(本創作拍攝).....	43
圖 3-44	臭豆腐盤定案(本創作拍攝).....	43
圖 3-45	燒麻糬發想草圖(本創作繪製).....	44
圖 3-46	燒麻糬概念 1(本創作繪製).....	45
圖 3-47	燒麻糬概念 2(本創作繪製).....	45
圖 3-48	燒麻糬概念 3(本創作繪製).....	45
圖 3-49	燒麻糬盤細節圖(本創作繪製).....	46
圖 3-50	燒麻糬盤修改圖面(本創作繪製).....	46
圖 3-51	燒麻糬盤彩現模擬圖 (本創作繪製).....	46
圖 3-52	燒麻糬盤定案(本創作拍攝).....	46
圖 3-53	燒麻糬叉草圖(本創作繪製).....	47
圖 3-54	燒麻糬叉草圖(本創作繪製).....	47
圖 3-55	燒麻糬叉草圖(本創作繪製).....	47
圖 3-56	燒麻糬叉外型曲線發展圖(本創作繪製).....	48
圖 3-57	燒麻糬叉定案(本創作拍攝).....	48
圖 3-58	大腸包小腸草圖(本創作繪製).....	49
圖 3-59	大腸包小腸草圖(本創作繪製).....	49
圖 3-60	大腸包小腸袋包裝展開圖(本創作繪製).....	49

圖 3-61 大腸包小腸袋定案(本創作繪製).....	49
圖 3-62 產品攝影記錄(本創作拍攝).....	50
圖 4-1 波霸奶茶杯 (本創作拍攝).....	52
圖 4-2 臭豆腐盤 (本創作拍攝).....	54
圖 4-3 燒麻糬叉盤組 (本創作拍攝).....	56
圖 4-4 大腸包小腸袋 (本創作拍攝).....	58
圖 4-5 英文字體設計 (本創作設計).....	60
圖 4-6 主題標準字 (本創作設計).....	60
圖 4-7 結Knot展覽DM (本創作設計).....	60
圖 4-8 經拼貼之四方連續DM成為海報 (本創作設計、拍攝).....	60
圖 4-9 展覽倒數賓果遊戲卡 (本創作設計).....	61
圖 4-10 臉書粉絲團上刊登倒數賓果字母照片 (本創作拍攝).....	61
圖 4-11 畢業聯展網站 (本創作設計).....	61
圖 4-12 展場裝置藝術 (本創作拍攝).....	62
圖 4-13 聯展作者介紹牆 (本創作拍攝).....	62
圖 4-14 個人系列主題形象 (本創作設計).....	63
圖 4-15 作品說明牌 (本創作設計).....	63
圖 4-16 展場記錄 (本創作拍攝).....	64
圖 4-17 展場花絮 (本創作拍攝).....	65
圖 5-1 珍珠奶茶高腳杯 (網路圖片)	67
圖 5-2 吊杯架 (網路圖片).....	67

表目錄

表 1-1 論文架構圖 (本創作繪製).....	5
表 2-1 「40 Taiwanese foods we can't live without」(本創作繪製).....	9
表 3-1 設計流程架構圖 (本創作繪製).....	19
表 3-2 知名夜市分類- (本創作繪製，圖來源 http://guide.easytravel.com.tw)	22



第一章 緒論

1.1 研究動機與背景

日本給人的印象可能是極簡、茶道、和服或者壽司，法國的印象可能是時尚、甜食或者優雅…試想臺灣究竟擁有什麼特色?這問題或許曾經存在於每個臺灣人的心中，因為地理或者歷史的因素，在這片土地上融合了非常多的文化，就連本地的方言，也是由閩南語、日本外來語等等的語言所融合而成的，但對於歷史並不是很久的國家而言，或許這些都是必然的，因為將他人的文化融合成一個更美好的事物，再將其更完美的呈現，就是現在我們所能做的事。

近年來有不少的外國媒體開始關注臺灣的觀光產業，主持人會以觀光客的角色來帶領鏡頭導覽這個國家，藉由參與文化習俗的活動到品嘗當地特色小吃，從日到夜的包含了一整天的行程，而節目的中心思考是每個觀光客若想了解一個地域，必先從當地的市集、夜市觀察，從而了解最純樸的人文以及最原始的在地滋味。這些節目不僅促使了當地觀光產業，更加深了外國人對於臺灣的印象。

也由於美國新聞媒體 CNN 一則「亞洲七大原罪」的新聞(圖 1-1)，指出臺灣是個暴食的國家，使用誇張的詞語，述說著臺灣路邊飄散著臭豆腐的氣味，每走幾步就能看見小吃的攤販，這不禁令人思考每個國家都擁有如此多的特色食物，而在外國人的眼中，臺灣是不是在這方面更具有創造力?而或許原罪這一詞並不一定是貶詞，或許他還是一種另類的行銷特徵。

1. Gluttony: Taipei, Taiwan



圖 1-1 CNN 亞洲七原罪(CNN 網站)

不僅在傳播媒體上臺灣的飲食及文化受到矚目，隨著特色小吃業的蓬勃發展，分店一間間的開立，逐漸將觸手伸往外國，讓其他國家的民眾也能品嚐到最道地的原始滋味，英國的 bubbleology (圖 1-2) 就是一個很好的例子，由於商人 Assad Khan 在體驗過珍珠奶茶的美好滋味後決定將它引進英國，沒想到引起了熱烈的討論及廣大的迴響，而經過設計包裝的珍珠奶茶，也逐漸的讓對其陌生的外國人產生了興趣。



圖 1-2 英國珍珠奶茶店 bubbleology (網路圖片)

引發矚目的不只有令人喜愛的部分，每個國家都會有自己當地人可以接受但外地人避而遠之的食物，日前英國旅遊網站「VirtualTourist.com」評選全球十大最怪食物，豬血糕榜上有名，富比世票選十大噁心食物，也有過半的食物來自亞洲國家，而皮蛋就是其中之一，雖說這些觀光客表面上對這些食物避之唯恐不及，但我們仍然可以在夜市看到很多的觀光客為了嘗試這些「怪食物」遠道而來。

而有正面的矚目，相對的也會有負面的評價，夜市在許多人的印象總是骯髒凌亂、廉價的、垃圾桶總是爆滿出垃圾，且總是將回收物及一般垃圾混在一塊，如此的印象不僅淺藏在當地人心中，更是在深植於外國觀光客的內心，這也不外乎臺灣在於世界環保的印象分數上有多低落了。

在臺灣，對於設計還是沒有相當的重視，也因此大量的店家都使用同一家廠商所生產的同一種承裝器具，像是紙盒、紙杯等等的一次性餐具，這些不具有特色且不環保的餐具，雖然承裝著絕妙的美食，但卻可能因為其無記憶性的外表，終究使人淡忘，如同一個本質良好但穿著品味不佳的模特兒令人感到惋惜，若是配上一件件經過設計搭配的衣服，肯定能夠相輔相成。

認真歸咎，究竟是何種因素促使臺灣的小吃餐具毫無記憶點、與食物無法牽起關連甚至造成飲食上的問題，而工業設計是否能夠解決這些問題，成為這次研究的動機。

1.2 研究目的

當太陽落下月亮升起，燈光一盞盞的點燃，攤子一家家的開張，食物的香氣冉冉飄來，這些經典的夜市形象都存在於臺灣民眾的心中。在許多國家，隨著都市化的變遷，夜市逐漸消失於庶民的生活中，但這個現象在臺灣不太明顯，反而隨著都市化而將夜市形象重新塑造，轉變為較精緻的形態，然而夜市隨著時間的變遷而日益精進，不論是開放的時間更適宜一般民眾參與，抑或是動線設計的更加方便行走，及對外的宣傳更加頻繁，卻仍然有些小瑕疵是你我都看在眼裡，卻隻字不提的。

在夜市中常會見到同一間廠商生產的一次性餐具，它們長的千篇一律，總是一樣的材質、一樣的結構，卻廣泛的使用在不同種類的食物上，無論蒸煮炒炸，這些未經設計思考的食具，不僅沒有為了食物量身訂做，無法解決這些飲食上的問題，而造型僅用於盛裝食物的功能，因此食物與餐具幾乎毫無關聯，甚至任何一方替換成任何食物或任何餐具都令人無感。

本研究企圖透過觀察夜市遊客飲食流程及訪談相關人物的經驗，探討夜市食具的相關議題及其問題點，並藉由提出解決問題點的方案中，具體的設計出一系列的夜市小吃食具，預期目標如下：

1. 藉由文獻探討和相關資料的研讀，保留夜市文化的精隨，並尋找機會點增加特色，行銷於國際。
2. 將食具設計結合食物本身的起源和文化的符碼，使食具和食物間產生連結。
3. 觀察使用者的行為，針對現有夜市小吃餐具的問題點及人們使用行為上做檢討，設計出針對不同食物的餐具 4 ~ 5 件。

1.3 研究範圍與限制

本創作以夜市小吃所使用的餐具設計為主題，藉由觀察使用者使用餐具的流程和所遭遇的問題來探討夜市餐具所能改良的可能。研究範圍可分為研究和創作兩部

分，其分別可能遇到的限制如下：

1. 研究方面

台灣夜市的小吃眾多，近年來更是許多與其他國家食材與本地料理手法混搭的創意攤販，故造成研究範圍過於寬廣，因此本研究所探討的夜市小吃範圍，僅限於美國網站 CNN Travel 所提及的「40 Taiwanese foods we can't live without」內容為 40 大來台灣必吃的美食，但由於時間因素，會將焦點鎖定於四十樣美食中更具代表台灣特色的夜市小吃。

2. 創作方面

夜市的小吃分為內用及外帶，因此本創作產出的 4 ~ 5 樣作品會依各類性質區分出較適合內用或外帶的設計呈現，而設計的產品類型限定於盛裝的容器、包裝的紙袋及夾取的器具，著重於造型、設計概念、操作方式、成型生產方式等面向，最後以 1:1 的比例呈現設計創作成果。

1.4 論文架構

本創作研究論文架構大致分為六大部分，第一部分(本章節)首先闡明研究的背景及動機、預計達成目標，並訂定出未來流程架構，第二部分文獻探討先深入了解夜市的定義、類型及發展，將臺灣知名小吃分門別類加以介紹，並探討文化對於小吃的影響及飲食文學中對於小吃的刻畫，最後搜集市面上或概念型的商品來建立往後設計的參考資料，接著第三部分進入設計創作前先進流程的規劃，由前面兩章節做基礎訂定出系列作品的核心概念，並藉由直接觀察和腦力激盪開始進行概念的發散和收斂及整理設計的創作過程，第四部分將各作品分別介紹詳細的設計概念，呈現出最後的設計成果，並在畢業創作展覽中展出，第五部分針對各作品在展覽後老師、參加展覽的觀眾以及自己的回饋進行檢討，尋找出作品的瑕疵加以改進，第六部份則為這次畢業創作做各方面的結論，給予後面即將要參加畢業創作的學生一些建議，以及未來的展望等。本創作研究架構如下頁表 1-1 所示。

一. 緒論	<ol style="list-style-type: none"> 1. 研究動機與背景 2. 研究目的 3. 研究範圍與限制 4. 論文架構
二. 文獻探討	<ol style="list-style-type: none"> 1. 夜市 <ul style="list-style-type: none"> 1. 夜市的定義與類型 2. 臺灣夜市的發展與現況 3. 知名的臺灣夜市小吃 2. 飲食文化 <ul style="list-style-type: none"> 4. 臺灣飲食文學 5. 臺灣文化與小吃間的關係 3. 特有的小吃餐具
三. 設計創作流程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 流程規劃 2. 創作核心介紹 3. 設計發散 4. 設計收斂
四. 成果展示	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品呈現 <ul style="list-style-type: none"> 1. 波霸奶茶杯 2. 臭豆腐盤 3. 燒麻糬叉盤組 4. 大腸包小腸袋 2. 畢業聯展
五. 設計檢討	
六. 結論	

表 1-1 論文架構圖 (本創作繪製)

第二章 文獻探討

此章節大致分為夜市及飲食文化兩部分，藉由這兩部分的對照探討歷史文化對於食物的影響，找尋可做為造型符碼化的機會點。第一部分首先明定夜市的定義再探討其發展以及變遷的歷史，並介紹近百年來臺灣風靡國內外的夜市小吃之種類及起源，第二部分則探討臺灣飲食文學的發展，及內容中對於情感和文化的刻畫，並從國內外文化對於小吃的影響中仔細分析後續發展並得到本章結論。最後蒐集目前市面上及概念性的夜市相關餐具分析其構想和優缺點，以做為後續設計之參考。

夜市

2.1 夜市的定義與類型

夜市為晚上期間從事買賣行為的市集，常是當地人休閒娛樂或者外地觀光客必定拜訪的地方，其販售的商品主要有食物、五金雜貨、遊戲體驗甚至挽面、腳底按摩、命理等等的服務，由於夜市內的商品價格低廉，所以在東南亞地區為一般民眾的重要活動之一。

擺攤的形式主要可以分為定點式及流動式，定點式顧名思義就是在同個位置並且每天開張的攤販，在此又細分為商圈型及觀光型，商圈型的夜市多為商圈內的店家將營業時間延長至深夜，由於商圈的繁榮也會吸引一些流動的攤販在路邊開張營業，集結成一種市集的形式，例如西門町商圈。

觀光型多為當地政府將商家集結一起設計規劃，使其具有整齊、衛生的形象以吸引遊客，有些觀光夜市甚至將視覺形象統整或是興建集結式的商場。

流動型的夜市則是攤販們集體在一個禮拜中的特定幾天到特定的地點擺攤，而其他的天數則是一起到附近的城市擺設，由於像是活水般的流動於周遭，故得此稱呼。每次攤販擺設的區域也較不固定，地點大多是較鄉間空地或者停車場，因此流動型的夜市在都市化較蓬勃的縣市比較少見。

2.2 臺灣夜市的發展與現況

民國 38 年左右甚至更早之前，由於大稻埕附近的廟會和戲院的興盛，許多民眾在等待電影上映及廟會活動的空檔期間，總會到現今後火車站的圓環附近尋找食物解嘴饞，由於出現了這種需求因此對於賺錢時機較敏銳的商家開始一間間的設立，當時有臺灣人福建人及日本人提供各式各樣不同特色的料理，甚至在圓環外也開始出現了一些流動攤販及賣膏藥的雜耍團，而彷彿夜市祖師爺的圓環也將此熱潮逐漸蔓延到了南部，但不管是北部中部或者是南部，夜市所萌生的地方總會圍繞在人潮眾多處，例如：戲院、廟口、市場等等。

民國 67 年第一條高速公路開通後，縮短了南北之間來往的時間，有貨車的攤販開始奔走於南北，開始了流動型夜市的雛形，由於攤販和攤販之間常常像是鄰居、朋友之間的關係，因此有錢一起賺的概念，開始讓攤販們集體的流動於各大臨時夜市中。

夜市這種灰色地帶的經濟，不管是在定點式或者是流動式，他們總是在夾縫中求生存的族群，有時是黑道收保護費，有時則是警察追逐著開罰單，他們不喜歡警察，卻又需要警察保護他們不被地痞流氓欺負，形成了一種矛盾的關係，在這期間許多夜市由於戲院等熱鬧的場所的沒落，造成人潮起起伏伏，有些關門大吉的夜市，想再重新出發卻因為地區不如當年繁華而無法東山再起。

饒河街夜市卻在這場起伏中存活下來，並找尋學者研究解決方案，成為了第一個官方承認合法的觀光夜市，政府向攤販徵收地段承租的費用，保證了攤販的人身安全不受黑道威脅，同時徵收的租金如同税金般令攤販擺脫警察的追逐，這不僅解決了夜市攤販這種邊緣經濟的尷尬處境，觀光夜市結合當地特色的特點，也帶動了觀光人潮。

如今全臺灣的大小夜市幾乎都有政府或是當地自治委員會統整管理，美觀及衛生已有一定水準，但全臺灣各夜市並無共同的統整，皆由各地區執行，難以看出各夜市間的關連，將每個夜市的形象和門面攤開來看，則是非常混亂，各夜市宣傳手法和頻率也常令民眾無感，因此盼望在未來，對於夜市的統整、動線規劃、垃圾問題能有更好的解決辦法，精緻化夜市帶動國內外觀光人潮，並保留庶民娛樂的初衷。

2.3 知名的臺灣夜市小吃

由於目前市面上的台灣小吃種類已不可數，在此將美國 CNN Travel 在網站上發佈「40 Taiwanese foods we can't live without」四十大臺灣必吃小吃美食稍做分類以做為往後餐具設計的對象(表 2-1)，並在從當中挑出更具台灣特色者設計之。

鹹食

蒸

Din Tai Fung Dumpling House

Tube rice pudding

Gua bao

Pig's blood rice pudding

Steamed spring roll

鼎泰豐小籠包

筒仔米糕

割包

豬血米糕

潤餅

煮

Spicy hotpot

Slack Season danzai noodles

Beef noodle

Ding bian cuo

Oyster vermicelli

Tian bu la

Ribs stewed in medicinal herbs

Fish ball soup

麻辣火鍋

擔仔麵

牛肉麵

鏵邊趖

蚵仔米線

甜不辣

藥燉排骨

魚丸湯

滷

Braised pork rice

Lantern soy sauce braised food

Iron egg

滷肉飯

燈籠滷味

鐵蛋

煎

Oyster omelet

Pan-fried bun

Flaky scallion pancake

蚵仔煎

生煎包

蔥抓餅

烤

Pepper cakes

Taiwanese sausage with sticky rice

胡椒餅

大腸包小腸

炸

Ba wan

Fried chicken

Stinky tofu

肉圓

鹽酥雞

臭豆腐

Ke le bing

Hot-star Large Fried Chicken

Cof j in br e

可樂餅

豪大大雞排

棺材板

甜食

Fen yuan

Aiyu jelly

Bubble tea

Pineapple cake

粉圓

愛玉冰

珍珠奶茶

鳳梨酥

Sweet potato

Shaved ice mountain

Mochi

Sun cakes

地瓜

刨冰山

麻糬

太陽餅

其他

Goose

Taiwanese breakfast

Anything with cuttlefish

鵝肉

台式早餐

有關魷魚的食物

Three-cup chicken

Tamsui Agei

三杯雞

阿給

表 2-1 「40 Taiwanese foods we can't live without」(本創作繪製)

以下有幾個特別挑選出來詳細說明的臺灣小吃，相對於其他小吃，可能是較具原創性、故事性或者臺灣精神者：

珍珠奶茶

珍珠奶茶又稱波霸奶茶或粉圓奶茶，是將充分與糖漿攪拌的粉圓取適當比例，加入調製的奶茶中，不僅喝起來味道濃郁，彈性十足的粉圓更是增添口感和飽足感，為因應這種液體混搭球狀的飲料食品，故設計了口徑較粗的吸管以同時吸食奶茶與粉圓。粉圓主要成分為澱粉，一般是將糖水與澱粉(太白粉、番薯粉等)混合後過篩，再經由搓揉使得原本沾有糖水的澱粉粒逐漸變圓變大，成為約 5 到 10 公厘的澱粉球，天然無添加的早期粉圓為白色，現今市面上則大部分為黑色，是廠商添加焦糖、黑糖添增風味後所形成的特別顏色，後來黑棕色也成為了粉圓的特色之一。至今珍珠奶茶的起源仍有爭議，由於臺中市的春水堂和臺南市翰林茶館皆聲稱是珍珠奶茶的發明者，甚至曾互相告到臺灣法院，但也因為這兩家店都沒有申請專利權和商標權，所以並沒有任何一方勝訴，也因此市面上的任一家飲料店才能自由的販售，成為目前最能代表臺灣的國民飲料。

臭豆腐

臭豆腐相傳是清朝一名落魄舉人的意外發明，是流傳於華人地區的特色小吃，在各地的製作方法和食用的方式都有很大的差異，一般臺式的做法是將豆腐浸漬於浸泡液中，液體中的細菌分解豆腐裡的蛋白質，令豆腐內部如同海棉一般佈滿空洞，且散發出特殊氣味，完成醃漬後的豆腐再用油炸至金黃香酥，並搭配臺式甜而不辣的泡菜和蒜蓉醬油一同食用。

早期的浸泡液是在水缸中放入稻草、肉類、莧菜根莖等，經由自然發酵法培養出細菌及特殊氣味，但由於此種發酵法屬開放式釀造，因此容易生成對人體有害的細菌和蛆蟲，為改善此種不衛生的品質，於是發展出了優良菌株篩選之發酵法，不僅符合衛生的要求，也能夠得到較穩定的臭豆腐品質。

燒麻糬

麻糬為日本小吃，日文發音為もち(Mochi)，「餅」的意思，故麻糬為外來字，傳統做法是將原粒糯米蒸熟之後，將其搗磨至光滑且具黏性，應用於各式各樣的食用方法如：沾裹黃豆粉、與蘿蔔同煮湯、炭烤後沾醬油並貼附上海苔食用等等。在日本統治臺灣的時期，麻糬的做法被傳來臺灣，隨後被臺灣人民各自發展成自己一套的烹調方式，不僅閩南人有自己風格的麻糬，就連客家人、原住民等等臺灣族群都有自己特殊的製作方式及使用材料，而夜市小吃中的燒麻糬就是臺灣人發展出來的成品。

燒麻糬在臺灣分成兩種型式，油炸和糖水煮這兩種，此兩種型式其實非常類似，都是將糯米團用油炸或糖水煮到柔軟，瀝乾後沾裹上芝麻粉花生粉即完成，不同的是油炸的方式糯米味較香且濃郁，但糖水煮的放涼之後口感較緊實有彈性，其中又以糖水煮的燒麻糬較為常見於各大夜市中。

大腸包小腸

外型與美國的熱狗堡相似的大腸包小腸，其起源已不可考，據說是某間攤販發明之後竄紅於台灣各大夜市，就字面上來看可能會讓人誤會是豬的大腸包覆小腸的怪異料理，但英文翻譯為 **Doubled Layer Roll Sausage** 或 **Taiwanese sausage with sticky rice** 其實非常的直白，就是糯米腸和香腸捲在一起的意思，正常的攤販會將烤熟的糯米腸在中間用刀子劃一條深但不致於斷掉的裂縫，再將烤的油亮的香腸放置於裂縫中間並擠上醬料，而創意日新月異的臺灣小吃攤販，有些甚至慢慢在上面加上一些與糯米腸和香腸口味相襯的配料，舉凡蘿蔔乾、小魚乾、香菜、酸菜等等，一口咬下不僅滋味、口感多元化，也極具飽足感。

飲食文化

2.4 臺灣飲食文學

臺灣飲食文學在近年來蓬勃發展，而此文類最早起源於中國傳統古代典籍中對於食物描述的飲食書寫，食物對於當時的年代而言，僅止於填飽肚子及維持生存所需的熱量，故享受美食對於平民來說，屬於有錢人家的閒暇娛樂，忙於寫作經世濟民大道理的文學家，認為閒暇娛樂過於糜爛，所以鮮少著墨於此，雖然當時經典的中國料理繁多，但卻很少書籍對於這些經典的菜餚進行紀錄，因此飲食文學總是斷斷續續的發展，且有一大段空白的歷史。

臺灣早期由於中華民國政府播遷來臺，許多被迫與家鄉分離的人，在報社徵集的篇幅中抒發情感，他們雖在文章中談論家鄉的料理，但字裡行間卻是滿滿的鄉愁，在八零年代前，能兼具文學和飲食美學的文章仍是少數，對於飲食文學的結構和內涵也較鬆散，早期關於飲食方面較知名的出版物應屬「培梅食譜」，但內容僅止於功能面而非表達面，直到劉枋的「吃的藝術」才開始有了食物和人的情感、文化等交集。

在台灣早期會在文學中加入飲食描繪者，包括唐魯孫、遼耀東、林海音、林文月、吳魯芹、琦君等人，現今以飲食文學做為專職的包括焦桐、蔡珠兒、朱振藩、韓良露、王宣一等，而人的情感和民族的文化在飲食文學中扮演著重要的角色，常常可以在這些書籍中看到人們藉由某道菜餚回憶起某件事情、某個人物抒發情感，或是藉由某個小吃來探討原由及時代的背景，這些種種的足跡都顯示著食物與文化的密不可分。

2.5 臺灣文化與小吃間的關係

由於四面環海的地理因素，以及自古以來的歷史遭遇，種種因素成就了今日富含多元文化的臺灣，我們的居民主要包括了客家族群、原住民族群、閩南族群、外省族群、殖民時期留下娶妻生子的日本人荷蘭人，甚至近年來由於外籍新娘仲介的盛行，新住民的族群也讓臺灣這個大融爐增添了新風味。

又被稱作寶島的臺灣，在這片肥沃的土地，能夠栽種各種蔬菜水果等農產品，四面環海的優良條件也讓我們漁獲豐收、進出口便利，四季宜人的天氣更是適合畜牧業發展，因此我們就像什麼顏色都有的畫家，能夠恣意的畫出色彩豐富的作品。

不僅各族群有自己發現的特殊食材、獨有的烹飪技巧，在這些殖民國家來來去去時，也留下不少嶄新的飲食新知，就在各族群以及外來事物的學習和發展間，臺灣的料理也開始尋找到自己的路線，而不再是一味的仿造，因此仔細分析後可以發現，有許多臺灣小吃起源並非來自於移民後的臺灣，大多來自於這些移民的國家，但經過臺灣人民的改良，變的更具臺灣風味，甚至知名度更勝原來的起源。

2.6 本章結論

臺灣為各種族群所組成的移民社會，我們的文化多元但多數屬於非原創，意指

我們的文化是由各種族群帶過來臺灣之後拼湊而成，在這一年百間，文化們互相碰撞、重組而形成了與原來相似卻又有所區隔的產物，食物即是很好的例子，從 CNN 介紹的 40 樣小吃中可以發現，我們將各族群從家鄉帶來的食物重新改造成之後喜歡的口味、將外來的食物或和自己原創的食材，重新排列組合變成了全新的事物，種種的創意都代表了臺灣人的精神和文化。

經過改造或全新構思的小吃，不僅在外型上有所區別，甚至在製作的相關程序和運用的器具也可能有截然不同的符碼，例如豆腐上的紋路原本是設計來讓豆腐方便成形和切割的，雖然豆腐在世界各地都有，但上面的紋路卻有可能因為當地人的審美、氣候等等因素而有所改變，一旦某個商家創造出某種特色，就有可能造成其他人的複製而發揚光大成為一種經典，所以就一樣的食物來說，在不同的國家都可能有其不同的樣貌。

焦桐曾說「飲食是五感同時進行的審美活動，若想透過文字盡抒胸臆，必然要具備足夠的藝術文化與文學素養。」故飲食文學對於食物的描述不僅止於視覺，他更包含了聽覺、嗅覺、觸覺、味覺，甚至包含內心層面的抒發以及文化意涵或是與社會的連結。

就文化創意產品而言，飲食文學就像一個強大的資料庫，不僅描繪了各種與食物有關的事物，還萃取了文化如此虛幻的精華，而這強大的資料庫彷彿像是每個作者的逐字稿，可以經由這些辭彙進行分類、發想、應用於文化創意產品設計中，加深產品與文化內涵的連結。

2.7 特有的小吃餐具

目前市面上及網路上都有為了食物設計的特別餐具，他們有些是為了解決問題、有些營造氣氛、有些則是造型令人感動，在此本研究將書面資料、網路資訊、實地拍攝所蒐集來的資訊區分為外帶及內用的實例，以做為未來設計概念發散和收斂使用。

外帶區

Bi-color(圖 2-1)是對於免洗餐具的重新詮釋，以往在使用時，總會有幾次不小心用到兩個交疊在一起的情況，而免洗餐具本身就不是一個很不環保的設計，誤用了那麼多個感覺更是罪惡，故此白綠相間的顏色區隔出了每個個體，因此當手拿超

過一個以上的餐具時，即能一目了然。



圖 2-1 Bi-color (<http://pick.mydesy.com/>)

ORIKASO 摺紙餐具(圖 2-2)在使用前是一片薄薄可防水的材質片，藉由不同的裁切以及鈕扣的設計，在不同的彎折下可以變成如湯碗、淺盤、杯子等等的造型，也由於攤開來平面的關係讓清潔變得非常容易沒有死角。



圖 2-2 ORIKASO 摺紙餐具 (<http://pick.mydesy.com/>)

蝸牛蔥餅盒(圖 2-3)是目前市面上一間名為「無殼蝸牛蝸牛蔥餅」加盟店的餐具，一般在吃紙袋類的食物時，常常吃到一個程度就要將食物往上推擠，在這過程中常常會將紙袋弄得破破爛爛，讓手弄得油油膩膩造成食用上的困難，而此紙盒的設計可以在吃到一定的程度時，將環繞紙盒的導引線撕除、往後彎折，即能再次露出剩餘的食物方便食用。



圖 2-3 蝸牛蔥餅盒 (網路圖片)

摺石食(圖 2-4)為 2011 年新一代設計展包裝設計類的銅賞獎，他是一個使用於夜市小吃的多功能包裝結構，不僅有提把能當紙袋提，上面的皺摺還能像手風琴一樣壓縮使食物推擠出來，將食物放在上面更能過濾多餘醬料和油水，筷子置放於上面也具有筷架的功能使其不會滾動。



圖 2-4 摺石食 (<http://www.id.ttu.edu.tw/award2011.htm>)

Pusher(圖 2-5)為通用設計獎主題「食」的得獎作品，由於在吃串狀的食物時，只要吃到一個程度就會有尖銳的牙籤裸露出來，此時就必須將食物往前推，抑或是在食用的時候更加小心，而 pusher 就是為了解決這個問題的設計，藉由食物下方簡單的一小塊塑膠的設計，就能使其如同推進器一般，當牙籤裸露出來時，即能向上推擠食物，但又不會沾手。



圖 2-5 Pusher (<http://www.ud.org.tw/web/award/portfolio.php>)

內用區

Cookie Cup(圖 2-6)為一概念性產品，如果餐具內的食物可以吃，那餐具是不是也可以連同食物一起吃下肚呢？餅乾杯子由於內層使用糖霜包覆，不僅能讓倒入的飲料變甜美，同時也能防止飲料外漏，而喝完了飲料之後，外殼如同餅乾的杯身則能吃下肚，不僅變身成為另一道點心，同時省去了洗杯子和製造杯子的資源。



圖 2-6 Cookie Cup (<http://pick.mydesy.com/>)

每當冬天來臨時，總喜歡泡一杯熱呼呼的茶在辦公室，一邊工作一邊享受這暖手又暖心的熱飲，但只要茶包置放於茶湯太久時，苦澀的味道總是讓這杯熱飲喪失了原來的風味，彈弓茶杯(圖 2-7)的操作方式如同其名，只要茶包泡在茶湯裡達到預計的時間後，一手持茶杯的把手，一手則是將茶包的線可以如同彈弓一般往後拉，則茶包就會安置於設計於杯內的小空間裡，令茶湯不再苦澀。



圖 2-7 彈弓茶杯 (<http://pick.mydesy.com/>)

日本美食漫畫中，常常有主人公和敵人對決料理的場景，每當料理做完時，誇張的特效和特有的網點都是其特色，Comicalu(圖 2-8)這個盤子的設計，就是希望漫畫中的美味，出現在你的眼前，因此你會看到這個盤子上出現各式各樣誇張的線條以及一些狀聲的日文字出現在上面，但卻又偏偏獨漏一處空白，等待你將自己烹飪完的食物放在上面，這種有趣的效果，彷彿讓自己置身於漫畫之中。



圖 2-8 Comicalu (<http://pick.mydesy.com/>)

每當手搖飲料喝到最後一口時總是特別難吸食，尤其是波霸奶茶，拌了糖漿的粉圓十分黏稠，就算是與奶茶混合後，常常還是會有幾顆黏在杯子的底部。BaBo 波霸奶茶玻璃杯(圖 2-9)外型使用了中藥陶瓷罐的設計，底部圓弧的部分可以讓飲料的最後一口集中於此，方便吸食，而上方的缺口則可以置放吸管，底座則能安放玻璃杯。



圖 2-9 BaBo 波霸奶茶玻璃杯(<http://pelidesign.com/websitepeli/babo-2/#6>)

夜市攤販供應客人食物的速度總是特別快，店家總有自己的一套烹飪流程，比如說某個料要先備好、什麼食材須要先炸過放在旁邊，等著與其他食材用另一種烹調方式再加工，這些眾多的偷吃步當中，又以塑膠袋套在盤子上，以減少清洗的時間最為令人驚奇。

塑食(圖 2-10)是以塑膠袋套在盤子上的外觀，用陶瓷的去做呈現，如此一來不僅保有了這種偷吃步的特色，可清洗的陶瓷表面相較於使用塑膠袋而言更是環保。



圖 2-10 塑食 (<http://www.mocataipei.org.tw/blog/post/27292746>)

豆腐杯(圖 2-11)為一套茗茶之茶具，他採用東方味的傳統食材「豆腐」外觀上的符號融入於杯身設計，當杯子不使用時倒置於木盤上，則有「福到」(腐倒)的意涵。



圖 2-11 豆腐杯 (<http://cichilife.com/>)

小吃攤販的桌上餐具及調味瓶常常給人髒亂的印象，有時父母甚至會視店家的衛生程度考慮要不要使用免洗餐具，而曉吃衛身(圖 2-12)將筷子筒、湯匙盒、調味瓶、衛生紙盒重新做詮釋，他們不僅能彼此磁鐵相吸有秩序的站立於桌面上，每個部件也獨具巧思，如筷子筒藉由孔洞大小不同的設計，可以讓洗好放進去的筷子高高低低的排放，不僅通風也懸空不碰觸任何表面，而調味瓶則是能藉由使用的動作開啟，放置回去的時候闔起，整體設計讓餐具和調味瓶的組合衛生觀感提升不少。



圖 2-12 曉吃衛身 (<http://sharpdaily.tw/>)

第三章 設計創作流程

由於創作流程歷經非常多的步驟以及花費了許久的時間，故在研究架構以大範圍概括，並在本章節詳細的說明創作的核心思考、論述，及交代每個作品發散和收斂的過程。

首先介紹本創作主要的設計理念以及系列作品的核心思考，然後進入設計發散前先分為功能面和造型面這兩部分，功能面著重問題點的解決，因此藉由直接觀察法在夜市中以 CNN 介紹的 40 種小吃為主，進行問題點的發散，再從發散中的眾多問題點中進行評估，選定四個與目前市面上及概念產品較有區隔性或者有前景超越的題目，再從這四個題目開始進行造型的發散，本研究蒐集並擷取網路和目前飲食文學中對於四種小吃的原由和形容詞彙，再將可視覺符碼化的字詞分類出來與功能面做評估，選出最適合的組合來做草圖的發展，利用造型將功能面和視覺符碼融合為一體，得出的結果期望「以視覺符碼為形，但又需兼具形隨機能」。

待草圖發展得出初步的結論後，利用草模來檢視大概的比例及視覺感受，並在草模中放入實際的食物進行使用者行為的模擬，若使用上有遭遇困難或不順暢則對於該部分的特徵進行修改，等到大致特徵和比例確定後，再進行小部分的比例、大小做精修，定案後的草模尺寸，利用 3D 軟體建出 1:1 模型，並使用渲染軟體模擬材質，最後送交工廠製作完成定案。

此架構為創作前大略的想法，所以會隨著不同小吃餐具所適合的調性去做步驟的增減，為求閱讀的連貫性故先將架構圖示意，而內容的編排則是將作品完全跑完步驟定案後，才進行下一個作品的步驟。

設計流程架構圖請參照下頁表 3-1

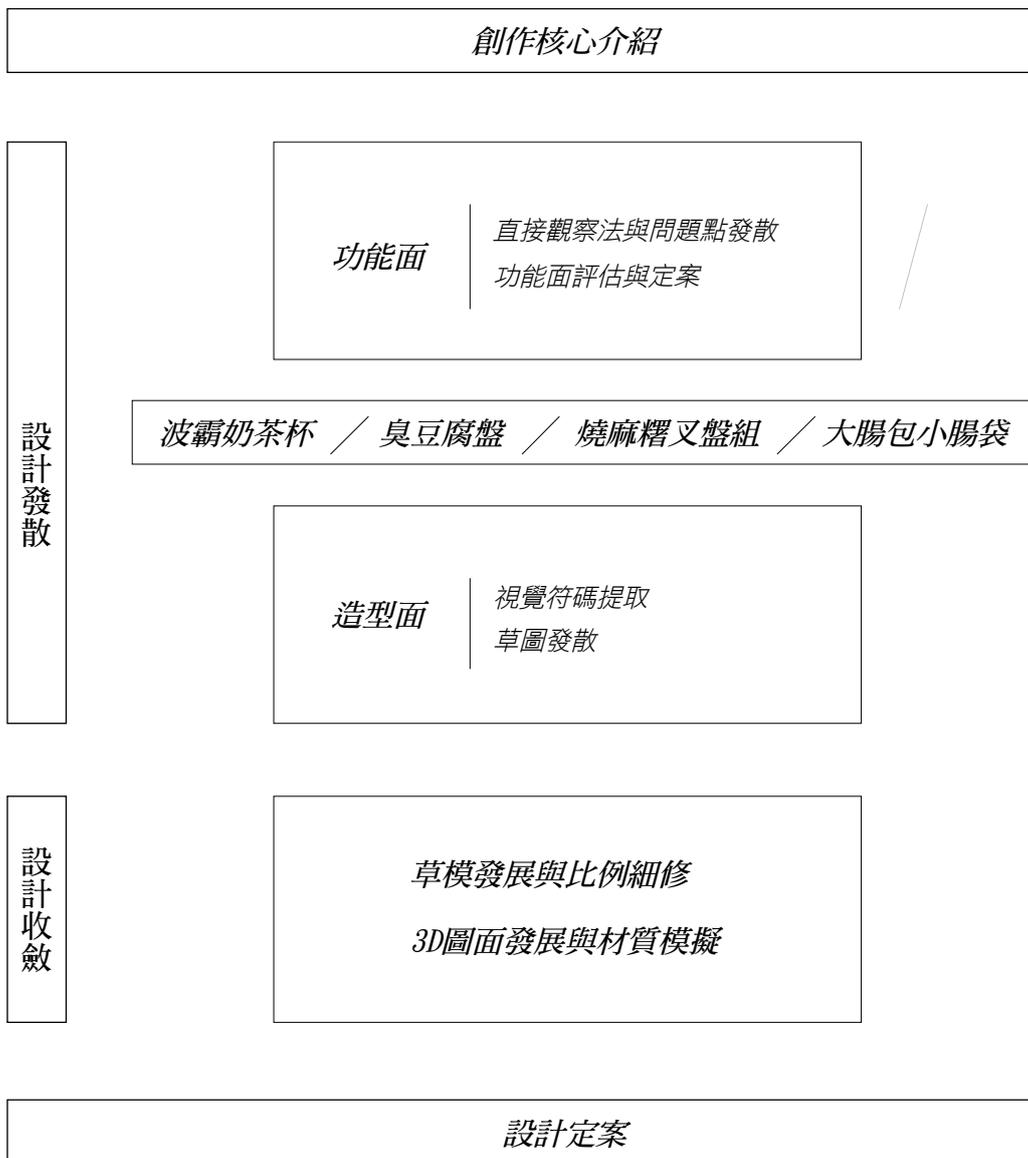


表 3-1 設計流程架構圖 (本創作繪製)

3.1 創作核心介紹

只要有人群的地方就會有市集，市集的時間大多在早上或是黃昏，它不僅提供人民必須的物質、從事交易的行為，也是人民感情交流的地方，不管在任何國家，若是想要了解當地的風俗民情，你就一定得到市集走走，因為在那裡攤販們大聲的聊天、嘻笑，話題盡是圍繞生活周遭，販售的價格由於不昂貴，因此大多來自於當地商家所生產的物品，農牧產品也是經由當地土生土長，食物則是他們的私房好菜，所以市集是最不經修飾、最可以了解當地質樸的地方。

夜市則是市集所衍生的群聚行為，若是將市集與夜市比較，市集像是提供人們一天的元氣，而夜市則像是提供消除一整天疲勞的娛樂，在這裡所販售的東西，是不必要的也是必要的，不必要的指的是就算脫離這些東西，我們依舊可以生存，必要的則是在壓力這麼大、步調如此緊湊的生活環境，這些抒壓的媒介是必須的，在夜市燈光一盞盞亮起後，人們在這如同銀河般的區域聊著這一整天所遇到的趣事，抱怨著公司上司苛刻的要求，吃著不是非常精緻卻溫暖的小吃，玩一些不需精密思考的遊戲攤販，治癒著一整天疲憊的身心。

臺灣小吃攤販在夜市中占有很大的比例，由於四面環海的地理位置，我們像是個被海鮮所圍繞的國家，慶幸的是亞熱帶的氣候和肥沃的土壤，也造就我們農作物產業的蓬勃，所以在夜市你可以看到各式各樣新鮮的食材，伴隨著人民的創意，和在地味藹的口味，隨興的烹飪出簡便食用卻不隨便的美食，雖然不如大餐廳大廚煮出的菜色裝飾的富麗堂皇，但滋味卻絲毫不遜色，而且對刻苦耐勞的臺灣人而言，我們不習慣大餐廳拘謹、冷冰冰的感覺，反倒自在於這種略帶缺陷的美感和熱鬧的場合。

說到食物便會想到餐具，餐具是盛裝食物的器皿，也可以是享用餐點的器具，美好的餐具可以裝飾餐點，使其視覺感受更加美味，就像是西瓜和紅豆湯灑點鹽會更甜，而劣質的餐具不僅破壞用餐的心情，還有可能造成食用上的問題，故餐具與食物間的關係是相輔相成的，也因為他們的關係非常緊密，所以餐具的設計內涵是必須與食物相映襯的。

在早期網路資訊不發達、對外來文化較封閉的時候，販售的小吃也較本土，所用的食材也非常當地，時至今日網路資訊無遠弗屆，對於外來文化也欣然接受，懂

得去蕪存菁，攤販們就像是天生的食品研發，混搭著各國的風味，所以你常常可以在夜市看見泰式風味的雞排、加了起士的棺材板、淋上巧克力醬的烤香腸等等，東方遇上西方的滋味、本土與外國的混搭，或許這些嶄新的嘗試無法迎合所有的人口味，但這些文化間的傳遞和碰撞，才有機會創造出更好組合的可能性。

有關於文化傳遞造就更好組合的可能性，其實淵源已經非常久遠，例如古代中國藉由絲路將絲綢、火藥等傳入了西方，間接的成就了今天西方服裝時尚產業的蓬勃、軍事武力的強盛，而日本的和服也是由於唐朝時日本朝廷將文化及制度引進所間接造成的，當然不管東方或者是西方都會有眾多這種例子，若以臺灣的食物做舉例，可以發現有許多食物都源自於非臺灣的地方，然而再傳入這些食物後，臺灣人民運用創意將以改進成更適合臺灣人的口味，在這過程中或許是出現了更驚奇的結果，因此這些食物也發展出了自己的一條路，舉例來說臭豆腐雖然源自於中國大陸，但經過了幾十年的變化，已與之前大不相同，就連傳入香港的臭豆腐也不太一樣了，中國和香港的臭豆腐只沾醬，不像臺灣搭配酸甜泡菜，沾醬方面中國添加了大量辛香料、香港喜好甜醬，臺灣則是蒜茸醬油，光就臭豆腐這道菜就可以發現各國居民有不同的口味，而一樣的菜色傳入了不同國家更是碰撞出不同的樣式，也因為人類是充滿靈性的生物，所以我們學習、模仿那些值得學習的對象，再運用思考去設計成不同的結果，因此我們所生活的世界才得以如此多元，所以即使是同一個水源，經過了層層過濾、匯流，他們有可能來到同一個湖泊，也有可能進入了海中或者是成為礦物質豐富的地下水。

由於各國文化有其獨特性，每個國家不盡相同，因此人民所創造的物品都有其歷史和源由，甚至可以從其造型聯想到一些相關的事物，然而文化就像一片茫茫大海，你彷彿可以撈起一些什麼，卻無法將其概括，他是一個難以用一兩句話去形容的存在，因此本研究藉由食物的歷史源由介紹和飲食文學中對於食物的刻畫形容字詞的挑選，將文字進行關連性的發想，使其轉化成可應用於產品造型設計的視覺語彙，將其套用於餐具設計中，令餐具不再只是裝盛、享用的器具，更包含一些文化內涵，不僅讓外國觀光客粗略的了解臺灣小吃，也期望引發國人對於文化的飲水思源。

3.2 設計發散與收斂

直接觀察法與問題點發散

直接觀察法為研究方法的其中一種，較常應用於質性研究，調查者須以被動的立場，若將其應用於產品設計中，即藉由觀察使用者的行為，忠實記錄使用流程所經歷的步驟和所發生的事情，而觀察的模式則分為公開觀察和隱蔽觀察這兩種，公開觀察指的是被觀察的對象將意識到調查者的存在，而隱蔽觀察則相反之。

研究者在創作期間曾至臺灣幾個較知名的夜市(表 3-1)進行直接觀察法的記錄，分為商圈型、觀光型和流動型，商圈型夜市有西門町商圈夜市和晴光市場夜市，觀光型則有寧夏夜市和饒河街夜市，流動夜市則有斗六人文夜市和台南花園夜市，由於夜市型態的不同、食物烹調的流程不同、餐具收納的方式不同，都有可能造成最終記錄的差異，因此藉由不同夜市類型的比較，來得出較具共鳴的結果。



表 3-2 知名夜市分類- (本創作繪製，圖來源 <http://guide.easytravel.com.tw/>)

本研究使用隱蔽觀察法，在夜市中所觀察的食物以 CNN Travel 網站發佈的「40 Taiwanese foods we can't live without」(表 2-1)為主軸，主要觀察的視角著重於：遊客食用餐點使用餐具的流程、餐具收納方式和存放位置、老闆盛裝食物和運送的過程、以及食用完之後如何清理的方式，以上這四點經過觀察後條列式的寫出，再使用表 2-1 的分類方式大致編排，最後評估解決辦法的可能性和是否與目前市面上的產品有所區隔，但由於餐具以食用者為導向，因此最終問題點的解決還是以解決遊客所會發生的問題為主。

以下為觀察結果

蒸

小籠包的醬料常常倒太多、豬血糕會黏住竹籤、割包的麵皮會黏在塑膠袋上、小籠包蒸籠太占空間、倒出米糕的鐵筒堆疊造成清洗上的困擾

煮

甜不辣和湯是否可以共存、湯匙容易沉進碗裡、藥燉排骨桌上總是髒亂佈滿骨頭和醬料、藥燉排骨沾醬、筷子摩擦力不足麵條亂甩湯、麵線用湯匙吃很難挖

滷

滷肉飯用湯匙吃會卡飯在湯匙上

烤

串狀食物吃到最後很危險、竹籤會刺破袋子、大腸包小腸的料總是亂掉、大腸包小腸裝袋困難、

煎

蚵仔煎很黏稠切割麻煩、裝生煎包的塑膠袋食用到最後連袋口都沾滿醬料

炸

鹹酥雞袋子會撕開與大家一起享用、雞排越吃越小塊袋子越推越髒、水蒸氣與湯汁致使口感不香酥、肉圓難切斷、油炸的袋子總是油膩使塑膠袋難以重複利用、炸物紙盤底部溫度很高

甜點

手搖飲料杯的最後一口很難吸、冰飲的杯子總是有水凝珠、剉冰湯匙會軟掉、麻糬食用時大口咬有安全疑慮

其他

邊走邊吃的美食使用醬料包很困擾、餐具是否可以吃下肚、外帶餐盒常會有醬汁溢出

功能面評估與定案

最後由目前市面上和網路概念設計的案例來看，臭豆腐、麻糬、大腸包小腸的餐具較沒有重複，波霸奶茶雖有設計作品但仍有改善空間，而這四個食物的共同點就是使用上的問題點都很多，有非常大的空間可以設計改善，故提出這四項小吃來做餐具設計的主要對象，並個別提出解決問題點的方案。

波霸奶茶原料為奶茶加上粉圓，由於粉圓經由糖漿攪拌，且經過水煮的樹薯粉黏性十足，往往喝到最後幾口的時候，粉圓就像黏土一樣附著在杯壁，即使沒有黏住，粉圓球狀的外型也使它像皮球一樣滾動，讓食用者如同躲貓貓似的與之追逐，為能解決這個問題點，故將機能性訂定為杯子內有一凹陷處，可讓物體往低處流動，達到收集的功能。

台式臭豆腐為酥炸的臭豆腐搭配酸甜台式泡菜和蒜泥醬油，後面兩者因為富含水分，因此若食用速度不夠快的話，香酥的炸臭豆腐就會吸收水氣，導致口感不如一開始吃的美味，而無規畫的食材擺放方式，也讓吃到最後的盤子非常凌亂，而且這邊剩一點那邊剩一些無法吃乾淨，所以希望能設計一個盤子，具有如同油切盤的功能，將多餘的油水分離開，但同時能夠收集到一個地方，讓食用的人可以沾取醬汁，而擺放食材的位置能夠具有規畫，符合食用流程及區隔。

麻糬在臺灣有許多種型式，不同的族群有不同的風味，而在夜市中就屬糖水燒麻糬為大宗，煮的軟Q的麻糬搭配花生粉和芝麻粉又香又具有口感，但食用燒麻糬的餐具常常只有筷子或是叉子，所以只能夾起來大口咬，或是用筷子交叉的方式來

切割成小塊，不僅切割非常麻煩，大口咬也有安全的疑慮，因此想設定一套餐具，能相互作用達到方便切割麻糬的功能，餐具可能兼具切與叉的功能，如此便可以只用單手輕鬆的食用。

大腸包小腸是個食材搭配簡單卻順口的食物，普遍來說即是米腸割開塞入香腸，並淋上醬油等醬料，有些豪華版的店家則會加上一些蔬菜、小魚乾、蘿蔔乾等等，通常店家會將做好的大腸包小腸塞入紙袋內提供給客人，近年來甚至研發出先放入塑膠袋，再塞入紙袋，然後在底部用捲的方式，將食物推上來，如此一來即使食物越吃越小也不用將袋子擠得破破的，但不管是普通版或是豪華版的大腸包小腸，在店家塞入袋子時都非常不方便，不僅大腸包小腸容易散開，上面如果有配料的話也容易掉的都是，而且垂直式的吃法，不僅袋子擠得亂七八糟，配料和醬汁也都因為重力的關係全都往底部掉，因此想創造一個餐具，機能性為能像是大亨堡的盒子，但同時又能像手風琴般伸縮，去推進食物方便食用。

四個小吃的餐具機能性確定後，為確保展覽的多樣性，故將餐具們分為內用和外帶，也顧及到作品的份量感，因此比例為三個內用一個外帶，最後從目前市面上店家供應餐點所使用餐具的狀況來看，認為大腸包小腸僅有外帶的部分，因此順應市場將其做成外帶，其他三個因兼具外帶和內用的餐具，故本次研究將這三種小吃著墨於內用餐具。

3.2.1 波霸奶茶

視覺符碼提取與草圖發散

機能確定後開始接續著造型以後的發展，這部分則開始閱讀一些飲食文學和原由以及部分網路文章，並從之中尋找可轉化為造型的詞彙，尋找到的語彙可以進行相關的發想。

以下為擷取詞彙：

牛、奶、茶葉、圓、同心圓、珍珠、顆粒、青蛙卵、波霸、圓潤、雪克杯、

泡泡、自動封口機、粗吸管、高腳杯。

在一開始的造型發展中，期望先找到機能性的造型在試圖與文化的視覺符碼合體，因此陸續畫了幾款可以將流狀物集中的造型。(圖 3-1)

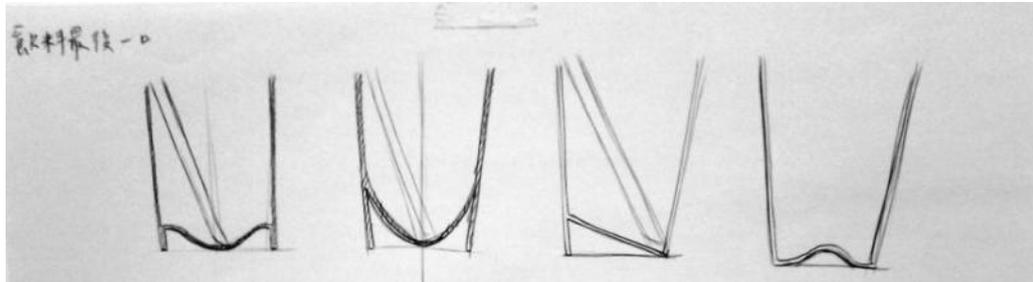


圖 3-1 集中流狀物的造型發想 (本創作繪製)

在某次發想的時候隨筆畫了粉圓和粗吸管準備去吸食他的靜態畫(圖 3-2)，由於有嚼勁的內裡，和經過水煮糊化的樹薯粉外層，那同心圓的造型，激發我將液體和粉圓集中到一小凹處的想法(圖 3-3)，而這個想法剛好與波霸連結，形成一種幽默化的外型設計，但同時又包含著機能，因此造型大略構想就此確定。



圖 3-2 粉圓與粗吸管靜態圖(本創作繪製)

圖 3-3 集中食物的造型發想(本創作繪製)

然而凸起的造型無法站立於桌上，因此為解決這個問題，也想讓外型特色和液體通透的優點表現出來，波霸奶茶杯的材質和成型工法會採用雙層玻璃杯(圖 3-4)的方式，因此發展了第一次的造型草圖(圖 3-5)。



圖 3-4 bodum 雙層玻璃杯(bodum.com)

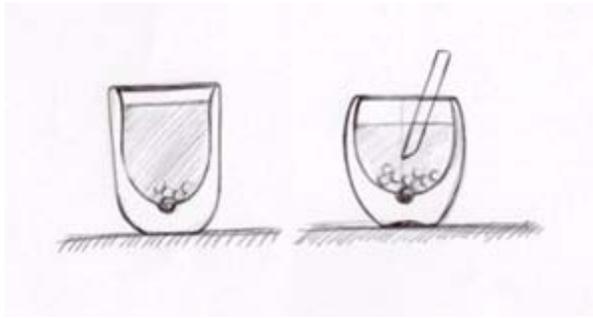


圖 3-5 波霸奶茶杯發想草圖(本創作繪製)

第二次草圖發展(圖 3-6)則將第一次造型過於具象煽情的部分稍加模糊，發想出二十餘種大小比例、形狀不太相同的雙層玻璃杯，有些造型還加入了早期泡沫紅茶店珍珠奶茶高腳杯的元素。



圖 3-6 波霸奶茶杯第二次草圖(本創作繪製)

最後和老師討論的結果選出了三種造型(圖 3-7)進行一比一的 3D 圖模擬，依選定外型做分析依序是較圓潤的造型、底部有變化的造型和較修長的造型。

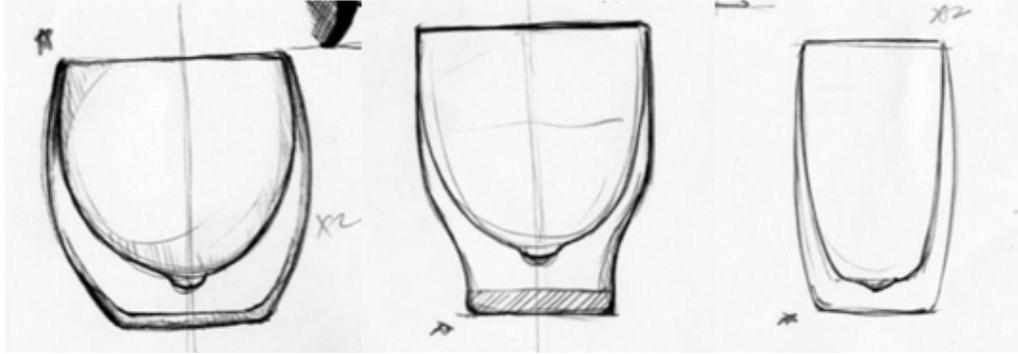


圖 3-7 選定做為 3D 圖模擬發展的 3 種造型(本創作繪製)

進入 3D 軟體前，由於杯子屬於容器的一種，因此有設定容量的問題，而容量也將是未來左右造型的原因，可能會因為比例、大小，改變所能容納的 CC 數，目前市面上的外帶杯容量約在 500 至 700 毫升，而店面內的內用杯甚至達到一千毫升，故本次設計將定位在九百至一千毫升這個程度，為輔助容積的測量因此選用 catia 軟體，並定時使用測量工具測量之。

草模發展與比例精修

最後由三種不同方向畫出五款外型(圖 3-8 至 3-12)，底部有變化的兩款、修長型兩款以及圓潤型一款進行討論。

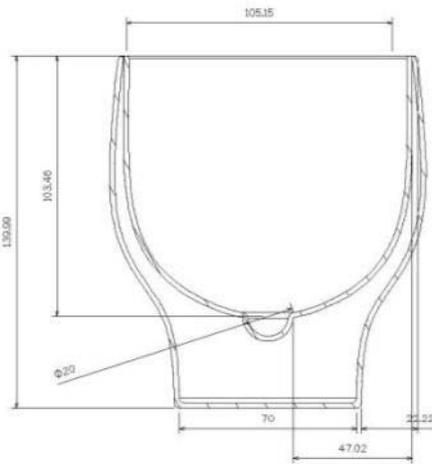


圖 3-8 波霸奶茶杯概念 1(本創作繪製)

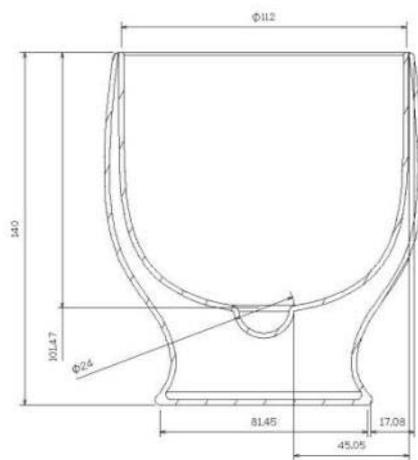


圖 3-9 波霸奶茶杯概念 2(本創作繪製)

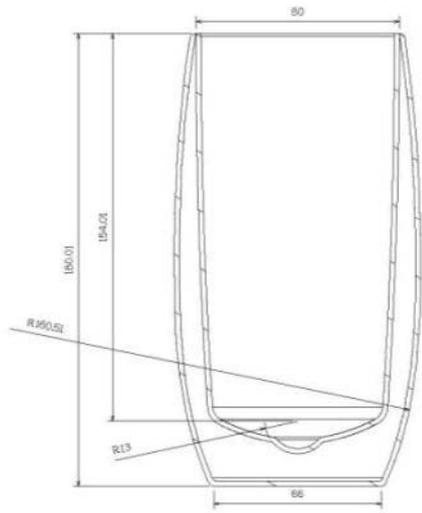


圖 3-10 波霸奶茶杯概念 3(本創作繪製)

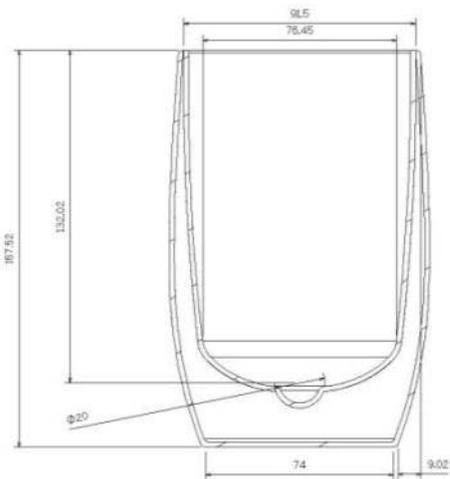


圖 3-11 波霸奶茶杯概念 4(本創作繪製)

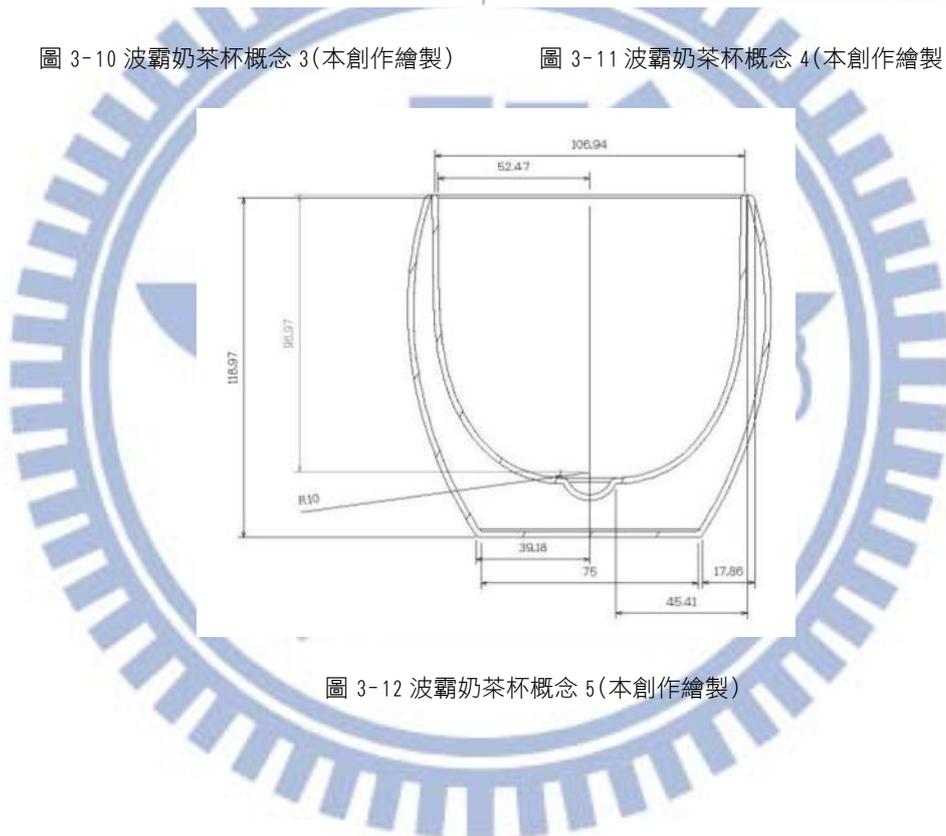


圖 3-12 波霸奶茶杯概念 5(本創作繪製)

討論結果認為圖 3-10、3-11 修長型的部分造型較常見，且略為呆版，而圖 3-12 則是草圖發展的時候感覺不錯，但畫成 1 比 1 則過於笨重，最後從底部有變化的選定，圖 3-8 的底部造型較過於刻意，圖 3-9 則感覺較簡潔俐落，因此最後選定圖 3-9 做第二次的 3D 圖面修改，修改重點著重於長寬高的比例細修、內部凹槽的圓弧大小，以及整體美感，並在第二次 3D 圖面發展中由四個變化選出一個發包模型製作。

圖 3-13 至 3-16 為第二次 3D 圖發展成果。

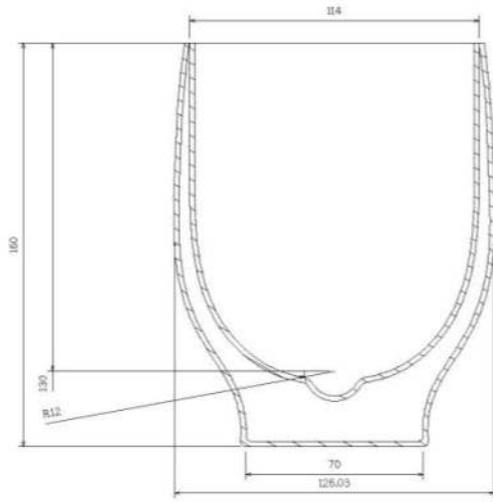


圖 3-13 修改後概念 1(本創作繪製)

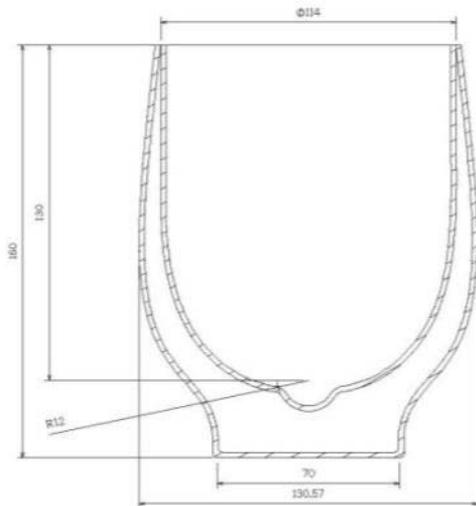


圖 3-14 修改後概念 2(本創作繪製)

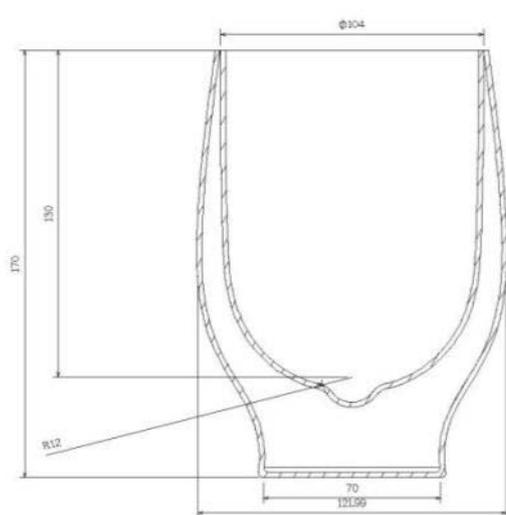


圖 3-15 修改後概念 3(本創作繪製)

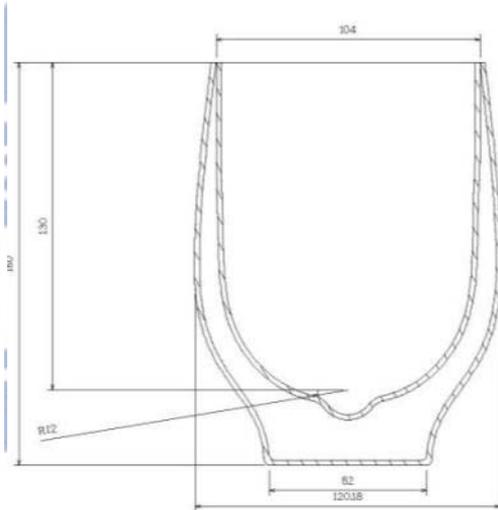


圖 3-16 修改後概念 4(本創作繪製)

最後綜合有機曲線的美感、造型優雅的程度、以及比例是否準確這幾個要點選定圖 3-16 發包模型製作。

玻璃工藝在臺灣已算是黃昏產業，大量工廠已轉往人力成本較低的大陸發展，因此在尋找工藝師傅的時候吃足了苦頭，最後經由同學介紹來到新竹的劉瑞典老師工坊製作，雙層玻璃杯看起來雖然造型簡單但製作過程需要相當熟練的技巧才可完成，就本次的案例來說，分為外層和內層吹製，最後將兩者合併，固定好中心軸後，將開口燒熔使其結合，說明圖如 3-17 所示，並記錄製作過程於圖 3-18 至 3-20。

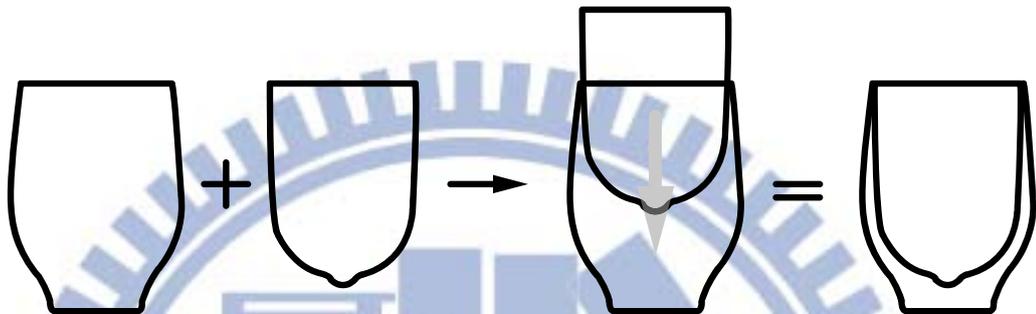


圖 3-17 雙層玻璃杯製作程序(本創作繪製)



圖 3-18 雙層玻璃杯製作過程-外層(本創作拍攝)



圖 3 -19 雙層玻璃杯製作過程-內層(本創作拍攝)



圖 3 -20 雙層玻璃杯製作過程-黏合(本創作拍攝)

將製作好的模型帶回來之後，隨即買一杯七百毫升之飲料倒入測試，水位範圍如圖 3-21，而杯子的容量則可以到一千毫升。



圖 3-21 水位測試圖(本創作拍攝)

設計定案，圖 3-22



圖 3-22 波霸奶茶杯定案(本創作拍攝)

3.2.2 臭豆腐

視覺符碼提取與草圖發散

以下為擷取詞彙：

黃豆、甕、豆腐架、豆腐模、豆腐紋、方正、油炸鍋、鐵網、塑膠袋套盤子、坑洞。

一開始仍然先以機能性做發想草圖(圖 3-23)，再適時的結合文化方面的視覺符碼。

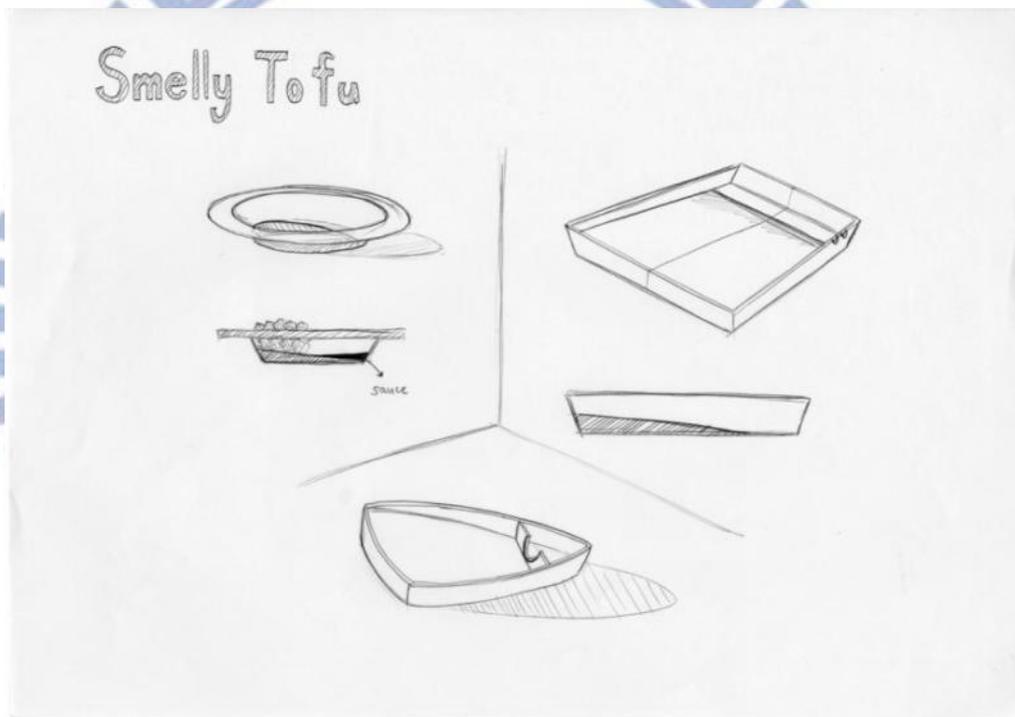


圖 3-23 臭豆腐盤發想草圖 (本創作繪製)

第一次的草圖發展將機能性著重於分離醬汁，但分離後仍需集中它們提供沾取，造型方面則分為圓形、方形以及其他，但目前這三個方案解決問題點的方式都太過單一不夠多元，而傾斜的造型套用在餐具設計也略為怪異，故這次討論不僅老師無法給予方向，自己也不滿意其結果。

這次繪製草圖的感想認為方形看起來比較合理，一方面較簡潔，另一方面也比較不會和機能起衝突，在下次的草圖發展前，則會先參考市面上的油切盤，參

考其外型設計。

第二次草圖如下，圖 3-24 至 3-31。

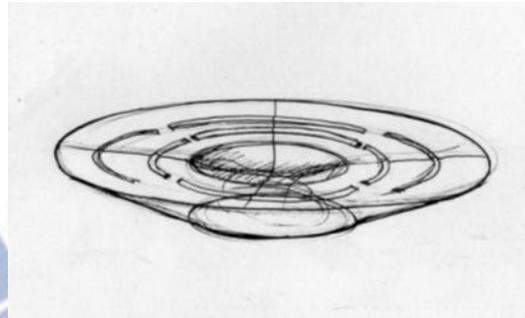


圖 3-24 臭豆腐概念草圖 1(本創作繪製)

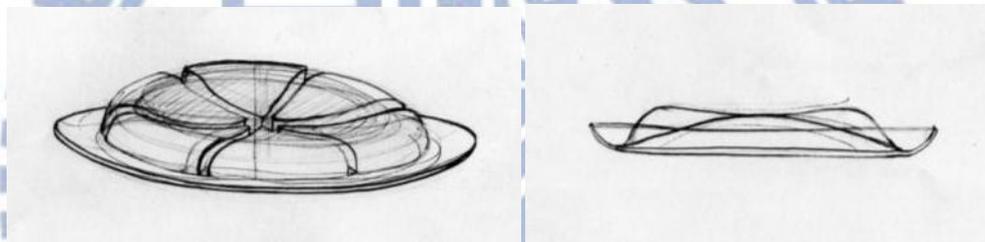


圖 3-25 臭豆腐概念草圖 2(本創作繪製)

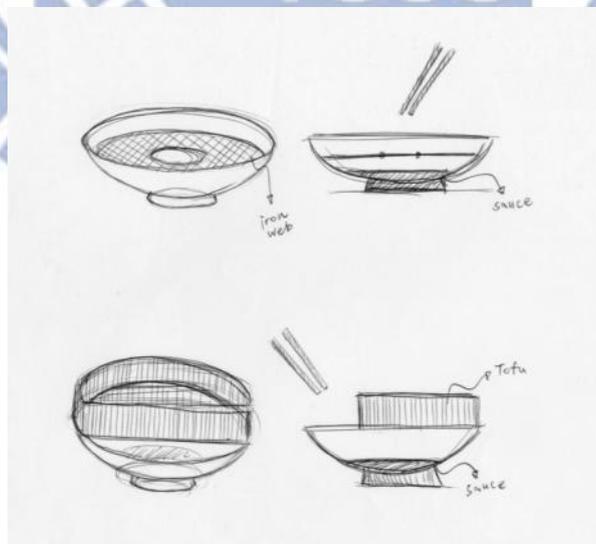


圖 3-26 臭豆腐概念草圖 3(本創作繪製)

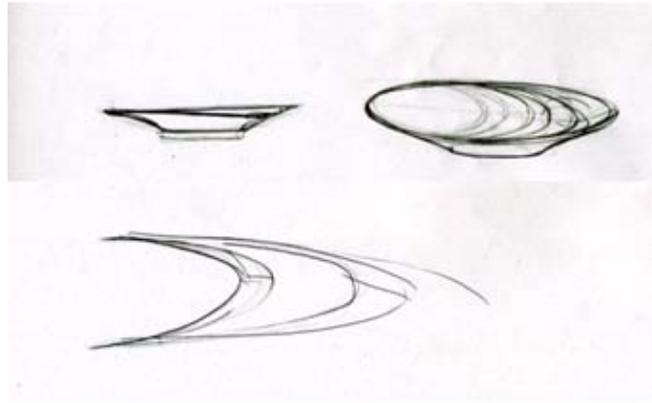


圖 3-27 臭豆腐概念草圖 4(本創作繪製)

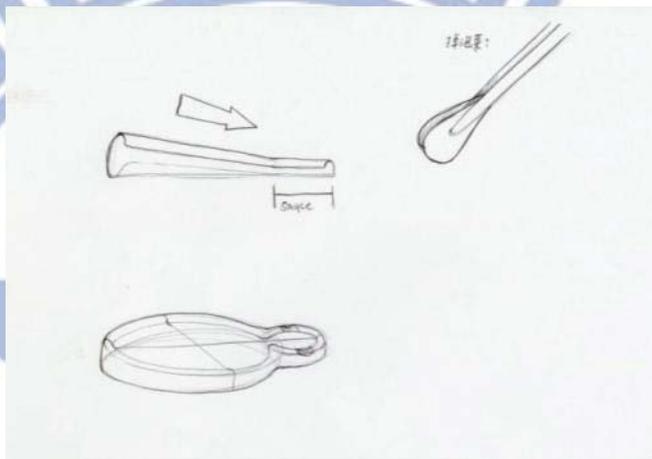


圖 3-28 臭豆腐概念草圖 5(本創作繪製)

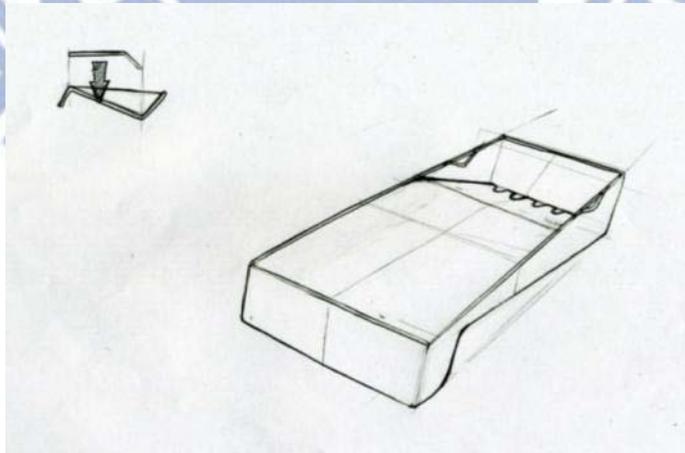


圖 3-29 臭豆腐概念草圖 6(本創作繪製)

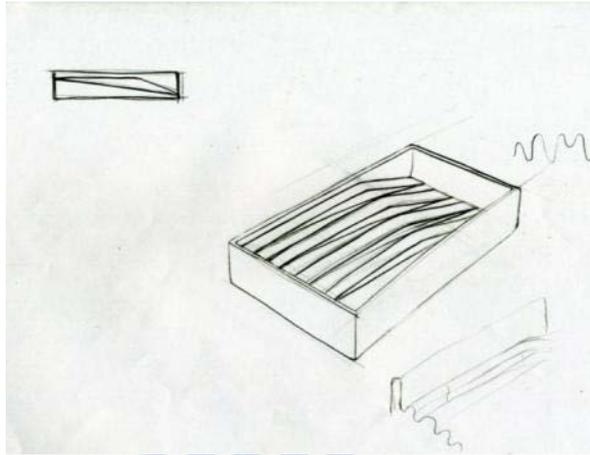


圖 3-30 臭豆腐概念草圖 7(本創作繪製)

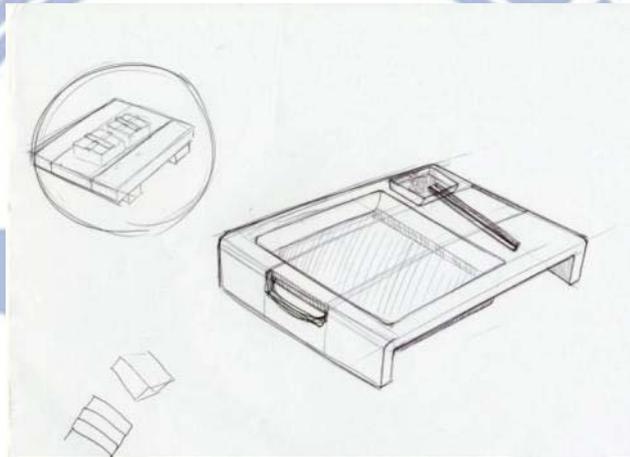


圖 3-31 臭豆腐概念草圖 8(本創作繪製)

這次的草圖發展則徹底把其它形狀革除，只留下圓形和四方形，然而圓形不管造型之後發展得多好看、機能多好使用，他們都難以像四方形一樣好堆疊，但以目前的發展來說全部的草圖都無法堆疊，因此堆疊這個機能會在下次的發展中加入考量，在此僅以發展前景、造型完整、機能成熟與否做評估，最後選定圖 3-29 做最後一次的草圖發展，而下次的發展主要著重的重點為：可堆疊、機能性、與文化的連結等等。

第三次草圖發展如下，圖 3-32 至圖 3-36。

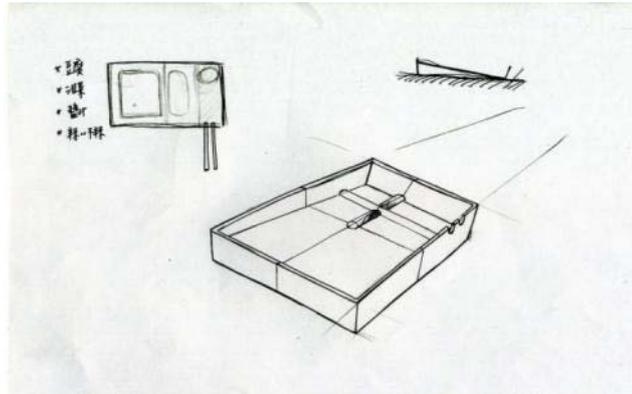


圖 3-32 臭豆腐概念草圖 9(本創作繪製)



圖 3-33 臭豆腐概念草圖 10(本創作繪製)

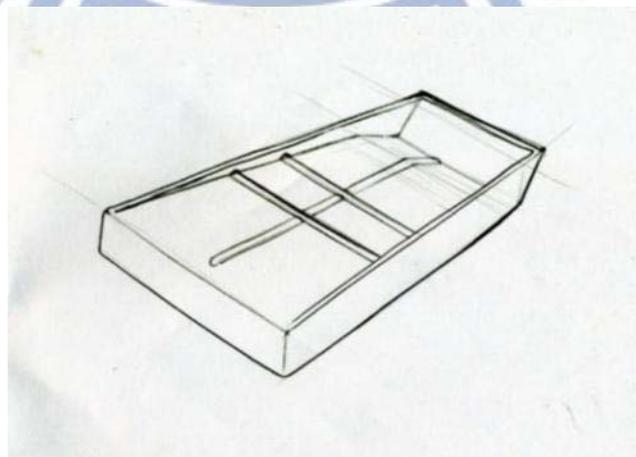


圖 3-34 臭豆腐概念草圖 11(本創作繪製)

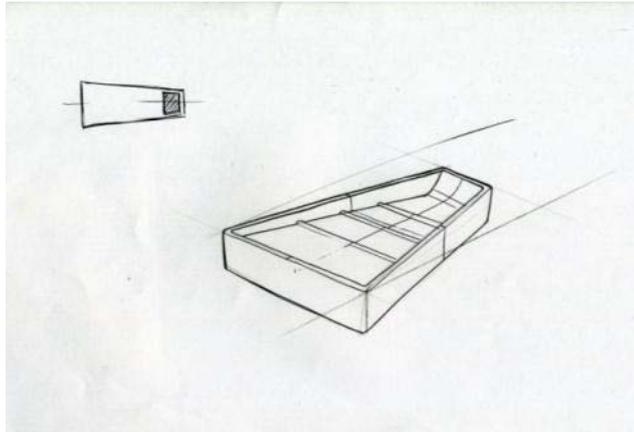


圖 3-35 臭豆腐概念草圖 12(本創作繪製)

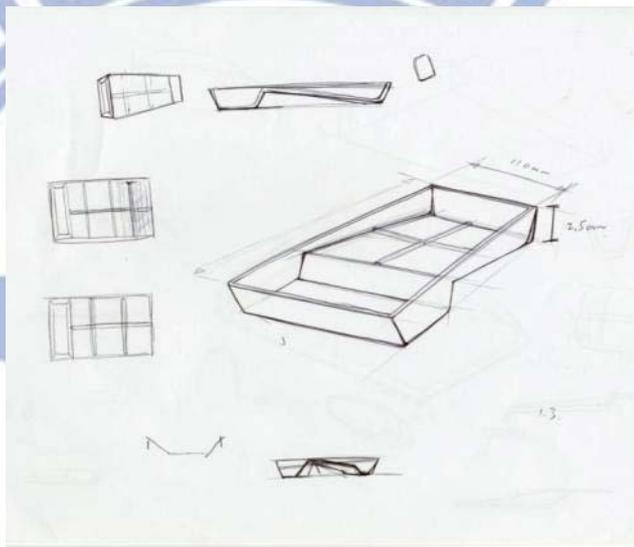


圖 3-36 臭豆腐概念草圖 13(本創作繪製)

第三次草圖發展對於構想還是很發散沒有收斂的感覺，有些草圖則是有 A 優點卻沒有 B 優點，且在這次草圖發展發現方形盤與豆腐紋路非常的搭配，但要經過長寬的調配才得宜，如圖 3-35 與 3-36 就優於 3-34 的視覺感受，而圖 3-33 與 3-36 已開始有可堆疊的概念，且造型上也適合搭配豆腐紋路此符碼，故選用這兩個進行接下來的草模發展與比例精修過程。

草模發展與比例精修

第一次草模發展如下圖，圖 3-37 至圖 3-39。

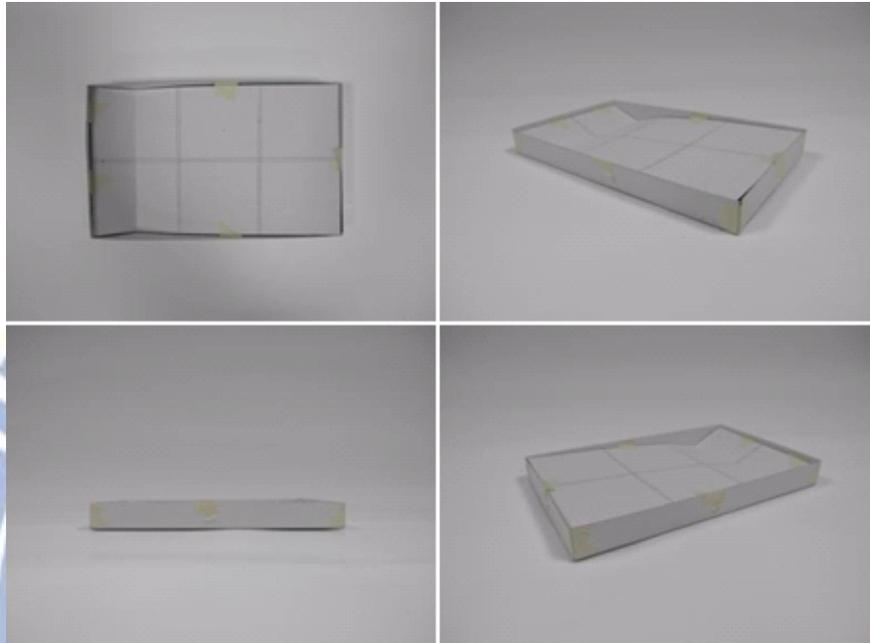


圖 3-37 臭豆腐盤草模 1(本創作拍攝)

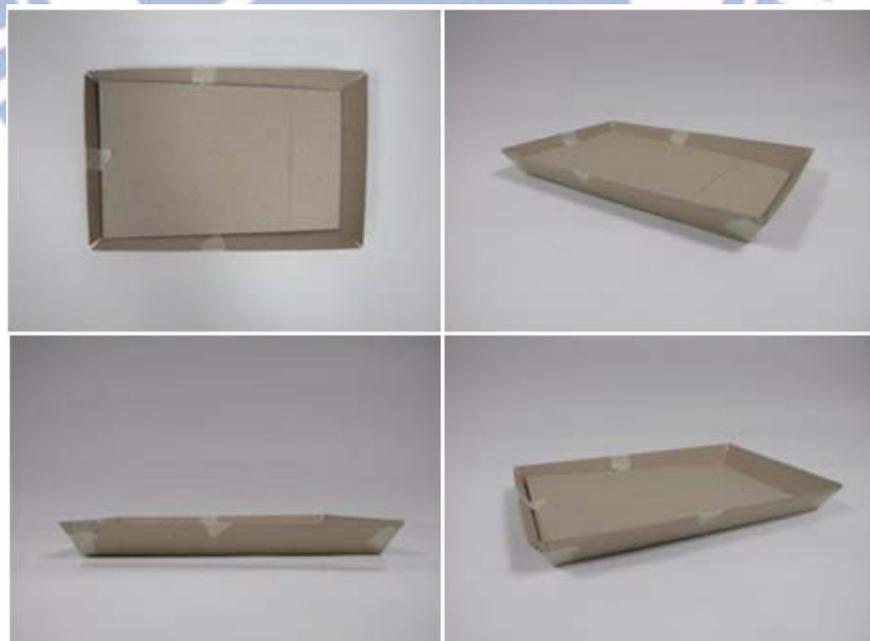


圖 3-38 臭豆腐盤草模 2(本創作拍攝)

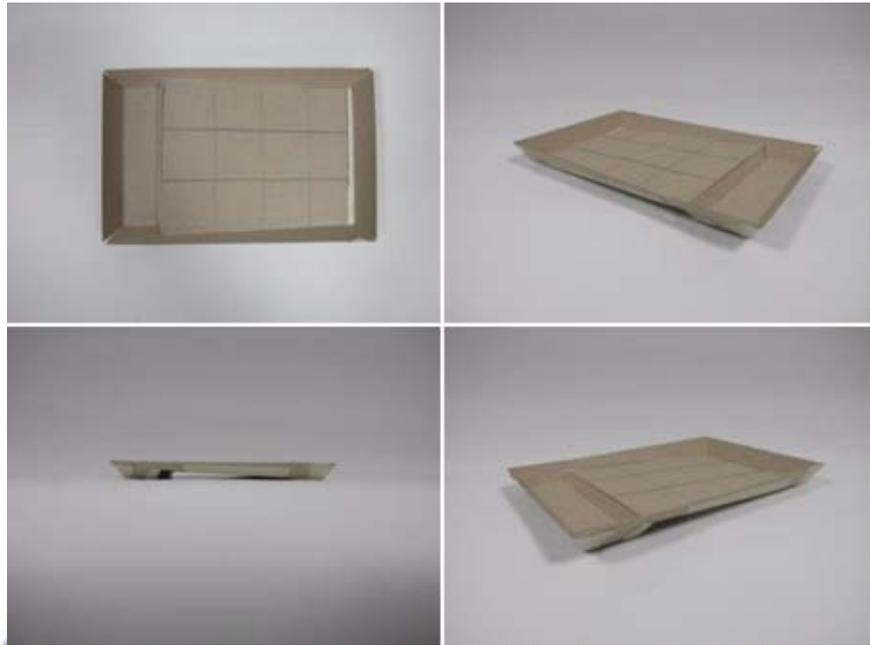


圖 3-39 臭豆腐盤草模 3(本創作拍攝)

第一次草模發展即一面倒認為第三個概念(圖 3-39)優於其他兩者，然而傾斜的外型用於餐具實在怪異，且在這世代的设计風格講求對稱，而此造形卻不是上下左右皆鏡射的樣貌，因此在下次草模發展將嘗試修改第三個概念成為對稱的造型。

第二次草模發展如下圖，圖 3-40。

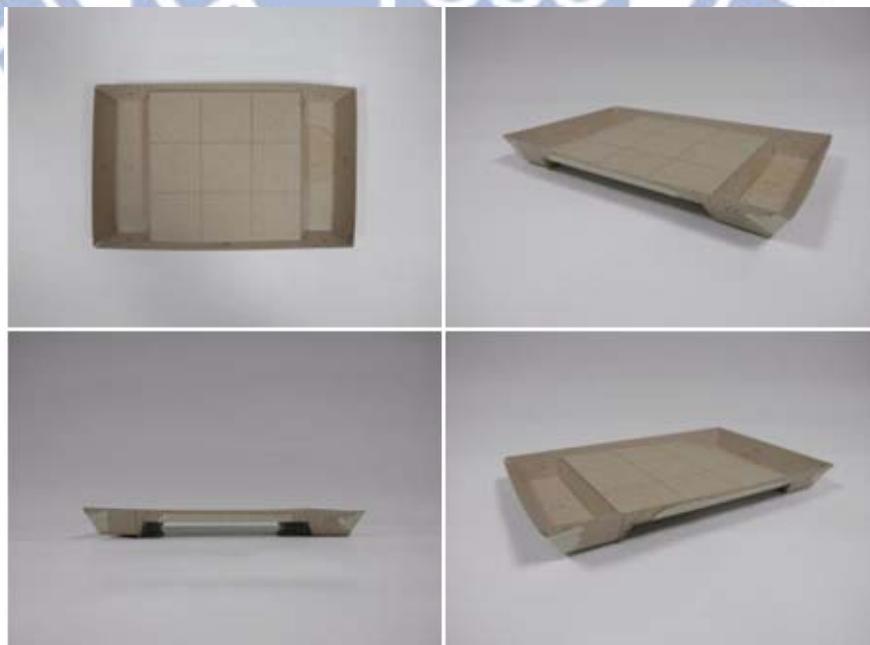


圖 3-40 臭豆腐盤草模 4(本創作拍攝)

由於一開始將盤面做傾斜的設計，是希望藉由一點角度，能夠將醬汁分離，但改成對稱的造型後，意外發現許多優點，例如泡菜也可以隔離，讓濕氣的因素可以徹底隔開，此外中間為擺放豆腐的位置，兩旁則是醬汁和泡菜，端的時候不像以往紙盤底部高溫燙手，因此造形大致確定後，隨即進行食物實際擺放(圖 3-41)，來看看視覺感受以及是否有使用不流暢的問題。



圖 3-41 食物實際測試(本創作拍攝)

擺放後發現空間略擠，且醬油只倒入三分之一包，就已經快要溢出，泡菜也是處於隨時會跑出來的狀態，因此在下次比例精修的過程，將微調四邊的尺寸以及在四邊導入 R 角。

最終草模如下圖，圖 3-42。



圖 3-42 最終草模修改圖(本創作拍攝)

最後進入 3D 軟體畫出一比一大小，並在上面加上最後細節及材質模擬(圖 3-43)，原先設定為陶瓷材質，但經過詢問後，這個造型需要使用陶板技法，或使用 cnc 自動車床做出原型後翻模使用陶漿注模的成形方式，由於成本的考量，最後使用 cnc 自動車床所製作的 abs 塑膠模型，噴漆方面則盡量仿陶瓷亮面。

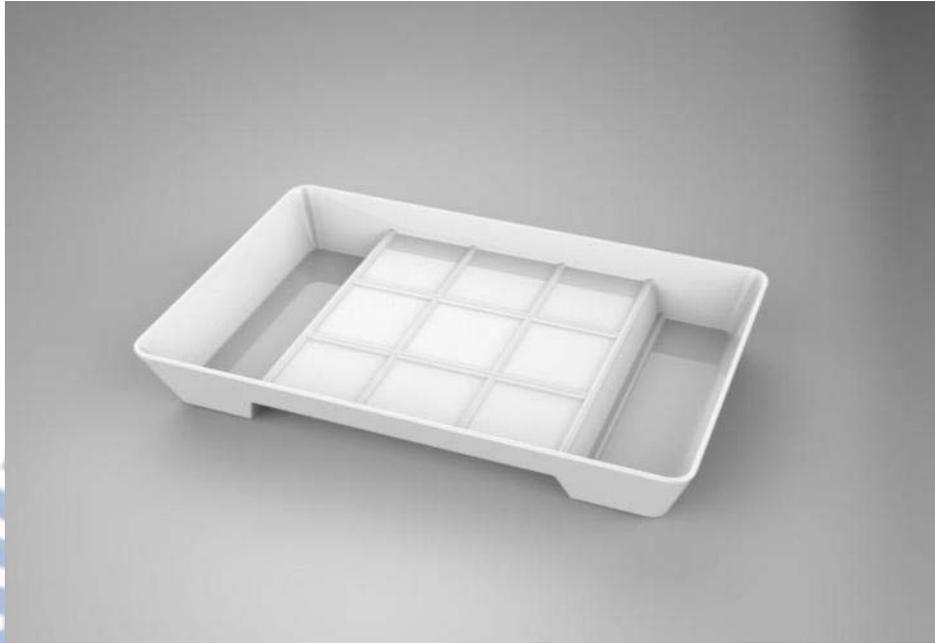


圖 3-43 臭豆腐盤彩現模擬圖(本創作拍攝)

設計定案，圖 3-44。



圖 3-44 臭豆腐盤定案(本創作拍攝)

3.3.3 燒麻糬叉盤組

視覺符碼提取與草圖發散

雖然燒麻糬分為叉和盤這兩個部分，但設計的元素都是相連結的，在此會將兩樣設計分開講述。

以下為擷取詞彙：

糯米、木杵、石臼、和菓子、牽絲、圓、弧狀

這次在畫第一次草圖前，心裡就有對於燒麻糬盤和叉，所應具備的外型和機能有大概的想法了，由於麻糬為日據時代傳進來的外來食物，經由臺灣人發展後來成為了燒麻糬，而燒麻糬其實算是單價算高的夜市小吃，除了機能上能夠藉由盤與叉的互動方便切割麻糬，讓使用者細細品嚐安心食用外，也希望能藉由導入類似日本小點心盤的風格，讓燒麻糬雖然為夜市的銅板美食，卻感覺精緻得像和菓子一般。

大致的方向為盤子上需有引導切割的溝槽，且形狀在裝上麻糬後需要感覺很輕量精緻，而麻糬圓胖白嫩的外型也希望能藉由盤來凸顯，叉子的部分則必須兼具刀和叉的功能，雖然說有刀的功能但無須銳利，因為叉子設計為壓下去時能夠與盤子的弧面完全密合，所以可以達到方便切割的效果。

盤子發展流程

第一次草圖如下，圖 3-45

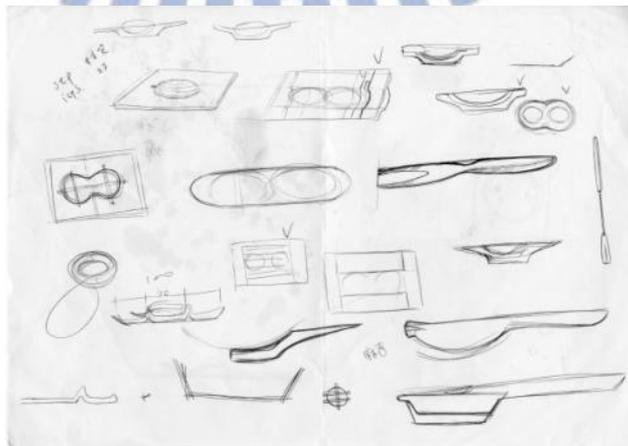


圖 3-45 燒麻糬發想草圖(本創作繪製)

草圖發展則發想了一些方便切割的提案，以及叉子與盤子的互動，而盤子的造型則以方型為主，也有部分圓形，為了凸顯麻糬圓圓胖胖的造型，盤子的造型幾乎都有一個共通點，就是盤面一部分下陷，讓盛裝麻糬的時候會有一半圓凸的造型浮在表面，因為時間緊湊，故下階段直接由 3D 軟體一比一的發展造型。

草模發展與比例精修

以下 3D 模型圖 3-46 至 3-48，以形式分為裝一個和裝兩個的盤子，以及有引導切割的溝槽和沒有的，最後則是底部為弧形或平坦的，底部為弧狀的在未來則會搭配弧狀的叉，而底部平坦的則會搭配較四方的叉子來提供較方便切割的解決方式。

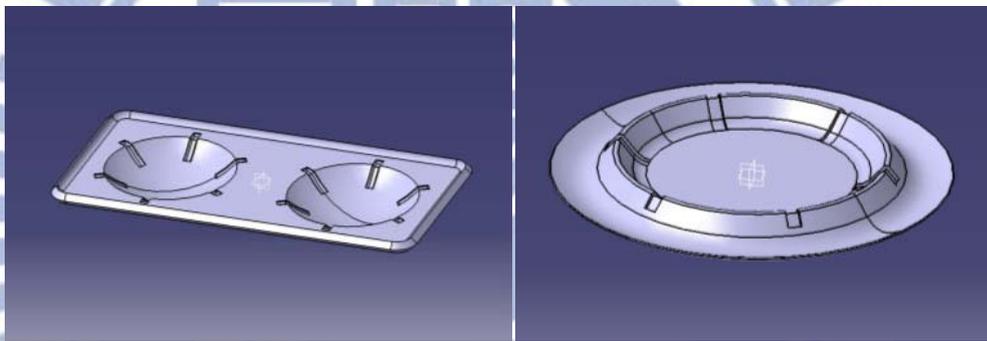


圖 3-46 燒麻糬概念 1(本創作繪製)

圖 3-47 燒麻糬概念 2(本創作繪製)

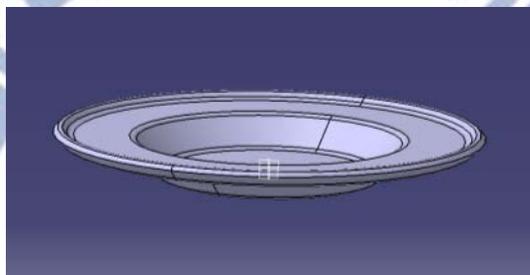


圖 3-48 燒麻糬概念 3(本創作繪製)

最後選擇圖 3-46 做為後續發展，但兩個置放的弧狀凹槽間距太開，而四邊的距離則太近，這樣可能導致花生粉和芝麻粉掉落，且細節(圖 3-49)挖洞倒 R 角處感覺不太順暢，因此下次修改重點為調整四邊距離與引導切割的凹槽修順，修改後的圖面為圖 3-50

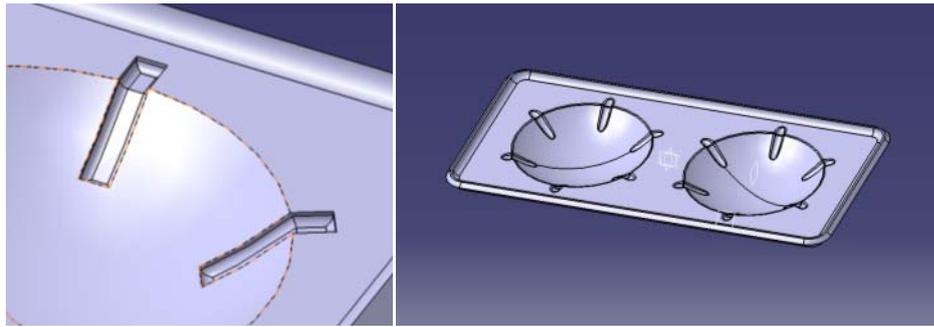


圖 3-49 燒麻糬盤細節圖(本創作繪製)

圖 3-50 燒麻糬盤修改圖面(本創作繪製)

3D 材質模擬圖如下，圖 3-51



圖 3-51 燒麻糬盤彩現模擬圖 (本創作繪製)

設計定案，圖 3-52



圖 3-52 燒麻糬盤定案(本創作拍攝)

叉子發展流程

草圖發展如下，圖 3-53 至 3-55

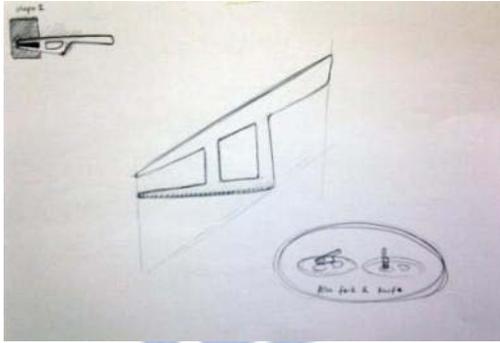


圖 3-53 燒麻糬叉草圖(本創作繪製)

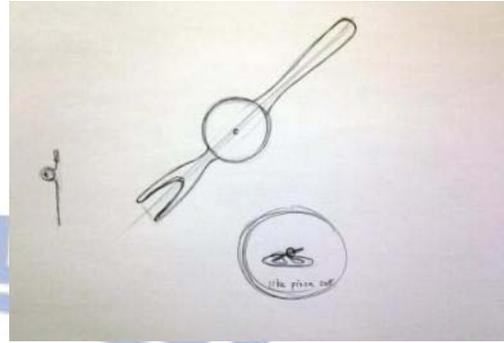


圖 3-54 燒麻糬叉草圖(本創作繪製)

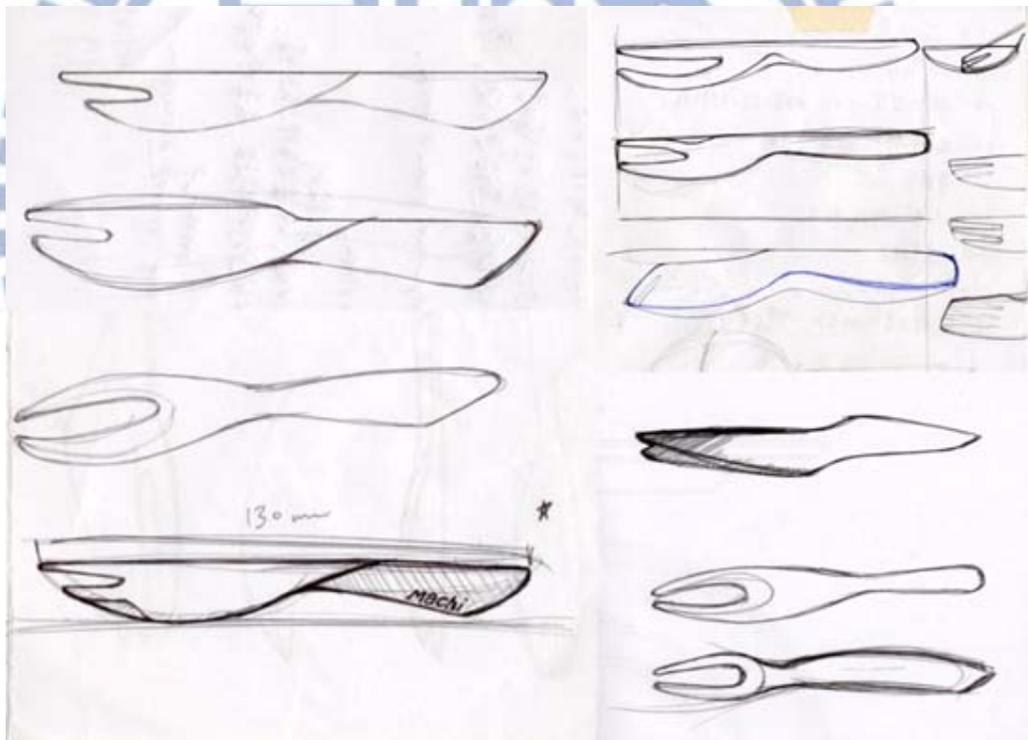


圖 3-55 燒麻糬叉草圖(本創作繪製)

最後選定了幾個造型進入 *illustrator* 進行繪製並列印貼附於厚紙板，裁切下來後實際感受使用的感受，圖 3-56 為電腦造型的演化，最後選用最下面的造型，材質為竹片，但模型暫以密集板代替，並部分噴塗白色顏料。

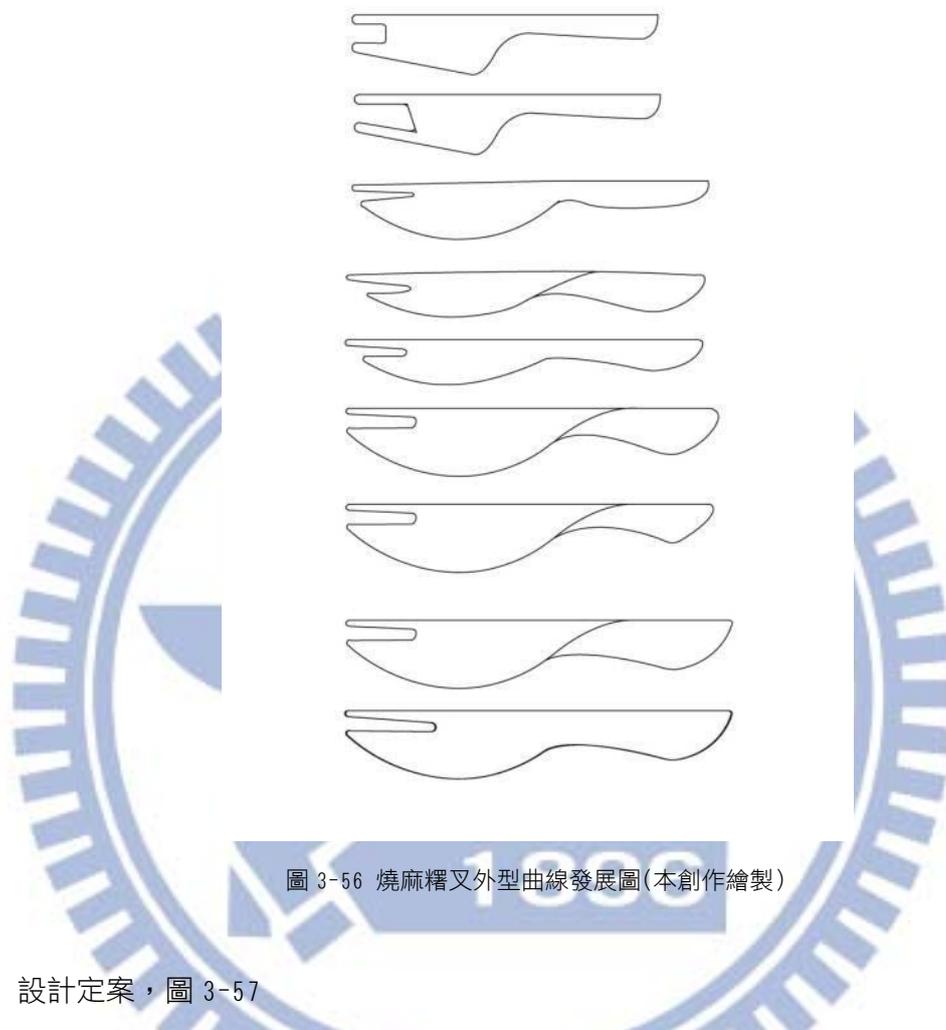


圖 3-56 燒麻糬叉外型曲線發展圖(本創作繪製)

設計定案，圖 3-57



圖 3-57 燒麻糬叉定案(本創作拍攝)

3.2.4 大腸包小腸

草圖發散，圖 3-58 至 3-59

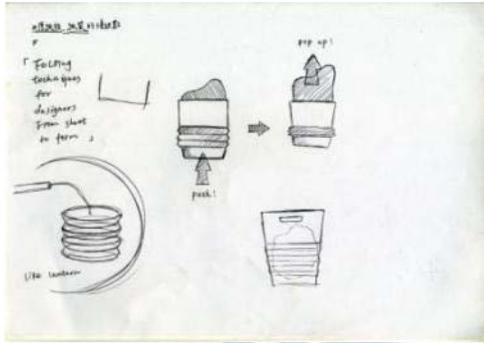


圖 3-58 大腸包小腸草圖(本創作繪製)

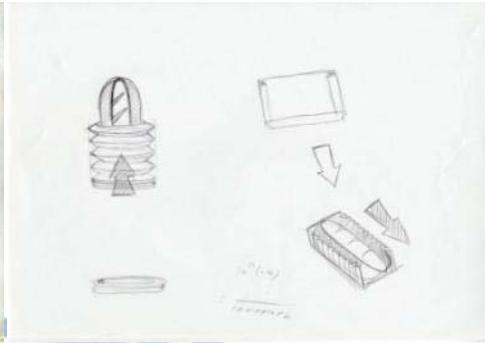


圖 3-59 大腸包小腸草圖(本創作繪製)

包裝展開圖，圖 3-60

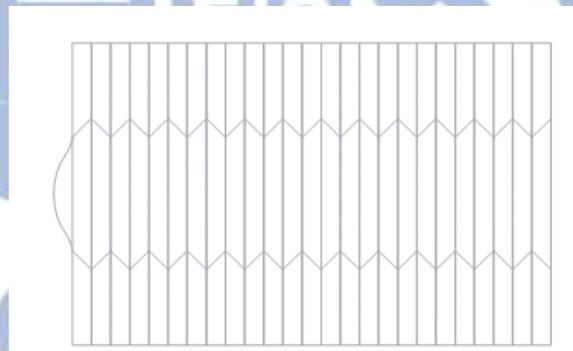


圖 3-60 大腸包小腸袋包裝展開圖(本創作繪製)

設計定案，圖 3-61

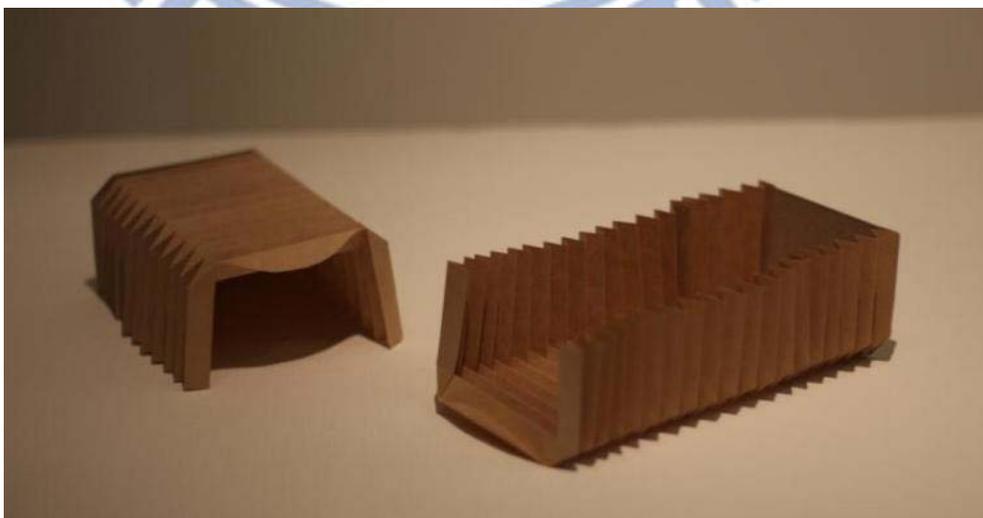


圖 3-61 大腸包小腸袋定案(本創作繪製)

3.3 產品攝影記錄



圖 3-62 產品攝影記錄(本創作拍攝)

第四章 成果展示

本章節將展示最後的設計成果，內容分為兩部分，第一部分為本次個人設計的成果，每個作品將以每一小節呈現，內容包含最後作品照片、設計概念，第二部分則是呈現畢業聯展的相關紀錄，包含展覽形象、展覽照片、宣傳文宣品、網站規畫以及展場設計等等。

4.1 設計成果

4.1.1 波霸奶茶杯 Boba double-wall cup

設計概念

雪克杯中加入冰塊、果糖、紅茶和奶粉，在上下搖動的同時，不僅混合了味道濃郁的奶茶，冰塊撞擊搖杯的聲音更是令人感到消暑，在倒入用糖水攪拌的粉圓後，大口吸下伴隨著奶茶的珍珠，那連珠砲般的口感，讓人感覺不僅是品嚐食物，更是一種趣味。

粉圓加上奶茶這種混搭原創以及學習的風格，非常具有臺灣的精神，而獨特的口感，也讓珍珠奶茶逐漸成為台灣的一項代名詞，八零年代時因取當時女星葉子媚為靈感，故也稱為波霸奶茶。

由於糖水攪拌後的粉圓黏性十足，波霸奶茶常常在喝的過程中黏於杯壁，甚至在剩最後幾口時，明明還剩下幾顆粉圓，卻怎樣也吸不到，最後幾顆粉圓總會調皮的和吸管玩起躲貓貓的遊戲，造成吸食上的困擾，Boba double-wall cup 是一個有機曲線的雙層玻璃杯，在內層的曲線設計上，套用了波霸的視覺符碼，而玻璃曲線的虛形，會因為波霸奶茶倒入而變為實，這不僅僅是將杯體設計與波霸奶茶做呼應，同時內層豐滿圓潤的曲線，能將粉圓聚集在一起，逐漸導向最底部的凹槽，彷彿排好隊等著食用者吃光他們！而雙層玻璃杯的設計，不僅能防止裝冷飲時水珠凝結在杯身，導致桌面潮濕的問題，還能將最佳飲用的溫度保持住。

作品材質 / 玻璃

成型工法 / 吹製成型

作品尺寸 / 120 x 120 x 160 (mm)

作品照片



圖 4-1 波霸奶茶杯（本創作拍攝）

4.1.2 臭豆腐盤 crispy-keeping plate

設計概念

經由滷水發酵的豆腐，受到侵蝕的蛋白質，在內部產生大小小有趣的孔洞，原本難聞的氣味，在經過油炸後竟發出又臭又香的味道，如此矛盾又有趣的食物，就是臭豆腐。

在亞洲，臭豆腐有各式各樣的不同風貌，有些搭配大量辛香料、有些沾著甜甜鹹鹹的醬汁，在臺灣則是搭配酸酸甜甜的高麗菜泡菜，以及加入大量蒜泥的醬油，並在上面淋上大量的芝麻香油。

台式臭豆腐是我們將傳統文化加以改造並發揚光大的產物，我們將傳統揉合自己的口味，創造出一個和以往相似又有市場區隔的食物，卻也因為如此，這道小吃紅遍了國際，完全不辜負他的「臭」名。

臭豆腐在製作完成後會散發大量的水蒸氣，且高麗菜泡菜和蒜泥醬汁也富含水分，因此不管是外帶和內用，酥脆的口感總會被這些濕氣所破壞，故 **crispy-keeping plate** 將泡菜、豆腐、醬汁這三個區域隔開來，不僅使得豆腐吃到最後都能保有酥脆的口感，同時也將吃的流程「夾泡菜放於豆腐上，再將兩者沾取醬汁」整合進去，而中間放置豆腐的區域融合了豆腐上面的紋路，不僅是為了視覺設計，同時紋路可以架高豆腐，使豆腐底部通風不會因為熱氣受潮，由於整體造型為中間凸起、兩邊凹下，這種造型不僅可以堆疊，讓攤販節省空間，也因為兩旁都是裝低溫的配菜和醬汁，所以攤販在一次端多盤時不會因為底部過熱而燙傷的問題。

作品材質 / 陶瓷（模型為 ABS 塑膠）

成型工法 / 注漿成型（模型為 CNC 自動車床加工）

作品尺寸 / 245 x 150 x 35 (mm)

作品照片

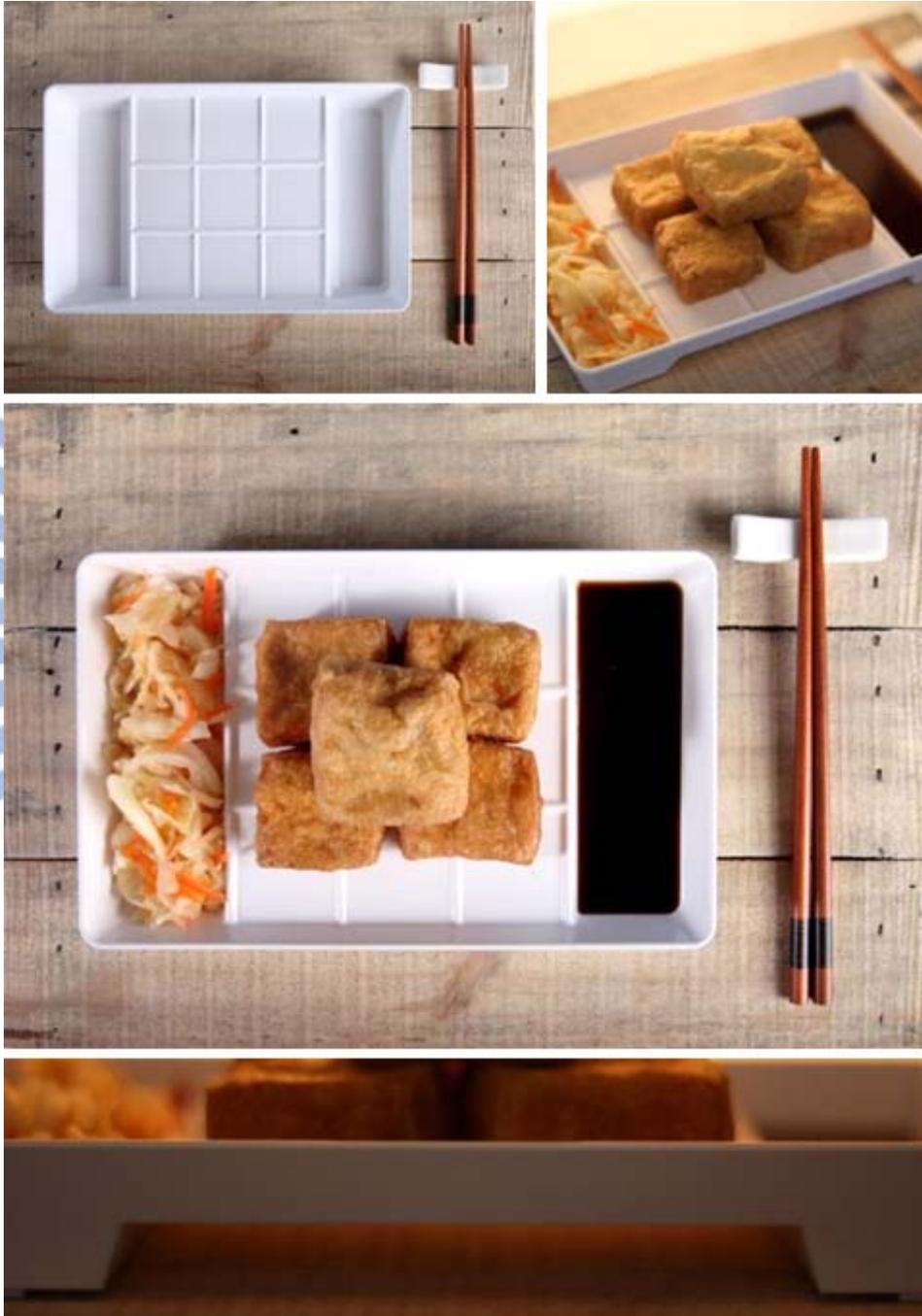


圖 4-2 臭豆腐盤 (本創作拍攝)

4.1.3 燒麻糬叉盤組 easy-cutting plate & fork

設計概念

麻糬又可唸做麻吉，而其讀音 mochi 其實是日文「もち」，餅的意思，麻糬本來為日本的小吃，在殖民時期傳入台灣之後逐漸發展成各式各樣不同型式的小吃，而燒麻糬就是其中一種，所謂的燒麻糬即是將糯米球放入滾燙的液體煮熟，在臺灣燒麻糬分為油炸和糖水煮這兩種形式，又以糖水煮麻糬在夜市中最為常見，沾上花生粉或芝麻粉食用就成為夜市中甜湯的最佳良伴。

燒麻糬是外來食物文化傳進臺灣改造後最成功的例子，不僅臺灣人喜歡，就連日本人也非常喜歡這種柔軟有彈性的口感，但麻糬其實存在著非常多的危險性，像是日本過年期間就常發生一些窒息事件，經過統計後甚至成為導致窒息食物的第一名，在夜市中攤販常常提供筷子做為食具，而食用者常常使用竹筷去做切割的動作，操作不方便也不容易控制大小，對於兒童和老人來說存在著非常大的風險，且就食用的流程來說也不太順暢。

燒麻糬叉盤組分為叉子和盤子兩個部分，盤子上面設計了兩個凹槽，可以置放一份兩個的麻糬，凹槽上有許多順接的切割槽來引導切割，叉子則同時扮演刀和叉的角色，叉子上的圓弧設計的與盤子凹槽內的圓弧相同，因此壓下去時即可切斷麻糬並使用前端的叉狀設計刺起食用，因此叉子和盤子互相作用的時候，便可用一手完成食用流程，如同食用和菓子一般優雅。

作品材質 / 陶瓷（模型為 ABS 塑膠）

成型工法 / 注漿成型（模型為 CNC 自動車床加工）

作品尺寸 / 190 x 95 x 19 (mm)

作品照片

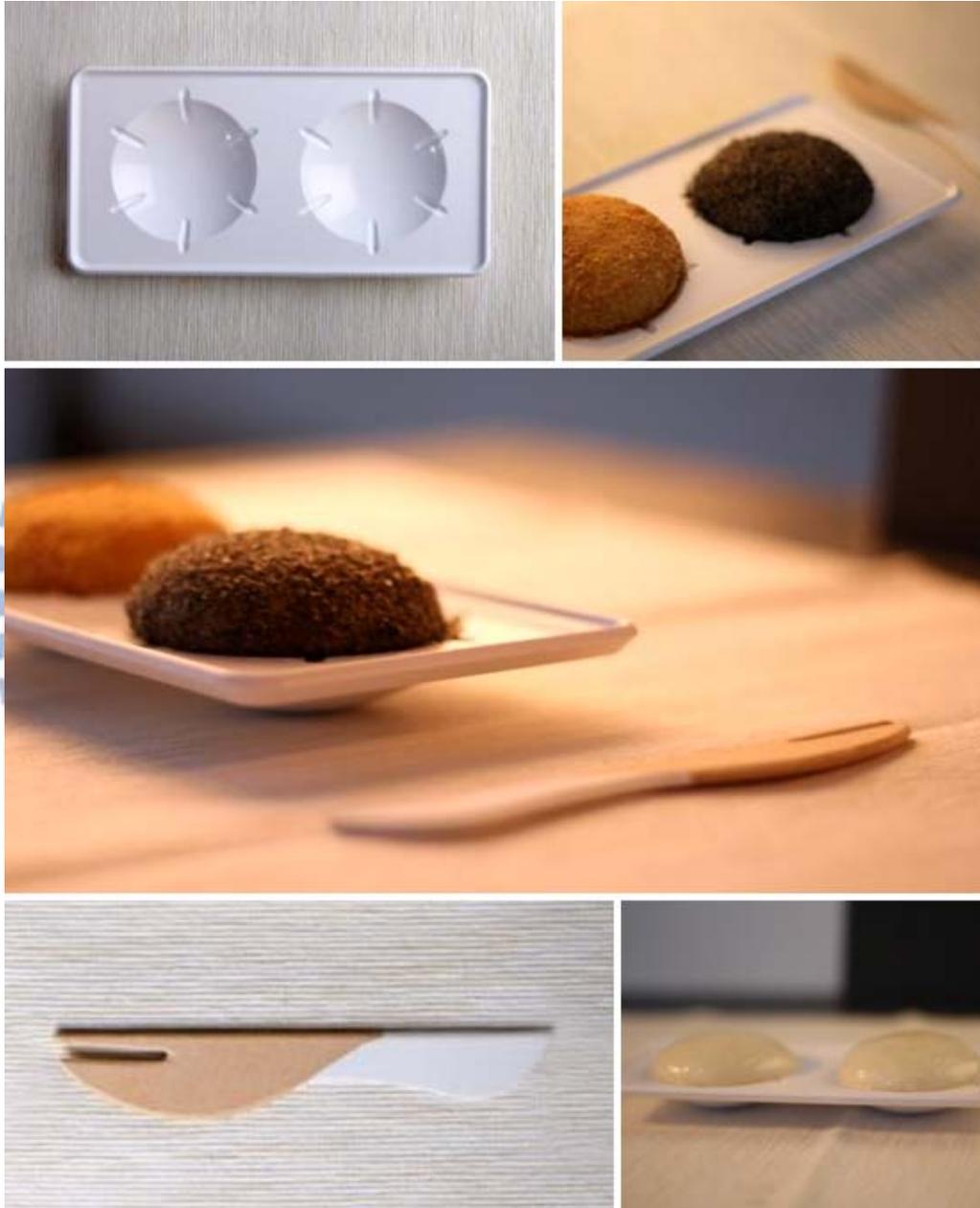


圖 4-3 燒麻糬叉盤組 (本創作拍攝)

4.1.4 大腸包小腸袋 flexible bag

設計概念

糯米腸是將生的長糯米經過調味後，灌入腸衣內蒸熟或烤熟，米香味和腸衣的油脂味讓人食指大動，也令人具有飽足感；香腸則是將調味後的豬肉絞碎後，灌入腸衣內烤熟，香腸攤常伴隨著骰子遊戲，油脂滴在炭上發出的煙熏味，和「十八啦」骰子遊戲的叫喊聲，讓攤販周遭好不熱鬧。

米腸和香腸都屬於廣義的「灌腸」，字面上的意思即是將物體灌進腸衣內，然而這兩個個體卻因為某個攤販的巧思而結合；將米腸烤熟切開後夾入烤的焦香的台式香腸，搭配少許佐料和醬汁，外型彷彿大亨堡一般，且有個非常直覺的名字，大腸包小腸。

攤販在將組合好的大腸包小腸裝進一般的紙袋時，總是需要戰戰兢兢的用碩大的食物去撐開小小的紙袋縫，而食用者在飲食上的流程也極不順暢，由於紙袋可撓性並不佳，因此在吃完一部分想將食物往上推時，紙袋總被弄得油油膩膩、破破爛爛。

flexible bag 可以收納成扁扁如紙片般的結構，也可以伸縮成如紙盒般的空間，不僅攤販在裝盛時不易掉落，食用者在使用時可以邊吃邊縮，最後變成一片紙片般的結構丟掉，方便且環保。

作品材質 / 防水紙

成型工法 / 刀模裁切、壓折

作品尺寸 / 展開後 160 x 50 x50 (mm)

作品照片

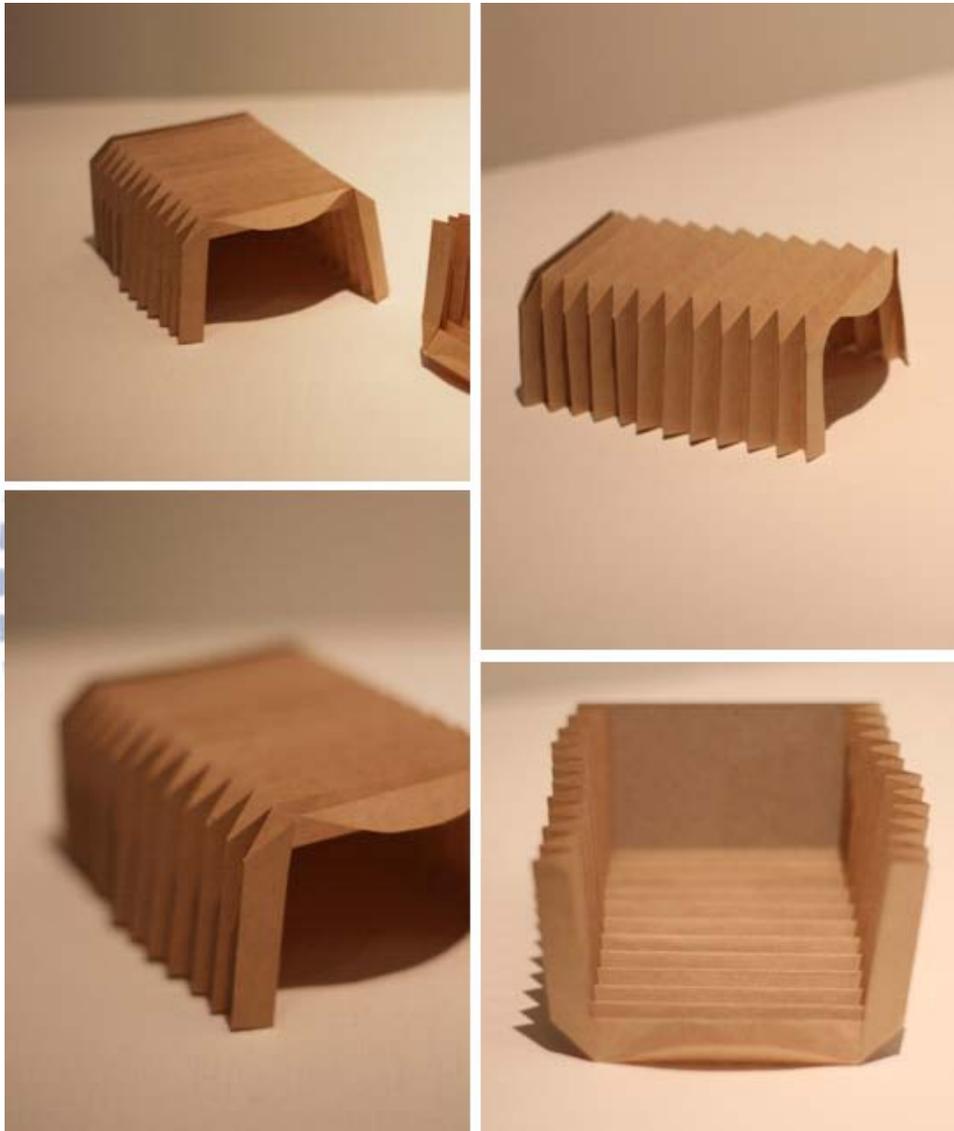


圖 4-4 大腸包小腸袋（本創作拍攝）

4.2 畢業聯展

本次展覽地點位於國立交通大學圖書館地下一樓的藝文中心，展覽主題為「結」，以「結」的多重意義來連結創作、參展者和觀展者的關係，在這次聯展中不僅設計了獨特的字型作為文宣設計元素，策畫別具心裁的宣傳活動，在展場中更共同以絲線編織出結的裝置創作，為連同創作者共十三位同學的畢業創作聯展。

4.2.1 展覽形象

展覽主題說明

結 KNOT

「結」是一種技巧、一種記號，更是一種關係，
從相交、相織到相繫，將我們的生活緊密地牽絆在一起。

我們在這裡綁了最後一個結，
不只是結果，更牽繫出另一條，新旅途的開始。

「結」象徵著每一位學生在創作的過程中，
反覆地繫上、解開自己的思緒，
並將無形的概念繫成有形的作品。

同時，這場畢業聯展，也代表一個「結」，
每個人尋著不同路徑來到這裡，
原本不曾相識的我們，
在同一個時間和空間裡相遇，進而產生關係。

這是創作者與參觀者之間的關係，
在交流與互動的過程中，為彼此解開混亂的結，
繫上乾淨的結，連接出許多新的可能性。

Knot 官方網站 www.cargocollective.com/KNOT2013

Knot 臉書專業 www.facebook.com/2013KNOT

4.2.2 視覺文宣



圖 4-5 英文字體設計 (本創作設計)



圖 4-6 主題標準字 (本創作設計)



圖 4-7 結 Knot 展覽 DM (本創作設計)



圖 4-8 經拼貼之四方連續 DM 成為海報 (本創作設計、拍攝)

4.2.3 宣傳活動



圖 4-9 展覽倒數賓果遊戲卡 (本創作設計)



圖 4-10 臉書粉絲團上刊登倒數賓果字母照片 (本創作拍攝)



圖 4-11 畢業聯展網站 (本創作設計)

4.2.4 展場介紹

公共場域



圖 4-12 展場裝置藝術（本創作拍攝）



圖 4-13 聯展作者介紹牆（本創作拍攝）

個人展區

這次將個人系列主題定為「夜市人生」，這不僅是取自和電視劇名稱，從小在夜市長大的我，在那裡看到了各形各色的故事，我們的人生就像夜市一般，起起伏伏有繁華有沒落，不一定保證順遂，但只要夜市的燈光一展開，就要記得拾起笑容服務客人，為了我們想守護的人。



圖 4-14 個人系列主題形象（本創作設計）

作品說明方面則試圖以實驗的性質，將所有的功能統整在作品名稱上，試圖讓觀看的人能夠立刻了解作品，而效果也出奇的好，觀展者和作品產生共鳴後，常常會心一笑進而繼續閱讀原由，對作品產生興趣

最後一滴 全吸乾 波霸奶茶杯

Boba double-wall cup / Glass

輕勁十足的粉圓加入了香醇的奶茶，珍珠奶茶逐漸成為台灣的一項代名詞，80年代時，因取當時女星葉子娟為靈感，故也稱為波霸奶茶。

波霸奶茶常常在喝到最後一口時，最後幾顆粉圓總會調皮的和吸管玩起躲貓貓的遊戲，造成吸食上的困擾，Boba double-wall cup幽默的使用波霸的曲線，不僅僅是和波霸奶茶做呼應，同時圓弧能將粉圓聚集一起，排好隊的等待食用者用吸管將他們召喚進入嘴中，而雙層玻璃杯的設計，更能將最佳飲用的溫度保持住。

圖 4-15 作品說明牌（本創作設計）

展場記錄

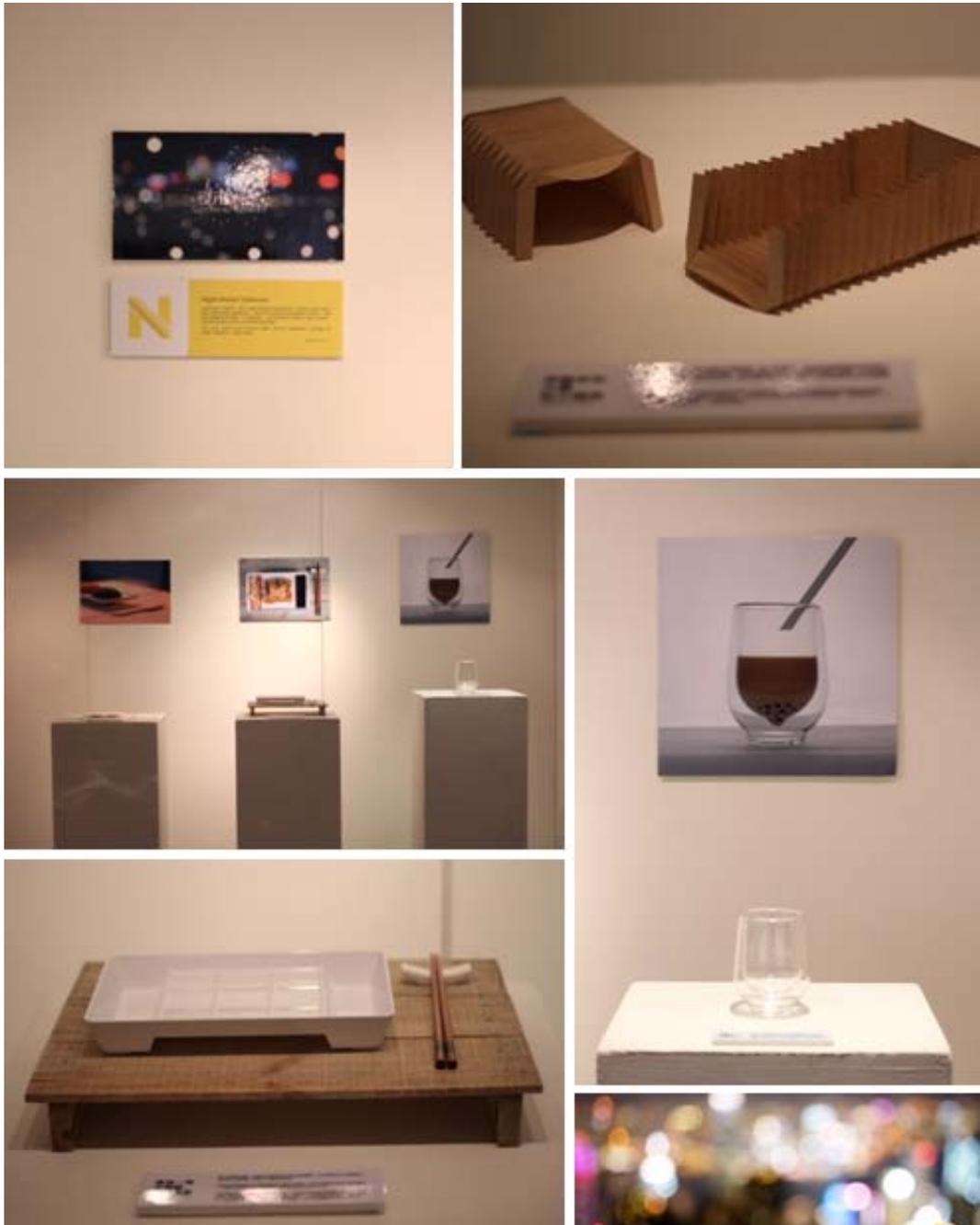


圖 4-16 展場記錄（本創作拍攝）

展場花絮



圖 4-17 展場花絮（本創作拍攝）

第五章 設計檢討與建議

展覽雖然如期開幕，成品也算是順利產出，但一路上有平順也有碰撞，本章節將探討研究創作過程中所遇到的問題，以及檢討各作品可再補強的地方，最後經由整理歸納出未來創作的建議。

5.1 設計檢討

自我省思

設計是一個沒有盡頭的路，因為你永遠沒有辦法創作出完美的事物，時代在變風格也在變，每個世代都有不同的審美，唯有不斷的修改才能夠讓作品繼續往上提升，所以往往一個好作品總是經過一次又一次的修改。

慚愧的是由於個人因素太晚投入畢業創作，導致整個畢業創作的過程非常緊迫，不僅自己難受，也讓周遭人捏把冷汗。在整理設計流程的時候，就可以發現越後面介紹的作品，設計流程縮得越短，但並不是代表他設計起來很容易，僅是因為時間緊迫造成時間分配不均。

雖然成品都有做出來，也趕上展覽開幕，但在看這四個作品的時候，腦袋還是會浮現一些「如果再做一次一定可以更好」的字眼，我也這是對於沒有使盡全力，所引發的懊惱，在這次創作過程完整的記錄後，只希望這份歷史能夠時刻警惕未來的我，不要再犯同樣的錯誤。

創作過程的共同問題

由於夜市餐具分為內用及外帶，在創作前期為了比例的分配掙扎許久，記得當初決定將外帶的比例拉高，但展出件數改為六件，因此花了約兩個月發展了二三十個外帶餐具的構想，直到草模階段做出實體之後，才發現質感太過單薄，最後才將內用餐具的比例拉高，展出件數改為現在的四件，這裡所發生的過失不僅是對於概念構想太過理想化，也對於完成品的預見能力還不夠成熟。

本次餐具設計的類別，屬於文化創意產品，不只注重外觀，也在乎內涵與功能的連結，由於創作者非常喜歡看有關於食物的故事，在閱讀某個食物的篇幅的當下，總會在心裡浮現心中理想的餐具，應該用起來如何或看起來如何，因此引用飲食文學和網路資料作為資料庫，試圖將原由和一些有關於小吃得相關詞彙，藉由視覺化融入於產品設計當中，但其實並非所有的小吃都有豐富的起源故事，有時候僅是發明者的突發奇想，讓攤販爭相學習成為了一種經典，也或許是發明的過程沒有人忠實記錄，造成歷史的斷層，所以並不是每個小吃都適用於這套設計方式，而詞彙也並非能夠百分百視覺化，雖說有些對於食物和起源、文化的形容詞，可能可以用造形和材質來表達，但有些過於深層的原由和艱深的心情抒發，則非常難用造形來表達，可能會讓使用者無法一看就懂，或者造成使用資訊的混亂，因此只能侷限於非常淺層、簡單的形容詞。

波霸奶茶杯

為本次展覽四個作品中迴響最多的一個，無論是觀展者、媒體記者或是創作者本身，大家對於現搖飲料最後一口很難吸的這個問題都非常的有共鳴，而波霸的曲線融入杯子的機能也令人感到幽默，但有些人認為杯子的體積可以再縮小一些，可能會比較方便收納，但由於容量需配合內用杯的容量約一千毫升，因此體積的部分屬於無法改變的部分，唯一能改變的為收納的方式，因此在靠近杯底的曲線，改成像早期珍珠奶茶店使用的高腳杯內縮的曲線(圖 5-1)，如此在店內供應時就能使用吊杯架(圖 5-2)收納。



圖 5-1 珍珠奶茶高腳杯 (網路圖片)



圖 5-2 吊杯架 (網路圖片)

臭豆腐盤

這個作品在設計過程拖了很長的一段時間，但修改的過程屬於較完整，感覺最踏實的一個，不過在概念構想和造形發想的階段，常常 A 構想沒有 B 優點，B 構想沒有 A 優點，浪費了很多時間才將兩個優點統整在一起，在展場佈置時，將臭豆腐盤擺在豆腐架上，並在旁邊附上筷子和筷架(圖 5-3)，拍照時不禁讓我思考，如果能將筷架統整在盤子上，並能使食用的程序更順暢。



圖 5-3 筷架 (網路圖片)

燒麻糬盤

拿到模型工廠的完成品後，就徹底感受到沒把時間騰出來做模型的教訓，因為底部為圓弧的關係，在靜置的時候可以平穩的放著，但只要有外力觸摸，就會如同蹺蹺板般晃動，雖然臺灣人在飲食的時候習慣一手拿食用餐具，一手扶著盛食物的餐具，所以不至於晃動得太嚴重，但他的確是一個大失誤，且弧狀的又在弧狀的凹槽上切割實屬不易，因此可以修改成一樣是弧狀的叉但平面的盤，如此一來就能方便切割，而盤子也不易晃動。

大腸包小腸袋

相對於其他三個較沒有自信的一個作品，可能是設計過程簡短，也可能是製作出來的成品質感較差，由於紙材選用不當，所以在展開的時候不夠挺，這樣意味著一定要兩手支撐才能確保食物不掉落，且造形只能侷限於邊走邊吃，無法提在手上，而結構平坦面不多，因此無法印刷平面廣告。

5.2 設計建議

謹慎挑選題目

太過廣義的題目容易找不到重點，但太過狹隘的題目容易讓設計流程走不下去，就本論文來說，一開始只將設計目標定位在夜市的外帶餐具，在發現完成品後才發現不太適合做為學生作品以及展覽，進而將定位放寬到外帶和內用這兩種餐具。廣義的題目收斂要比狹隘的題目放寬要簡單得多，因此題目可以考慮放長遠些。

時間分配與設計流程

由於畢業製作需要產出多件作品，對於時間的分配非常重要，若是沒有制定時程表，很容易占用到其他作品的設計流程時間，最後導致某個作品設計時間不足，進而壓縮了設計流程，而設計流程像是工作站一樣，每做到一個階段就打了一個安全的勾，越靠近完成品的流程越是重要，因為越是能模擬出完成品的樣貌，所以很有可能因為忽略了某個環節，而產生無法預期的錯誤。

後續研究建議

夜市是一個文化匯集的地方，所有的事物也都圍繞在以使用者為出發的目的，但一直以來臺灣並未重視設計所帶來的益處，在早期人們只重視內在涵養不注重外表，因此對於設計可有可無，隨著時代進步，人們重視內涵也重視外在，因此工業設計在夜市的議題中，不僅扮演著美化外在的角色，更具有整理這些以人為本的事物的功能，夜市在研究論文的議題中還算是少數。

因為時間的關係，創作者僅能對於少數小吃進行餐具創作，但臺灣不僅有非常多種經典的小吃沒有專屬的餐具，此外像是逛夜市的流程、小販的服務設計、攤車烹調的流程設計、小吃的廚具設計、夜市的環保議題設計等等，仍有許多不成熟的事物可以著手設計改善，而這每一個項目都像是身體的一部分，一旦觸動了這部分，即有可能牽引著令一部分，以現在的情況來看，臺灣的夜市像是一團有點打結的線球，仍須藉由設計力量來理清頭緒。

第六章 結論

這一年的過程裡，從一開始的抗拒、對於設計的疲乏，經過鼓起勇氣面對現實，到最後對於設計這件事有了新的體認並重拾熱情，十二個月說長不長說短不短，卻讓我感覺到自己又成長了一次，不僅是對於設計的思考、論述的邏輯觀念有進一步的想法，更有一部分是心靈上的成長，而這些都是在與設計獨處時、與老師討論時、和畢業聯展的同學交談時所學到的，回想起這段時間所發生的事情，覺得已經離好遠，但一想起來卻還是覺得彷彿就是昨天才發生一般，從一開始選題目到構想卡關，最後終於將展件生出，如期參加展覽，所以在開幕當天深刻的感受到一句話，「痛苦會過去，美會留下。」，當看到自己的心血誕生當下，好像以前要死要活的痛苦，一瞬間都忘了。

這次的畢業創作我認為設計創作和論文撰寫都讓我學習不少，在大學時期，我們總是不斷的在修改產品的構想及所蘊藏的內涵，對於外形設計總是草草了事，等到讀了研究所之後，才發現造形不僅如同衣著一般有其流行的風格，造形語彙間更透露著與內涵的連結，所以在這次畢業製作中，由老師帶著我一路修改，並學著自己去評斷好壞，這才發現原來我不過微幅的調整某條曲線，最後竟產生如此大的變化，所以將修改的所有過程展開時，我才發現原來以前認為那些不重要的小細節、小尺寸，居然會產生如此大的效應，讓我深刻的體會細節、完成度對於設計的重要性。

整理創作論文的期間，讓我感受到前所未有的痛苦，在這之前我對於邏輯以及文案的能力非常薄弱，專注力也不足以讓我打完一整篇文章，且在整理這篇論文前，總是認為設計的過程並非有組織的，而是參雜部分的偶然和天馬行空，直到整理結束後，我才發現這就像是一個大拼圖，正在拼湊我腦中的思考，等到拼圖都完整了，這才發現原來這是專屬於我自己的設計流程，並讓我重新檢視自己的設計方法，如此一來我便可以在常常遇到困難的部分進行設計方法的修改，或許在未來我可以擁有很多種屬於我的設計流程，也或許我可以找到最適合我的那一個。

這段路或許走得跌跌撞撞，並不是盡善盡美，但我知道自己沒有放棄，並以自己的方式慢慢的進步，而過去跌撞的軌跡我會謹記，並在下次遇見的時候，用最果斷的態度大步的跨越他。

參考文獻

書籍

1. 李亮一(1997)，陶藝技法 1.2.3，雄獅圖書，台北。
2. 吳念凡，策展主編(2006)，新食器時代，北縣鶯歌陶瓷博物館，新北市。
3. 焦桐(2009)，臺灣味道，二魚，台北市。
4. 焦桐(2009)，暴食江湖，二魚，台北市。
5. 山內昶(2002)，筷子刀叉匙：東西方的文化記號與飲食風景，藍鯨，台北市。
6. 焦桐(2010)，2009 飲食文選，二魚，台北市。
7. Marvin Harris (2004)，食物與文化之謎，書林，台北市。
8. Jackson, Paul(2011)，Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form，Chronicle Books Llc。
9. 莊秀玲(2004)，台灣當代精緻陶瓷餐具展，臺北縣鶯歌陶瓷博物館，新北市。
10. 李佩玲(2006)，美之饌：食物與物件的相對論，田園城市文化，臺北市

論文與雜誌

1. 楊惠椀(2009)，80 年代以來台灣飲食散文研究，國立成功大學中國文學研究所碩士論文。
2. 鄭淑娟(2007)，臺灣飲食文學出版概況，全國新書資訊月刊期刊論文。
3. 許翔閔(2011)，台灣夜市規劃創新設計之研究，國立雲林科技大學創意生活設計研究所碩士論文。

網路資訊

1. CNN Travel，www.travel.cnn.com
2. Design boom，www.designboom.com
3. Taipei travel，www.taipeitravel.net
4. MyDesy 淘靈感，www.pick.mydesy.com