

行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

時尚工藝美學評析之研究 研究成果報告(精簡版)

計畫類別：個別型
計畫編號：NSC 100-2410-H-144-008-
執行期間：100年08月01日至101年07月31日
執行單位：國立臺灣藝術大學工藝設計學系(所)

計畫主持人：林伯賢
共同主持人：葉茱俐、林榮泰
計畫參與人員：碩士班研究生-兼任助理人員：陳珮君
碩士班研究生-兼任助理人員：張宏華
碩士班研究生-兼任助理人員：羅秀麗

報告附件：出席國際會議研究心得報告及發表論文

公開資訊：本計畫涉及專利或其他智慧財產權，2年後可公開查詢

中華民國 101 年 10 月 31 日

中文摘要：本研究以學術應用與文化傳佈之角度出發，探索台灣時尚工藝之美學價值。藉由「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚 Yii」計畫之經典作品進行風格分析，結合質性研究對工藝品在藝術本質與文化意涵等層面的探索，並透過學者專家對於工藝品實證觀察所得的量化資料，分析時尚工藝經典作品之風格形式，建構台灣時尚工藝美學評析的理論架構。在作品的質性分析部分，為建立作品評論之基礎資料，本研究針對工藝家以及設計師進行訪談。為台灣近代工藝尋求完整之文化意涵與美學價值。在作品的量化分析部分，首先運用多向度多元尺度分析法（MDS），以自編之量表進行作品之風格意象調查。再運用 Amabile 所發展的藝術領域共識評量技術（CAT）量表，檢視作品在創意、技術，以及美感三個向度的表現。最後再以多元迴歸分析，探討三個向度對於形塑作品風格類型的影響。

結合量化研究與質性分析，本研究企圖為工藝美學建立可行之分析評論模式，藉由時尚工藝美學評析的理論架構之建立，可提供作為台灣現代工藝設計應用的基礎，促進國內工藝創作與相關設計產業的水準。並針對台灣近幾年工藝設計之發展，建立與社會脈動緊密相聯之美學典範，進一步深化台灣文化創意產業政策之社會功能，達到提升台灣時尚工藝美學價值，促進全民美學素養的目的。

中文關鍵詞：時尚工藝、美學、風格分析

英文摘要：Based on the perspective of academic application and cultural dissemination, this study intends to explore the aesthetic value of Taiwan modern crafts. Through an approach of style analysis, this study examines the works selected from Taiwan Crafts Competition Award and Modern Crafts Yii Project. Both qualitative and quantitative methods is employed to explore the artistic essence and cultural reference of the creations. The study places the works in stylistic context to establish a theoretical framework of aesthetic analysis and criticism of Taiwanese modern crafts.

Interviews with craft masters and designers is arranged in order to collect the data required for criticism. Aesthetic value connecting to Taiwanese social context will be summarized based on the cultural implication derived from the analysis in

this study.

A questionnaire is developed to obtain information required for style analysis. The data is analyzed using 'Multidimensional Scaling' (MDS). The Consensus Assessment Technique (CAT) is also employed in this study. A CAT questionnaire developed by Amabile is used to examine the performance of the works in three difference dimensions of creativity, technical goodness, and aesthetic appeal. Finally, a statistic technique of Multiple Regression Analysis will be employed to explore the significance of these three factors in each style of the works.

Through quantitative and qualitative approaches, this study intends to construct an accessible criticism model of modern crafts design. The framework provides a foundation for design industries to establish design strategies. An aesthetic paragon connecting to Taiwanese social context is addressed based on the development of crafts design. The output of the study promotes aesthetic value of Taiwanese modern crafts, enhances aesthetic literacy of the people, and fulfills a social function of the policy developing cultural and creative industries.

英文關鍵詞： Modern Crafts, Aesthetics, Style Analysis

時尚工藝美學評析之研究

目錄

1. 前言 1
 2. 研究目的 2
 3. 文獻探討 3
 4. 研究方法 10
 5. 研究結果與發現 12
 6. 結論與建議 21
- 參考文獻 25
- 附錄 27

報告內容

1.前言

工藝具備藝術與實用兩個面向，《說文解字》有云：「工，巧也，匠也，善其事也。凡執藝事成器物以利用，皆謂之工」；《周禮·考工記》則詳載：「天時、地利、材美、工巧，合此四者，方為良」。近代的工藝日益重視展現其文化特質與美感表現，融入工藝之美的產品越來越受到消費者的青睞。著名美國設計學者諾曼(Norman,2002)即指出，一件成功的設計必須兼顧產品的適用性(usability)、實用性 (practicality) 與美學 (aesthetics) 等面向，而其中情感因素才是最重要的關鍵。二十一世紀為情感而設計的訴求，正可以藉由工藝的美學價值而得以實踐。

國立台灣工藝研究發展中心與台灣創意設計中心在 2007 年推出「工藝時尚 Yii」計畫，結合傳統工藝技法與現代設計觀念，成功開創出新時代的工藝風格，也為各種工藝材質的設計開發提供無限潛能。截至 2010 年，來自世界各地的訂單已經逾億元，傳統上對於「工藝」的認知，結合「時尚」的概念，衍伸出多元豐富的價值，也成為台灣當前文化創意產業一個成功的典範。

根據文創法第三條所規範的文化創意產業，系指「源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升之產業」。在此，全民美學素養一方面是台灣推動文化創意產業所標榜的非經濟效應；另一方面，國民美學素養的提升，仍是開拓文創消費市場最根本的途徑。就產品端而言，如何為時尚工藝樹立一個新的美學典範，提供社會大眾欣賞工藝時尚之美，是當前推動文化創意產業一項重要議題。而就設計端而言，更有必要為工藝設計，提出一個完整的美學分析與評論的架構，除為工藝家與設計師提供創作設計的理論基礎，更能提升時尚工藝的藝術質感與美學價值。

2.研究目的

走過半世紀，國立台灣工藝研究發展中心的發展本台灣近代工藝的發展有密切關連，從其發展脈絡觀之，1954-1972年「南投縣工藝研究班」的設置，到1973-1998年轉型為「台灣省手工業研究所」，其主要發展方向係以配合台灣階段性經濟發展為主軸。1999年更名為「國立台灣工藝研究所」，改隸屬於行政院文化建設委員會後，雖然仍具備引領台灣工藝產業發展的任務，更因應社會環境與時代潮流之變遷，兼負起以「文化」為核心，定位台灣工藝之價值與方向之使命。為配合政府文創政策，2010年正式定名為「國立台灣工藝研究發展中心」，藉由推動創意產業之發展及工藝文化美學推廣，促進台灣工藝之現代化。2001年起由台灣工藝研究所辦理之「國家工藝獎」實施計六屆，成為國內工藝界最具指標性的獎項。2007年起整合「國家工藝獎」及「台灣工藝設計競賽」二項競賽合併為「台灣工藝競賽」，並將競賽分為「傳統工藝」及「創新設計」兩組，不僅代表台灣當前產業設計的水準，更具有反映台灣近代文化內涵的意義。

2007年國立台灣工藝研究發展中心與台灣創意設計中心推出以「工藝新貌跨領域創作應用」為題的工藝時尚計畫，首次結合國內設計界和工藝界的菁英進行密切合作，初期先藉由概念性創作試探合作架構之可行性，2008年起正式以「Yii」為品牌名稱，並自2009年起開始進行國際合作及跨域合作，作品含括木雕、細銀、陶瓷、染織、竹編、竹器、漆器、玻璃、十字繡九大工藝領域，獲得國際好評（林正儀，2010）。從國家工藝獎到台灣工藝競賽以及工藝時尚計畫，為台灣近十年的工藝發展開創了一個新的里程。

本研究以學術應用與文化傳佈之角度出發，針對「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚」計畫現階段數位展示之經典作品進行風格分析，結合質性研究對工藝品在藝術本質與文化意涵等層面的探索，並透過學者專家對於工藝品實證觀察所得的量化分析，以達成下列之研究目的。

- (一) 運用藝術鑑賞評論的方法模式，為台灣工藝樹立新的美學典範
- (二) 建構台灣時尚工藝美學評析的理論架構，提供時尚工藝創作設計的美學基礎
- (三) 分析時尚工藝經典作品之風格形式，提升台灣時尚工藝的美學價值

3.文獻探討

3.1 時尚的意義

「時尚」一詞的意涵往往視其文脈的差異而有不同的解讀，國內將英文 fashion design 稱為時尚設計，其對象為服裝及其飾品之設計。高宣揚（2003）認為，流行與時尚極為相似，其相異點在於時尚是階級的，而流行是大眾的。諾曼（Norman, 2002）定義流行（fashion）、風格（style）、時尚（mode）、風尚（vogue）：這些名詞是指在某段時間裡，服裝、裝飾、行為、或者生活方式上所盛行或偏好的方式，四種名詞的意義整理如下表 1 所示。

表 1 流行、風格、時尚、風尚之意義

流行（fashion）	含義最廣的用語，屬於通俗大眾化的，通常是只與主流社會或任何文化或次文化採用的習俗相一致。
風格（style）	有時可與流行交替使用，介於時尚與流行之間。
時尚（mode）	具有階級性，強調對優雅與標準的執著。
風尚（vogue）	用於廣泛盛行的流行，但經常暗指熱情但短暫的接受度。

資料來源：整理自 Norman（2002）；高宣揚（2003）

本研究在時尚工藝的定義上，強調時尚永續、文化不滅與優雅美感等因素，因此捨棄含有短暫熱情意涵的「風尚（vogue）」與「流行（fashion）」，而採取「時尚（mode）」為主軸涵義，強調時尚與生活、文化與優雅的連結，因此用英文 modern craft 來指稱「時尚工藝」。今日，時尚文化的發展實屬多元性的、廣泛的，舉凡美術、舞蹈、音樂、電影、文學、文化、產業等，已經成為現代人生活當中不可或缺的重要元素。各家學者或時尚工作者對於「Mode」的定義仍有些許不同。最早在歐印語言中，便已經出現「時尚」的詞根 muid。經過長年的演變，Georg Simmel（費勇、吳曦譯，2001）認為建構時尚有兩種本質社會傾向，一方面是統合的需要，就其模仿層面而言，時尚滿足了社會依賴的需要，它將個體導向群體共有的軌道上；另一方面是分化的需要，它也滿足了差別的需求、變化和

自我凸顯，它將個體脫離群體共有的軌道。在社會關聯與個人差異彼此不可分離的情況下，時尚成會社會必要的一個產物，而消費者試圖在模仿與差異之間找到平衡。時尚便是其中的一種特殊生活方式（顧仁明譯，2001）。既然時尚是一種生活方式，那麼作為生活器物的「工藝」，必能運用設計手法藉以符合某種生活方式所使用的生活器物，既不脫離工藝的生活化本質，又可作為使用者自我實現的工具，下小節將藉由蒐集工藝定義與文獻分析，探討時尚與工藝的關聯。

3.2 工藝的意義

《周禮·考工記》有云：「知者創物，巧者述之，守之世，謂之工」。連雅堂先生作《台灣通史》特別立「工藝志」一篇，認為工藝是一種福國益民之道；工藝之巧，可以「侔神明而制六和」。綜言之，工藝是先民開物成務，解決食、衣、住、行各項生活問題的一種創造性活動，更在文明發展的過程中，不斷改良製作技術，提升器物的使用機能，並將器物的外觀形式加以裝飾美化。一個社群地區的工藝水準，也就成為文明進化的重要指標。

日本美術工藝運動發起者柳宗悅(1993)認為，人類知道利用天然物為工具，提高辦事效率，克服困難，工藝活動即告開始，如舊石器時代的人獸相爭階段，人類為求生存，以抗外敵、以利生活，將現有石塊、石片、獸骨加以琢磨而成石刀、石鑽、石鑿、骨刀等，可以算是最原始的工藝行為及活動。張長傑（1980）在《藤竹工》一書中提到，美術工藝範疇甚為廣泛，一部分屬於純粹手工的藝品，一部分系半機器生產下的製品。而美術工藝如同精神糧食一般，具備陶冶心靈的功能，而將人力作用在某一物體上，使其成為有用的器物，此即工藝活動（張長傑，1993）。

由以上論述可之工藝與生活的關係密不可分，而工藝取材於當地、製造以手藝、運用於生活的特性，使工藝可自然呈現社會生活方式、生產水準、審美意識、時代思想和人在自然界中所處的地位，也就如同岩田慶治所言：「潛在於民族文化深層意象中，而難以用語言表達的心理活動，可以形成圖像展現在人們眼前（杉浦康平，2000）。」，使之自然而然成為國家特色的產物（田自秉，1986）。

台灣工藝之父顏水龍（1952）在五零年代即提出，台灣工藝應對國家社會有正確的認識，並且應創造出捕捉社會人心、能深入日常生活廣泛普及的作品，並

善加運用原生材料之美與適應現代人的生活。從最初的原始工藝活動開始，人類利用工具來解決生活困難，生活無虞後，進一步成為陶冶心靈的工具。顏水龍曾引用法國裝飾家貝利安女士評論東洋工藝界的名言：「傳統、選擇、創作」，即為「活用傳統固有性，選擇適用於現代性或實用性，然後創作最有將來性的新作品。」，在鞏固傳統的基礎上，台灣工藝研究所有鑑於台灣較缺乏工藝文獻基礎與研究風潮，即在民國 95 年起開始確立台灣工藝文化研究的政策，並在 96 年開始執行「台灣工藝文化研究計畫」，其中的宗旨之一及為整理台灣工藝主體性文化，建構整體工藝文化史學，以鑑往知來（許峰旗、楊裕富，2009b）；在現代與實用的選擇上，則是依據現代人生活習性並適當運用科技，選擇將科技作為輔助工具，賦予傳統工藝新面貌（林榮泰，2009）；在創作的層面上，則著重於未來性與創意，甚至引領潮流，成為具有時尚標識的產物，因此工藝如何從傳統走入現代，再從創作中發現未來，引領時尚，實為現階段需討論之議題。

3.3 時尚工藝的意義

陳國珍（2009）在《建構時尚工藝的創新價值》一文中，透過國際創意品牌的案例分析，提出符合現代時尚工藝的觀念價值。從品牌建構、文化本質的角度解析時尚工藝，並提出數點現代工藝的觀念價值：珍視自然與人文、重視傳統工藝、結合科技、愉悅生活、展現在地風情、開創時尚潮流等，由此可知，時尚工藝的精神含蘊著現代文化的新興生活型態，而這種型態足以引人嚮往並蔚為風潮。

石大宇認為時尚工藝是「兼具美感與藝術性的可販賣產品」，他指出任何設計缺乏了美感，都將失去意義。可見時尚工藝品加強了工藝的商品化、現代化，林千琪（2008）亦指出，時尚所需具備的高度敏銳之美感，也是有別於傳統工藝的微妙之處，因為時尚的美感，是必須具備大眾性、指標性的。

陳國珍（2009）也提出了他對時尚工藝中點定位的看法：「繼續褒揚手工製作的價值感，與包容時間在緩慢製成之間進行，核心價值正是人與物質世界之間和諧關係的體現」。她認為在後工藝時代的催生之下，工藝勢必發生變革，而這種變革需要各個領域知識的協助，因此在工業與工藝的兩個極端值中，後工藝試圖尋找一個中點，融合敏銳美感與在地文化的時尚工藝便出現了，時尚工藝正是

一種現代人的生活語言，他傳遞著族群自我美學的顯像和與大自然生存與共的品味價值，代表著動態的、與時俱進的、不斷創新的生活產業，因此「經典時尚工藝」是美好的、自然的、非自我中心的、單純而友善的，並且所正視的是人性價值和生活品質。

3.3 工藝的演變與時尚的關聯

南投工藝研究所與台灣設計創意中心以傳統復興為號召，現代設計為手法，工藝材質為媒材，創造出根基傳統文化、融合現代設計創意的時尚工藝，經過中外的展覽曝光接獲上億訂單，台灣發現時尚與工藝創造出的新火花，而今年的重點便是努力將火花持續延燒，積極創立品牌，穩固時尚工藝產業，而當大家都認為時尚是個好生意時，所代表的意義已經不只是流行與奢華、品味與風格的象徵而已，更令人深入探究的是文化現象與時尚的本質，與那潮流演變背後所隱藏的時代意義（盧縉梅，2008）。

許峰旗與楊裕富（2009a）以國家政策的階段性時期看待台灣工藝風格的演變，共可分為五大時期、五種風格：

1. 日據殖民時期(1895-1945)－去中國風工藝設計風格
2. 台灣工復後手工業推廣時期(1945-1970)－在地材與大中華風格工藝設計
3. 台灣工藝鼎盛時期(1970-1987)－設計品牌風格不明的 OEM 工藝
4. 台灣工藝產業衰微、藝術創作興起時期(1988-2000)－工藝創作精緻藝術化
5. 文化創意產業時期(2001-2008)－重視文化、創意、環保與品牌的工藝設計

上述五個時期的劃分，容或仍有議論的空間，卻也真確的刻畫出台灣工藝發展與時俱進的時尚精神。2004 年文建會主委陳其南提出：「公民美學」及「台灣生活工藝運動」；2006 年工藝所舉辦「綠工藝」系列活動都是台灣工藝貼近全球環保脈動的證明；2007 年工藝所和台創中心推出的「工藝時尚 Yii」計畫，強調在地美學、融合設計與工藝的高品質商品，在國內外引起相當大的矚目。未來永續環保的「綠工藝」與著重設計品牌意象的「工藝時尚」，可望帶動台灣工藝發展的新潮流。

林正儀（2009）表示：「時尚」像是神祕的潘朶拉之盒，也是當代的生活方式和流行現象，並在擔任國立台灣工藝研究所所長任內，策畫「夯工藝·靚時尚

「台灣 vs 泰國文化創意產業特展」時，以「時尚起源」、「時尚永續」、「時尚進化」來解釋現代工藝的時尚意涵與過程（國立台灣工藝研究所，2008）。「時尚起源」強調工藝精神必須植基於歷史文化，從傳統中萌芽。「時尚永續」主張工藝特色應該由地方出發，他認為時尚的不衰價值在於在地文化，在全球化的同時，凸顯在地化的重要。「時尚進化」闡揚工藝產品轉化為流行時尚商品的潛力，而其間的關鍵在品牌的行塑與推廣。

陳國珍（2009）指出，唯有時尚工藝品牌的永續經營企圖與模式，才足以彰顯品牌的真正價值。時尚工藝品牌的建立與行銷，可看作是由手工到產業、由在地性拓及國際化的發展進化，品牌的開創與工藝價值的提升，傳統與現代交融，其中蘊含時代的層次與厚度

綜言之，時尚工藝乃是以工藝為載體，以文化作為內涵，結合設計手法，探索人們的生活型態，在商品化的過程中，形塑時尚品牌的吸引力，創造具識別性與風格化的商品做為產業的果實，以達成文創法所追求的「創造財富與就業機會，促進全民美學素養，提升國民生活環境」。

3.4 工藝美學評析的量化研究探索

在兼顧藝術研究的特質下，本研究對於作品的評析將輔以量化研究，並藉由「共識評量技術」（consensus assessment technique, CAT）來整合專家學者的觀察回饋意見。共識評量技術是由美國心理學家 Teresa M. Amabile（1983）所發展出來的創意評核技術，是一種藉由對產品的評定，來檢視創造力的評量方法。長久以來創造力被視為為一種人類心裡的特質，Amabile 則主張從「產品」的角度來定義創造力。邱皓政（2005）指出，共識評量技術經過近年一系列研究的檢驗，證實是一向可以用來評估各種不同類型作品的工具，其範圍包含詩詞創作、述說故事，以及藝術創作；而其適用對象則包含成人及兒童。

Amabile（1996）指出，評鑑程序應注意下列幾個要點：第一評定者對於被評定作品所屬領域應有一定的知識背景。第二，評定者進行評鑑時應不受他人影響。第三，評定者應每一次針對一件作品的各項指標進行評鑑，而不是同時針對多件作品的某一項指標進行比較。Amabile 的原則將作為本研究實際執行時之參考。

對於產品的評估，Amabile（1996）提出了幾個要件：第一，必須是可以具體觀察的作品。第二，評量的結果應具有開放性。第三，避免受限於特定能力或技術而創作的作品。Amabile 所發展量表經過多次修正改良，到了 1983 年，在藝術領域量表中一共設計了 23 個項目，並對於每一個評定項目做出描述性的定義（如表 2）。

表 2 「共識評量技術」藝術領域量表 23 個評核項目及定義

評定項目	評定項目定義
1. 創造力 (creativity)	依照你個人主觀認定，評定作品的創意程度
2. 材料的新奇運用 (novel use of materials)	作品呈現材料運用的新奇程度
3. 新奇觀念 (novel idea)	作品顯示觀念呈現的新奇程度
4. 努力顯著性 (effort evident)	作品顯示練習過程的努力程度
5. 形狀變異性 (variation in shapes)	作品顯示表現手法的多樣變化程度
6. 細節 (detail)	作品中細節妥善處理的程度
7. 複雜性 (complexity)	作品複雜的程度
8. 技術優點 (technical goodness)	作品表現優異技術的程度
9. 整體組織性 (organization)	作品表現組織完整性的程度
10. 簡潔明快性 (neatness)	作品表現簡潔明快的程度
11. 計畫顯著性 (planning evident)	作品顯示計畫良好的程度
12. 再現程度 (representationalism)	作品模擬真實世界的表現程度
13. 對稱程度 (symmetry)	作品整體型態呈現的對稱程度
14. 平衡 (balance)	作品整體型態呈現的平衡程度
15. 表達性 (expression)	作品傳達文字、象徵或情感意義的程度
16. 拙趣 (silliness)	作品傳達樸拙趣味的程度
17. 自發性 (spontaneity)	作品表現自然不矯情的程度
18. 律動感 (movement)	作品傳達律動感的程度
19. 喜好 (liking)	依照你個人主觀認定，評定對作品的喜好程度

20. 具展示價值 (display)	你個人願意再次觀賞或推薦別人觀賞
21. 美感吸引力 (aesthetic appeal)	作品整體的美感吸引力
22. 令人喜歡的形狀配置 (pleasing placement of shapes)	作品視覺配置令人喜歡的程度
23. 令人喜歡的色彩運用 (pleasing use of color)	作品整體的色彩運用令人喜歡的程度

資料來源：整理自 Amabile (1996: 46-47)

以上的 23 個項目經過因素分析處理，可以分成創造力、技術、以及美感三大群組，並將因素負荷量較低的項目剔除後剩下 17 個項目（如表 3），其中 1 至 7 題為創造力因素，8 至 14 題為技術因素，14 至 17 題為美感因素。本研究即以此 17 個項目作為依據，並以五點量表的形式進行問卷編製。

表 3 「共識評量技術」藝術領域量表 17 個評核項目及其因素歸屬

評定項目	因素歸屬
1. 創造力	創造力
2. 材料的新奇運用	
3. 新奇觀念	
4. 努力顯著性	
5. 形狀變異性	
6. 細節	
7. 複雜性	
8. 技術優點	技術
9. 整體組織性	
10. 簡潔明快性	
11. 計畫顯著性	
12. 再現程度	
13. 對稱程度	

14. 表達性	
15. 喜好	美感
16. 美感吸引力	
17. 具展示價值	

資料來源：整理自 Amabile (1996: 49)

Amabile 的共識評量技術以產品的評定為導向，兼顧了創造力、技術、以及美感三個向度的表現，可以用來輔助對時尚工藝美學評析，著重藝術感性價值的主觀判斷之不足。雖然 Amabile 強調共識評量技術宜避免用在特定能力或技術的作品，其用意乃為避免評定者過於著重技術向度的指標。但是就本研究而言，手藝技術的優質表現，正是時尚工藝美學不可或缺的一環，Amabile 的共識評量技術應是建構時尚工藝美學價值極具參考的評量工具。

4. 研究方法

4.1 研究工具與架構

本研究主要針對「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚」計畫現階段數位展示之經典作品為研究對象，在量化研究方面，首先結合相關文獻與訪談資料，編製工藝品風格分析量表實施作品之風格意象調查。所得資料再利用「多向度多元尺度分析」(multidimensional scaling, MDS) 進行分析整理。MDS 是一種對於觀察值進行分類，並進一步找出背後潛在結構之資料分析法 (王保進：2004)。近年來國內設計學者，將 MDS 運用在產品造形特性分析上，借助統計學及相關理論及統計軟體的運用，將可為工藝品之風格建立可行之實證分析模式。

本研究經由專家選取出16組風格意象語意詞彙，以五點量表的方式編製時尚工藝美學評析語意問卷一式，進行多向度多元尺度分析。16組語意詞彙詳列如下：

寫意的一寫實的、觸覺的一視覺的、傳統的一現代的、新穎的一普通的
 古典的一前衛的、重材質一重表現、華麗的一樸素的、衝突的一調和的

重自然—重人工、直線的一曲線的、整體的一多件的、幾何的一有機的
直覺的一思考的、實用的一觀賞的、沿襲的一創意的、輕巧的一穩重的

除了多向度多元尺度分析之外，本研究亦採取美國心理學家 Amabile 所發展出來的「共識評量技術」(consensus assessment technique, CAT) 來整合專家學者的觀察評定意見。本研究沿用 Amabile 於 1996 所修正彙編之藝術領域量表計 17 個評核項目，檢驗受測作品在創意、技術，以及美感等三個因素歸屬的評價。所得結果除作為評析各產品之依據以外，更結合 MDS 對全部受測作品所建構之風格意象，進一步針對不同風格類型的作品，以「創意」、「技術」，以及「美感」三個因素作為預測變項進行多元迴歸分析 (multiple regression analysis)，以探討三個預測變項對於形塑各類型作品美學價值的權重。本研究之研究架構如圖 1 所示。

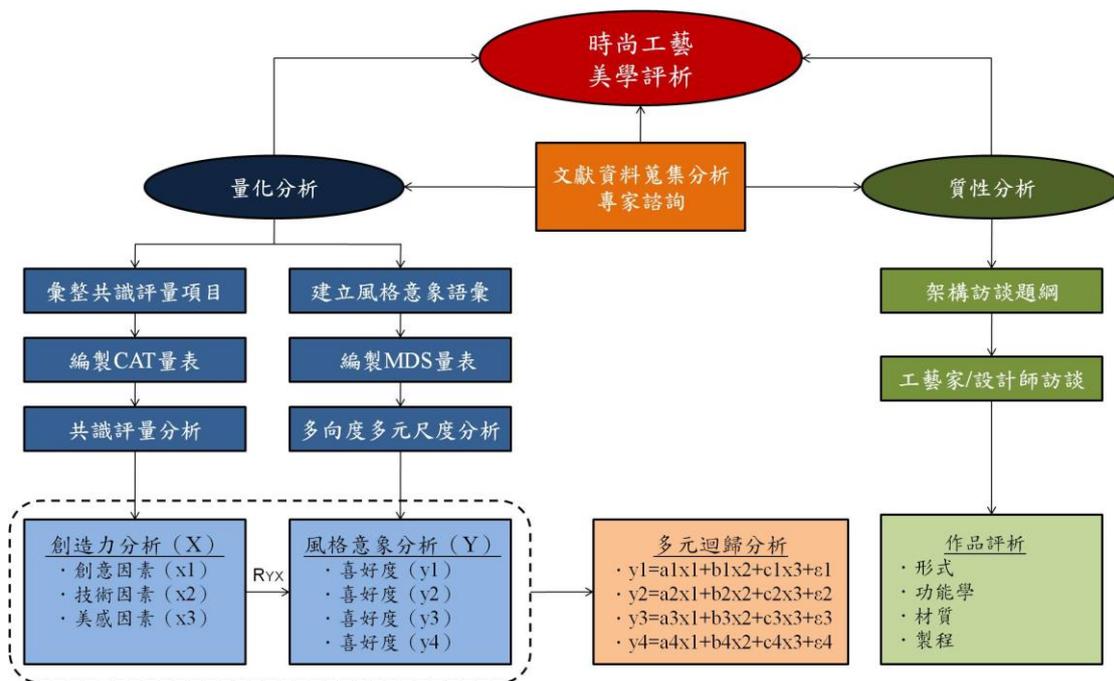


圖 1 研究架構圖

4.2 研究對象

有關研究對象作品的選擇方面，「台灣工藝競賽」部分的作品至 2010 年止已實施四屆，本研究預定抽選每屆傳統組與創新組之一等獎各一件合計 8 件，其中一等獎從缺時則選取二等獎作品（如附件一）。另外在「工藝時尚」計畫部分

的作品，根據國立台灣工藝研究發展中心公告之 Yii 品牌簡介及現有產品清單，自 2007 至 2009 年計有 58 個系列之時尚工藝產品，而目前展示在其官方網站的作品計 37 件（如附件二）。本研究徵詢彙整專家意見從中抽選較具代表性之作品總計「台灣工藝競賽」與「工藝時尚」計畫共選取 10 件作品作為研究對象：

一、台灣工藝競賽（4 件）

1. 李金生（哈囉）
2. 吳宜紋（記憶的滋味）
3. 台東監獄收容人集體創作（驅邪祈福新船祭）
4. 陳人鳳（禪風庭園）

二、工藝時尚計畫（6 件）

1. 徐景亭、李存仁（蕾絲碗）
2. 林曉瑛、湯潤清（邀月杯）
3. 劉一德、林群涵、呂雪芬（世界杯：墨荷）
4. 王俊隆、陳培澤（磚盤）
5. 王俊隆、陳高明（作繭計畫—沙發）
6. 周育潤、蘇素仁（Bamboo Barstool）

5.研究結果與發現

本研究計完成 92 份有效問卷，涵蓋不同性別與三項不同之學習背景（工藝產品設計、設計相關、非設計相關），重要之研究結果與發現歸納整理如下：

5.1 作品風格之 MDS 分析

本研究首先針對 10 件受試作品，16 組形容詞語彙，運用 MDS 進行分析。經以 SPSS 統計軟體計算在二度空間形成構圖的兩項重要配合度指標，其中壓力指數 $Kruskal's\ Stress = .07386$ ，決定係數 $RSQ = .97133$ 。前者小於 .01，而後者接近 1，顯示利用兩個向度已足可描述 10 件產品與 16 項屬性的空間關係。壓力指數顯示二向度構圖與原始資料之間有適當之配合度；決定係數顯示二向度構圖可解釋 10 件產品在 16 項屬性間差異之變異量的 97.13%（林震岩，2007）。

依照 MDS 所形成之二度空間圖形，並將受試者對 16 組形容詞語彙進行因素分析所得之結果，本研究首先完成 10 件作品之二向度分布圖。其中又以編號 3 驅邪祈福新船祭、編號 10 Bamboo Barstool、編號 4 禪風庭園，以及編號 5 蕾絲碗等四件作品分列在 X 軸與 Y 軸的四個極端位置（如圖 2）。

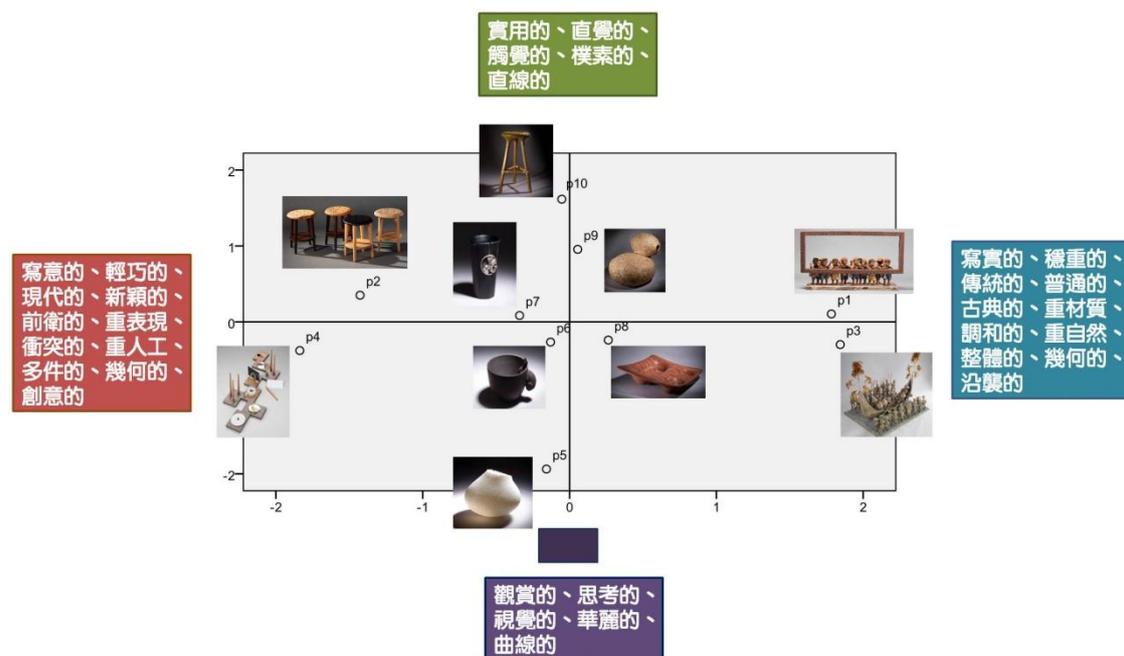


圖 2 10 件作品與 16 項屬性之空間關係二向度分布圖

為探討各屬性之認知空間位置，本研究進一步利用多元迴歸公計算各屬性在構圖上之夾角，繪製 16 項屬性之認知空間分布圖，其中屬性 1（寫實－寫意）與屬性 14（實用－觀賞）之相關係數僅.097，表示兩屬性幾乎不相關，其夾角接近 90° ，故選擇做為解釋二維認知空間中的代表軸。如圖 3 所示，落在第一象限（實用／寫實）的有 p9、p10 兩件作品；第二象限（實用／寫意）的有 p2、p4、p7 三件；第三象限（觀賞／寫意）的有 p5、p6 兩件；第四象限（觀賞／寫實）的有 p1、p3、p8 三件。

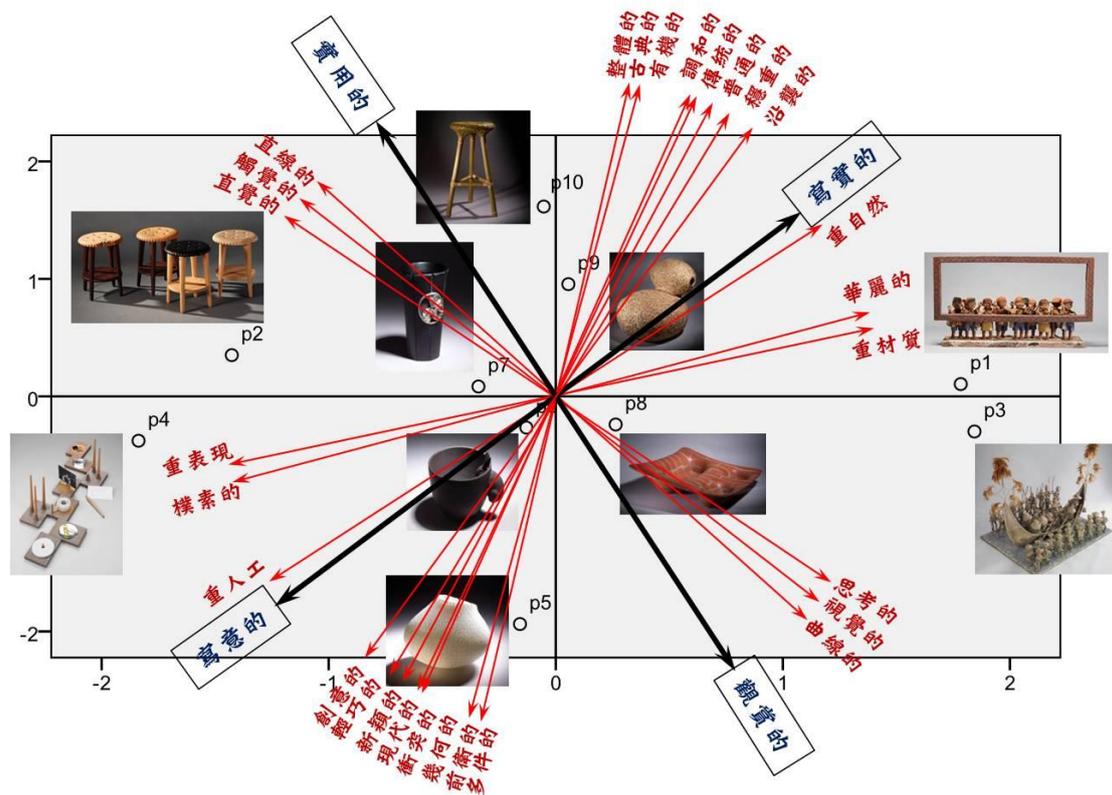


圖 3 10 件作品與 16 項屬性之認知空間分布圖

5.2 作品創意表現之CAT分析

本研究運用CAT量表針對全部10件作品進行創意分析，並依照Amabile的理論架構，分為創造力、技術，以及美感三個向度做評估。經統計列出作品在三個向度的序位如表4至表7所示。由於所選取的作品包含國家工藝競賽的得獎作品，本研究的重點不在對作品進行排名，為探討各作品在創造力、技術，以及美感三個向度上的表現，本研究以肯德爾和諧係數 (Kendall's coefficient of concordance) 檢驗10件作品在三個向度的序位是否具有一致性，計算結果 $W = .736$ ，達顯著水準 ($p < .05$) 顯示受試者對各作品在創造力、技術，以及美感三個向度上的評價，其序位相當一致。

表4 作品創造力表現排序

作品										
平均數	4.27	4.19	4.11	3.90	3.73	3.71	3.71	3.66	3.57	3.32
序位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

表5 作品技術表現排序

作品										
平均數	4.02	4.00	3.98	3.87	3.86	3.86	3.78	3.65	3.48	3.40
序位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

表6 作品美感表現排序

作品										
平均數	4.14	4.05	3.97	3.82	3.72	3.69	3.63	3.39	3.38	3.24
序位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

表7 作品整體表現排序

作品										
平均數	4.15	3.96	3.89	3.88	3.84	3.81	3.71	3.64	3.51	3.32
序位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

針對 MDS 分析所得，本研究選取分列在空間關係二向度分布圖 X 軸與 Y 軸的四個極端位置的四件作品，進行進一步分析不同身份背景之受試者，對其評估意見之差異性。如表 8 所示，四件作品分別為編號 3 驅邪祈福新船祭（觀賞／寫實）、編號 4 禪風庭園（實用／寫意）、編號 5 蕾絲碗（觀賞／寫意），以及編號 10 Bamboo Barstool（實用／寫實）。

表 8 作品整體表現排序

作品名稱	驅邪祈福新船祭	禪風庭園	蕾絲碗	Bamboo Barstool
圖片				
作品屬性	觀賞／寫實	實用／寫意	觀賞／寫意	實用／寫實

表9為 CAT 量表中男女生對於四件作品評估意見差異分析 t 考驗，其中只有 Bamboo Barstool 在技術向度上，男女生的評估意見具顯著差異 ($p < .05$)，且女性的得分高於男生。從作品屬性觀之，Bamboo Barstool 具實用／寫實之意象，以傳統竹藝製作，有賴難度較高的技法與體能。

表9 性別對評估項目之意見差異分析 t 考驗

作品／項目	創造力	技術	美感	整體
驅邪祈福新船祭	0.59	0.52	-0.22	0.24
禪風庭園	0.57	0.83	0.74	0.78
蕾絲碗	1.76	0.09	0.62	0.88
Bamboo Barstool	0.70	2.32*	1.56	1.65

* $p < .05$

表10為學習背景對創造力評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表，分析資料顯示驅邪祈福新船祭、蕾絲碗，以及 Bamboo Barstool 三件作品所表現之創造力，因受試者學習背景不同，其評價之差異性達顯著水準。其中對於驅邪祈福新船祭，非設計相關背景之受試者明顯高於工藝產品設計背景之受試者；對於蕾絲碗，工藝產品設計背景之受試者明顯高於設計相關背景之受試者；對於 Bamboo Barstool，工藝產品設計背景之受試者明顯高於其他兩組受試者。

表 10 學習背景對創造力評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表

作品	變異來源	SS	df	MS	F	組別	M	SD	Scheffe 比較
驅邪祈 福新船 祭	組間	5.47	2	2.74		工藝產品設計	3.88	0.63	
	組內	41.19	89	0.46	5.91**	設計相關	4.25	0.68	3 > 1
	合計	46.66	91			非設計相關	4.39	0.72	
禪風 庭園	組間	.208	2	0.10		工藝產品設計	3.34	0.74	
	組內	66.98	89	0.75	0.14	設計相關	3.31	0.67	
	合計	67.19	91			非設計相關	3.31	1.08	
蕾絲碗	組間	4.62	2	2.31		工藝產品設計	4.54	0.59	
	組內	46.86	89	0.53	4.39*	設計相關	4.08	0.68	1 > 2
	合計	51.48	91			非設計相關	4.21	0.85	
Bamboo Barstool	組間	8.84	2	4.42		工藝產品設計	4.13	0.67	1 > 2
	組內	56.60	89	0.64	6.94**	設計相關	3.54	0.77	1 > 3
	合計	65.44	91			非設計相關	3.51	0.91	

*p < .05, **p < .01

表 11 學習背景對技術評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表

作品	變異來源	SS	df	MS	F	組別	M	SD	Scheffe 比較
驅邪祈 福新船 祭	組間	3.74	2	1.87		工藝產品設計	3.81	0.46	
	組內	28.04	89	0.32	5.94**	設計相關	3.84	0.64	3 > 1
	合計	31.78	91			非設計相關	4.24	0.74	3 > 2
禪風 庭園	組間	0.67	2	0.33		工藝產品設計	3.51	0.82	
	組內	58.42	89	0.66	0.51	設計相關	3.29	0.71	
	合計	59.09	91			非設計相關	3.39	1.00	
蕾絲碗	組間	4.19	2	2.10		工藝產品設計	4.22	0.59	
	組內	38.28	89	0.43	4.87*	設計相關	3.71	0.55	1 > 2
	合計	42.47	91			非設計相關	4.11	0.90	
Bamboo Barstool	組間	5.19	2	2.59		工藝產品設計	4.11	0.67	
	組內	41.69	89	0.47	5.5**	設計相關	3.75	0.76	1 > 3
	合計	46.88	91			非設計相關	3.54	0.89	

*p < .05, **p < .01

表 11 為學習背景對技術評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表，分析資料顯示，除了禪風庭園之外，驅邪祈福新船祭、蕾絲碗，以及 Bamboo Barstool

三件作品所表現之技術性，因受試者學習背景不同，其評價之差異性達顯著水準。其中對於驅邪祈福新船祭，非設計相關背景之受試者明顯高於其他兩組受試者；對於蕾絲碗，工藝產品設計背景之受試者明顯高於設計相關背景之受試者；對於 Bamboo Barstool，工藝產品設計背景之受試者明顯高於非設計相關背景受試者。

表 12 為學習背景對美感評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表，分析資料顯示驅邪祈福新船祭以及 Bamboo Barstool 兩件作品所表現之美感，因受試者學習背景不同，其評價之差異性達顯著水準。其中對於驅邪祈福新船祭，非設計相關背景之受試者明顯高於其他兩組受試者；對於 Bamboo Barstool，工藝產品設計背景之受試者明顯高於非設計相關背景受試者。

表 12 學習背景對美感評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表

作品	變異來源	SS	df	MS	F	組別	M	SD	Scheffe 比較
驅邪祈福新船祭	組間	9.36	2	4.68	5.78**	工藝產品設計	3.47	0.90	3 > 1 3 > 2
	組內	78.69	89	0.88		設計相關	3.45	0.94	
	合計	88.05	91			非設計相關	4.13	0.97	
禪風庭園	組間	0.13	2	0.06	0.08	工藝產品設計	3.21	1.02	
	組內	111.50	89	1.25		設計相關	3.31	1.17	
	合計	111.61	91			非設計相關	3.21	1.16	
蕾絲碗	組間	4.57	2	2.29	2.27	工藝產品設計	4.45	0.62	
	組內	78.89	89	0.89		設計相關	3.95	1.20	
	合計	83.47	91			非設計相關	4.04	0.93	
Bamboo Barstool	組間	10.88	2	5.44	5.87**	工藝產品設計	4.14	0.92	1 > 3
	組內	93.79	89	1.05		設計相關	3.54	0.97	
	合計	104.66	91			非設計相關	3.28	1.15	

**p < .01

表 13 為學習背景對整體評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表，分析資料顯示驅邪祈福新船祭、蕾絲碗，以及 Bamboo Barstool 三件作品所之整體表現，因受試者學習背景不同，其評價之差異性達顯著水準。其中對於驅邪祈福新船祭，非設計相關背景之受試者明顯高於其他兩組受試者；對於蕾絲碗，工藝產品設計背景之受試者明顯高於設計相關背景之受試者；對於 Bamboo Barstool，工藝產品設計背景之受試者明顯高於其他兩組受試者。

表 13 學習背景對整體評估意見差之異變異數分析與事後比較摘要表

作品	變異來源	SS	df	MS	F	組別	M	SD	Scheffe 比較
驅邪祈 福新船 祭	組間	8.36	2	4.18		工藝產品設計	3.72	0.81	3>1 3>2
	組內	62.38	89	0.70	6.76**	設計相關	3.85	0.83	
	合計	70.74	91			非設計相關	4.25	0.87	
禪風 庭園	組間	0.36	2	0.18		工藝產品設計	3.35	0.90	
	組內	89.70	89	1.00	0.04	設計相關	3.30	0.93	
	合計	90.05	91			非設計相關	3.30	1.13	
蕾絲碗	組間	2.85	2	1.42		工藝產品設計	4.40	0.53	1>2
	組內	52.39	89	0.59	3.87*	設計相關	3.91	0.91	
	合計	55.24	91			非設計相關	4.12	0.81	
Bamboo Barstool	組間	9.27	2	4.64		工藝產品設計	4.12	0.82	1>2 1>3
	組內	77.02	89	0.87	7.29**	設計相關	3.61	0.89	
	合計	86.29	91			非設計相關	3.44	1.04	

*p<.05, **p<.01

5.3 作品喜好度之多元迴歸分析

為探討三項創意指標對於產品受喜愛程度的影響，本研究進一步以創造力、技術，以及美感三個向度為自變項，並以受試者對於產品之喜好度做為依變項，進行多元迴歸分析，以下針對四件受試產品之計算結果說明如後（如表 14）。

表 14 以三項指標預測喜好度之多元迴歸分析摘要表

依變項	預測變項	B	r	β	t
驅邪祈福 新船祭	創造力	.152	.577***	.091	0.922
	技術	.300	.626***	.167	1.619
	美感	.637	.766***	.601	6.634***
	R=.785	R ² =.617		F=47.248***	
禪風庭園	創造力	.133	.660***	.096	0.905
	技術	.071	.670***	.048	0.436
	美感	.775	.828***	.722	7.678***
	R=.833	R ² =.694		F=66.432***	
蕾絲碗	創造力	.341	.716***	.226	2.910**
	技術	.229	.692***	.156	2.024*
	美感	.588	.836***	.587	7.931***
	R=.872	R ² =.760		F=92.952***	

Bamboo	創造力	.129	.686***	.090	0.878
Barstool	技術	.299	.679***	.191	2.011*
	美感	.614	.809***	.611	6.582***
		R=.828	R ² =.686	F=64.120***	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

由各自變項與對作品驅邪祈福新船祭喜好度之相關性可知，三個向度與作品喜好度的相關係數分別為.577、.626、.766，皆為正相關，並且達到顯著。整體迴歸模式之 F 值為 19.872，達顯著水準 (p<.001)，即三個項度的得分可以作為預測喜好度的依據。在迴歸公式中，各依變項的重要性依標準化迴歸係數之大小依序是美感向度為第一，再者為技術向度，最後則是創造力向度，其中美感向度達顯著水準 ($\beta=.601$, p<.001)。就產品屬性觀之，本作品屬於「觀賞／寫實」意象之作品，對於受測者來說，美感向度比技術及創造力向度更能左右其對作品的整體喜好度。

在禪風庭園作品部分，三個向度與作品喜好度皆為正相關，其相關係數分別為.660、.670、.828，並且達到顯著。整體迴歸模式之 F 值為 66.432，達顯著水準 (p<.001)，即三個項度的得分可以作為預測喜好度的依據。在迴歸公式中，各依變項的重要性依標準化迴歸係數之大小依序是美感向度為第一，再者為創造力向度，最後則是技術向度，其中美感向度達顯著水準 ($\beta=.722$, p<.001)。就產品屬性觀之，本作品屬於「實用／寫意」意象之作品，對於受測者來說，美感向度比創造力及技術向度更能左右其對作品的整體喜好度。

在蕾絲碗作品部分，三個向度與作品喜好度皆為正相關，其相關係數分別為.716、.692、.836，並且達到顯著。整體迴歸模式之 F 值為 92.952，達顯著水準 (p<.001)，即三個項度的得分可以作為預測喜好度的依據。在迴歸公式中，各依變項的重要性依標準化迴歸係數之大小依序是美感向度為第一 ($\beta=.587$, p<.001)，再者為創造力向度 ($\beta=.226$, p<.01)，最後則是技術向度 ($\beta=.156$, p<.05)，三者均達顯著水準。就產品屬性觀之，本作品屬於「觀賞／寫意」意象之作品，對於受測者來說，美感向度比創造力及技術向度更能左右其對作品的整體喜好度。

在 Bamboo Barstool 作品部分，三個向度與作品喜好度皆為正相關，其相關

係數分別為.686、.679、.809，，並且達到顯著。整體迴歸模式之 F 值為 64.120，達顯著水準 ($p < .001$)，即三個項度的得分可以作為預測喜好度的依據。在迴歸公式中，各依變項的重要性依標準化迴歸係數之大小依序是美感向度為第一 ($\beta = .611, p < .001$)，再者為技術向度 ($\beta = .191, p < .05$)，最後則是創造力向度，前二者均達顯著水準。就產品屬性觀之，本作品屬於「實用／寫實」意象之作品，對於受測者來說，美感與技術向度比創造力向度更能左右其對作品的整體喜好度。

6. 結論與建議

6.1 結論

本研究針對「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚」計畫之經典作品為研究對象，結合相關文獻與訪談資料，編製工藝品風格分析量表，實施作品之風格意象調查，利用「多向度多元尺度分析」(MDS)進行分析整理。並採取 Amabile 所發展出來的「共識評量技術」(CAT)來整合觀察評定意見，檢驗受測作品在創意、技術，以及美感等三個因素歸屬的評價。經歸納研究結果，或得以下結論。

6.1.1 作品風格之 MDS 分析

本研究利用多向度多元尺度分析針對「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚」計畫現階段數位展示之經典作品 10 件進行風格分析，並以寫實－寫意，以及實用－觀賞兩屬性作為獨立向度，建構出作品風格的四個潛在結構：

- (一) 實用／寫實取向，其認知意象為整體的、古典的、有機的、調和的、傳統的、普通的、穩重的、沿襲的
- (二) 實用／寫意取向，其認知意象為直線的、觸覺的、直覺的、表現的、樸素的、重人工
- (三) 觀賞／寫意取向，其認知意象為創意的、輕巧的、新穎的、現代的、衝突的、幾何的、前衛的、多件的
- (四) 觀賞／寫實取向，其認知意象為重自然、華麗的，重材質、思考的、視覺的、曲線的

根據資料分析，作品分布在四個象限的作品數目頗為平均，落在第一象限（實用／寫實）的有作繭計畫—沙發、Bamboo Barstool 兩件作品；第二象限（實用／寫意）的有記憶的滋味、禪風庭園、世界杯：墨荷三件；第三象限（觀賞／寫意）的有蕾絲碗、邀月杯兩件；第四象限（觀賞／寫實）的有哈囉、驅邪祈福新船祭、磚盤三件。

其中驅邪祈福新船祭、禪風庭園、Bamboo Barstool，以及蕾絲碗等四件作品分列在 X 軸與 Y 軸的四個極端位置，前兩項為台灣工藝競賽的得獎作品，後兩項為工藝時尚 Yii 計畫的作品。

6.1.2 作品創意表現之CAT分析

本研究運用 CAT 量表針對全部 10 件作品進行創意分析，並依照 Amabile 的理論架構，探討各作品在創造力、技術，以及美感三個向度上的表現，研究結果顯示受試者對各作品在創造力、技術，以及美感三個向度上的評價，其序位相當一致。亦即，當一件作品整體評價較高時，在創造力、技術，以及美感三個向度上，平均都有較好的表現。

對於作品的創意表現，基本上不受性別影響，不過在技術向度上，有賴難度較的高技法與體力才能完成的作品，女生傾向有較高的評價。因受試者學習背景不同，對於評價之有較為明顯的差異。其中對於具備高度實用與寫實風格的作品 Bamboo Barstool，工藝設計背景的受試者給予相對顯著的高評價；對於具備高度觀賞與寫實風格的作品驅邪祈福新船祭，則明顯受到非設計背景的受試者較高的評價。值得觀察的是上述兩件作品都是以傳統技法運用為主的製作方式，但是 Bamboo Barstool 在傳統技法之外，賦於作品新的結構方式與造形，相對而言比較能獲得工藝設計背景受試者的青睞。

5.3 作品喜好度之多元迴歸分析

本研究進一步以創造力、技術，以及美感三個向度為自變項，並以受試者對於產品之喜好度做為依變項，進行多元迴歸分析，目的在探討三項創意指標對於產品受喜愛程度的影響。研究發現三個向度與作品喜好度皆為正相關，整體迴歸模式均達顯著水準，亦即以三個項度作為預測喜好度的依據可以成立，然而其中

美感向度最能左右其對作品的整體喜好度。

6.2 建議

創造力、技術，以及美感，是時尚工藝產品不可或缺三個向度，工藝家和設計師在這三個向度上各擅勝場，也是工藝時尚計畫得以成功的基本關鍵。工藝時尚計畫是台灣首次結合國內設計界和工藝界菁英進行的合作，如何結合雙方優點為台灣工藝產業發展推向另一個高峰，在產官學界都有努力的空間。綜合上述研究分析結果，本研究對於當前時尚工藝發展相關議題，提出建議如下：

一、有關政策部分：

- (一) 台灣工藝競賽的辦理，對於國家工藝發展具有指標性意義，對於國內新生代工藝家具有有引導作用。針對國家級工藝競賽與獎勵方案，建議能整合政府、工藝家與學術界的意見，進行研討、審慎規畫。為推廣保存傳統工藝技法，建議主辦單位除了以整體工藝為範疇的國家級競賽之外，能夠擴充比賽總類、細分比賽項目，讓每樣工藝技藝都能全方位地展現出其特色。以更合理的競賽模式吸引工藝家的參與。
- (二) 工藝時尚計畫從初期藉由概念性創作試探合作架構之可行性，自 2009 年起開始進行國際合作及跨域合作，其努力已獲得初步成果。政府在政策上應持續發揮領頭作用，擴大民間企業與學界參與，並適度將研發成果轉移民間投資，以擴大效益。

二、有關教育訓練部分：

- (一) 技藝訓練的落實是提升整個工藝產業的水準的根本，教育主管單位應重視工藝教育的發展，除了藉由獎勵教學卓越計畫等措施，加強在高等教育的經費補助之外，對於提供學生競賽獎勵的機會，應採取更積極的態度與作為。
- (二) 美感向度是最能左右消費者對作品的整體喜好度，除了加強專業人員的美感訓練之外，如何藉由教育提高一般消費者對於工藝鑑賞的品味，更是全面促進國家工藝發展的關鍵因素。目前中小學藝術人文教育仍未受到應有的重視，更遑論要加強學生美學鑑賞的能力，如何突破現況將是教育行主管機構以及學校單位責無旁貸的使命。

- (三) 國際市場的經營與國際品牌的打造是時尚工藝發展的最重要目標，應藉由文化行政單位與學校教育機構跨領域合作，實施精英培訓計劃等措施，獎助具備優秀工藝天份的學生有出國參觀實習與進修的機會，吸引更又有志參工藝創作與的新世代，為台灣工藝設計和傳統技藝的傳承共同努力。此外亦應廣邀國外不同專業領域工藝家來訪，辦理工作坊及技術研討，以保持與國外創作資訊的同步發展。

三、有關後續研究部分：

- (一) 本研究以學術應用與文化傳佈之角度出發，針對「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚」計畫現階段數位展示之經典作品進行風格分析，並透過學者專家對於工藝品實證觀察所得的量化分析，期能探討工藝品在藝術本質與文化意涵，提升台灣時尚工藝的美學價值。然而時尚工藝之發展，仍有其商品化之考量，如何從市場需求出發，對工藝產業之行銷管理做實務推廣之規劃，應是重要的研究議題。
- (二) 工藝競賽獲獎作品在台灣近五十年工藝發展的歷程中，僅代表近十年特定工藝家的成就，同時期其他工藝家的努力成果，以及台灣早期工藝家的貢獻，都為台灣的工藝發展留下不可豐碩的果實。未來應該擴大研究面，為當代與前輩工藝家以及他們的創作成果，進行相關的專題研究。

參考文獻

一、中文部分

- 王保進 (2004)。《多變量分析》。台北市：高等教育文化事業有限公司。
- 田自秉 (1986)。《中國工藝美術史》。台北：丹青圖書。
- 杉浦康平 (2000)。岩田慶治所言。《造型的誕生》。台北：雄獅圖書。
- 林千琪 (2008)。台灣創意產業的明日之境：清庭負責人／工藝時尚聯盟創意總監石大字專訪。《台灣工藝》，28，52-57。
- 林正儀 (2009)。《台灣·泰國時尚工藝設計展-序言》。未出版展覽資料。
- 林正儀 (2010)。〈Yii〉。擷取自 <http://www.yiidesign.com/>。
- 邱皓政 (2005)。〈創造力的測量與共識衡鑑〉。《教育資料集刊》，30，267-298。
- 林震岩 (2007)。《多變量分析》。台北市：勝智文化。
- 高宣揚 (2003)。《流行文化社會學》，台北市：揚智文化。
- 張長傑 (1993)。《現代工藝概論》。台北：東大圖書。
- 張長傑 (1980)。《藤竹工》。台北：東大圖書。
- 許峰旗、楊裕富 (2009a)。〈國家政策對台灣工藝設計的影響〉。《台灣工藝》，33，13-19。
- 許峰旗、楊裕富 (2009b)。〈台灣工藝文化研究政策概述〉。《台灣工藝》，34，20-24。
- 國立台灣工藝研究所 (2008)。〈夯工藝·靚時尚—台灣 VS 泰國文化創意產業特展〉。《台灣工藝》，32，59。
- 國立台灣工藝研究所 (2010)。〈Yii 品牌簡介及現有產品清單〉。擷取自 <http://163.29.89.217/zh-tw/Bulletin/Content.aspx?Para=343&Control=4&Page=2>。
- 陳國珍 (2009)。〈建構時尚工藝的創新價值〉。《台灣工藝》，35，12-17。
- 費勇、吳暉 (譯) (2001)。Georg Simmel 著。《時尚的哲學》。北京：文化藝術。
- 顏水龍 (1952)。《台灣工藝》。台南：光華印書館。
- 盧縉梅 (2008)。《時尚品牌行銷模式之研究》。台灣師範大學設計研究所碩士論文，未出版。
- 顧仁明 (譯) (2001)。Georg Simmel 著。《金錢 性別 現代生活風格》。台北市：

聯經。

二、西文部分

- Amabile, T. M. (1979). Effect of external evaluation on artistic creativity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 221-233.
- Amabile, T. M. (1982). Children's artistic creativity: Detrimental effect of competition in a field setting. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 8, 573-578.
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer-Verlag.
- Amabile, T. M. (1988). A model of Creativity and Innovation in Organizations, In B. M. Staw & L. L. Cummings(Eds.), *Research in Organizational behavior*, 10, 123-167. Greenwich, CT: JAI Press.
- Amabile, T. M. (1993). Motivational synergy: toward new conceptualizations of intrinsic and extrinsic motivation in workplace. *Human Resource Management Review*, 3, 185-201.
- Amabile, T. M. (1993). What does a theory of creativity require? *Psychological Inquiry*, 4(2), 179-273
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Oxford: Westview Press.
- Amabile, T. M. (1997). Motivating creativity in organization: On doing what you love and loving what you do. *California Management Review*, 40(1), 39-58.
- Norman, D. A. (2002). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.

附錄

附件一 「台灣工藝競賽」首獎作品清單

獎項	作者	主題	材質	圖片
2007 第一屆台灣工藝競賽 傳統工藝組一等獎	曾安國	天地露水	檫木	
2007 第一屆台灣工藝競賽 創新設計組一等獎	楊承峰	月輪	銀	
2008 第二屆台灣工藝競賽 傳統工藝組二等獎	台灣臺東監獄收容人集體創作	驅邪祈福-新船祭	蘭草	
2008 第二屆台灣工藝競賽 創新設計組二等獎	陳人鳳	禪風庭園	木材、塑木、金屬	
2009 第三屆台灣工藝競賽 傳統工藝組一等獎	陳膺全	傳承	實木	
2009 第三屆台灣工藝競賽 創新設計組一等獎	侯志慶	山川	實木	
2010 第四屆台灣工藝競賽 傳統工藝組二等獎	李金生	哈囉	陶瓷	
2010 第四屆台灣工藝競賽 創新設計組一等獎	吳宜紋	記憶的滋味	實木	

資料來源：整理自國立台灣工藝研究發展中心網站(<http://www.ntcri.gov.tw/>)

附件二 工藝時尚計畫 Yii 官方網站作品

作品項目	設計師	工藝家	主題	材質	圖片
Yii 09	徐景亭	李存仁	蕾絲碗組	陶瓷	
Yii 10	徐景亭	李存仁	蕾絲盤組	陶瓷	
Yii 35	徐景亭	陳高明	板凳	竹	
Yii 14	林曉瑛	湯潤清	邀月杯	陶瓷	
Yii 13	林曉瑛	湯潤清	秋作盤	陶瓷	
Yii 17	劉一德	蘇建安	世界杯:絲雲	銀	
Yii 22	劉一德	林群涵 呂雪芬	世界杯:墨荷	竹、銀	
Yii 23	劉一德	林群涵 呂雪芬	世界杯:沐蘭	竹、銀	
Yii 15	劉一德	呂世仁	世界杯:龍騰	交趾陶	

Yii 18	劉一德	林淑莉	世界杯:天目	染織	
Yii 21	劉一德	葉基祥	世界杯:蛙鳴	竹	
Yii 16	劉一德	林盟振	世界杯:祥龍	銀、金	
Yii 19	劉一德	蔡清鈿	世界杯:輪迴	木	
Yii 20	劉一德	林群涵	世界杯:竹浪	竹	
Yii 08	劉晨旭	呂世仁	蟠龍花瓶	交趾陶	
Yii 02	劉晨旭	陳高明	曲竹三角凳	竹	
Yii 03	劉晨旭	陳高明	曲竹高腳凳	竹	
Yii 30	姚昱丞	蘇建安 陳培澤	銀影	銀	
Yii 31	姚昱丞	蘇建安 陳培澤	銀影	銀	

Yii 07	駱毓芬	蘇素任	喵	竹	
Yii 40	王俊隆	陳培澤	砌磚計畫:磚盤	磚	
Yii 41	王俊隆	陳培澤	砌磚計畫:磚瓶	磚	
Yii 45	王俊隆	陳培澤	砌磚計畫:磚碗	磚	
Yii 33	王俊隆	陳高明	作繭計畫:沙發	竹	
Yii 34	王俊隆	陳高明	作繭計畫:沙發	竹	
Yii 32	王俊隆	陳高明	作繭計畫:雙凳	竹	
Yii 36	盧家恩	陳高明	愛與巢	竹	
Yii 37	盧家恩	林國隆	未來的痕跡	陶瓷	
Yii 01	周育潤	蘇素任	竹心	竹	

Yii 05	周育潤	蘇素任	BAMBOOL BARSTOOL	竹	
Yii 06	周育潤	蘇素任	BAMBOOL STOOL	竹	
Yii 39	周育潤	廖勝文	蘋果凳	漆器	
Yii 46	翁俊杰	薛弘斌 李存仁	蝴蝶燈	陶瓷	
Yii 11	陳人鳳	林國隆	鳥巢茶壺	陶瓷	
Yii 38	廖柏晴	廖勝文 藍偉文	書法	漆器	

資料來源：整理自 Yii 網站 (<http://www.yiidesign.com/ch/about.php>)

出國報告(出國類別：國際會議)

4th AHFE International Conference 2012

服務機關：國立臺灣藝術大學工藝設計學系

姓名職稱：工藝設計學系林伯賢教授

派赴國家：美國

報告日期：2012年08月15日

出國時間：2017年07月21日至07月27日止

AHFE 2012 國際學術研討會報告書

摘要

兩年一次的 AHFE (Applied Human Factors and Ergonomics) 國際學術研討會是設計界的盛事。AHFE 2012 於本年 7 月 21 日至 25 日在美國加州舊金山市(San Francisco) 舉行，臺灣有將近 20 位各大學相關系所老師親赴參加。國立臺灣藝術大學由本人率同本校設計學院創意產業設計研究所博士班學生七名共同參加，並發表論文。本人有兩篇論文發表並提出口頭報告。五天的行程緊湊而充實，一方面達到學術交流的目的，另一方面也藉機觀摩學習，吸取辦理大型國際會議的經驗。

一、活動目的

兩年一次的 AHFE (Applied Human Factors and Ergonomics) 國際學術研討會是設計界的盛事，舉辦迄今是第四屆。本次於在美國加州舊金山市 (San Francisco) 舉行，同時共有七個國際研討會議合辦，包括：

1. 2nd International Conference on Human Factors and Ergonomics in Healthcare
2. 2nd International Conference on Cross-Cultural Decision Making: Focus 2012
3. 2nd International Conference on Applied Digital Human Modeling
4. 1st International Conference on Human Side of Service Engineering
5. 1st International Conference on Affective and Pleasurable Design
6. 1st International Conference on Human Factors in Transportation
7. and 14th International Conference on Human Aspects of Advanced Manufacturing: Manufacturing Enterprises in a Digital World

AHFE 國際研討會規模盛大，為期五天的會議包含全體大會、論文發表、海報發表、個別指導、展覽等多項活動，主要的討論議題是針對人人因工程。近年來配合設計趨勢的發展，更增闢了以社會觀點為導向的設計相關研究議題。本次來自世界各地多元的論文獲審核通過准予發表的共有 1539 篇，會議參加者來自全球 51 個國家學術界、研究單位、產業界，以及政府單位學者專家。

近年來國立臺灣藝術大學全力推動國際化，並致力提升教師學生學術研究成果。本次本人帶領創意產業研究所博士班 7 位同學參加，個人亦有一篇論文發表並提出口頭報告。一週的行程緊湊而充實，成果豐碩，一方面達到學術交流的目的，另一方面也藉機觀摩學習，吸取辦理大型國際會議的經驗。

二、活動過程

本次研討會，來自臺灣各大學院校相關系所的老師與學生，參與極為踴躍。與會人員按規定於 7 月 21 及 22 日完成報到手續後，主辦單位隨即於 7 月 22 日舉行大會開幕典禮及歡迎晚宴，並邀請 Dr. James C. Spohrer 進行專題演講，他是 IBM 大學課程的主管，同時也是 IBM 服務研究的創始主管，廣泛出版了服務科學與工程學相關的著作，具有 MIT 的物理學學位以及耶魯大學的電腦科學/人工智慧之博士學位。主講題目為：Human Side of Service Engineering for a Smarter Planet，這個講題是以 IBM 的 Smarter Planet 計畫中累積的全球性經驗和資料，探索服務工程學的科學基礎。服務工程學的未來展望顯露在技術基礎設施、個人技能、體制的工作角色與文化資訊方面，關於生活品質而共同發展的技術、技能、工作和生活品質的評量。而展望未來需求可支撐著知識經濟發展，以大學為基礎的企業家生態系統 (UBEE's)，將是其架構核心與網路整體服務系統。



圖 1. Hilton San Francisco Union Square



圖 2. Dr. James C. Spohrer 專題演講



圖 3 會場入口標示牌



圖 4 註冊報到



圖 5 開幕晚宴與 Norman 合影



圖 6 論文發表



圖 7 簡報結束後與國際與會人士合影



圖 8 臺藝大參與之師生合影

本次研討會總共規畫了八個主要議題而其子議題之一為「社會觀點的人因工程學設計」(Social Aspects of Ergonomics Design)，本人以「跨學科的觀點探討賽夏族臀鈴在文

化創意產業的應用」(A study of applying Saisait Tribe's Tabaa Sang (buttocks bell) into cultural creative industry from a cross-disciplinary perspective) 為題發表論文。每篇論文報告時間 15 分鐘，以自編 powerpoint 進行口頭簡報，並有 3-5 分鐘的提問與回應，充分達到交流溝通的效果。

三、心得

2012 年第四屆 AHFE 國際學術研討會的書面及光碟資料，其中包括大會議程目錄、論文、海報宣傳品等相關資料。研討會所有的論文各由三位獨立的審查委員選出，涵蓋研討會中研究和應用主題的廣泛範圍。理論類別的論文關於模式、概念和架構；常規類別的論文提出研究成果的廣泛適用性；應用類別的論文則顯示特殊應用領域需求的常規研究如何轉化為可行的創新。所有同時進行的研討會論文，主辦單位集結為專書(精裝本)，由 Taylor & Francis Ltd. (CRC Press) 發行為研討會出版物，並申請具有國際標準書號標誌的光碟，其用心值得參考。

四、文化交流

舊金山市是加州唯一市郡合一的行政區，也是美國重要的觀光旅遊城市，位於北加州的舊金山半島北端，東臨舊金山灣，西臨太平洋。於 19 世紀中的加州淘金熱潮時，逐漸發展成美國西岸的金融中心，在金融商業區的蒙哥馬利街 (Montgomery Street) 有「西部的華爾街」之稱，全美最大銀行美國銀行即創始於舊金山。而舊金山合宜的氣候和開放的風氣，加上市政府為了鼓勵創業投資的減免優惠，讓許多世界級總公司願意落腳在舊金山。例如 Twitter 社交網站、維基百科總部、GAP 服飾品牌、杜比實驗室總部、VISA 總部以及 Levi's 牛仔褲總部等。另旅遊業也是舊金山經濟的骨幹之一，也常在歌曲、電影、與流行文化裡被提及，同時使得舊金山得以舉世聞名。舊金山吸引了全美國排名第五多的旅客，2007 年時共有超過 1600 萬旅客到訪，注入超過 82 億美元的經濟效益。在擁有大型旅館、良好餐飲服務、和世界等級馬斯科尼展覽館的優勢下，是北美舉行展覽會和各種大型會議的最受歡迎地點前十名之一。



圖 9 舊金山地圖



圖 10. 中國城



圖 11 舊金山觀光纜車



圖 12 39 碼頭(Pier 39)

此次研討會行程雖然緊湊，但仍以有限的時間探訪舊金山市區，而搭乘纜車 (Cable Car) 便是可以從容享受舊金山城市美景的首選。1873 年以前，舊金山的交通運輸多依賴馬匹，但舊金山大大小小的山丘共有 42 座之多，這對於以獸力為主的交通運輸來說，無疑是很大的考驗。1873 年第一條纜車線啟用，隨即這種全新的交通工具大受市民歡迎，全盛時期大約有 21 條纜車線同時在進行。但電車在 1892 年出現後，纜車逐漸被取代。目前僅剩下的 3 條纜車線在 1952 年被舊金山政府收購，現在由 MUNI 經營。這種鈴聲是清脆噹噹噹的纜車，成為舊金山觀光的特色，讓現代的舊金山，多了一點復古懷舊的氣息。另外也參訪了藝術宮 (The Palace of Fine Arts)、蒙特利半島的加州第一座漁人碼頭、億萬富豪住宅區的 17 哩風景線 (17 Miles Drive)、聞名全美的卡美爾小鎮等等。顯現美國將歷史文化資產，透過巧妙包裝轉化為經濟效益的商業操作模式。



圖 13 藝術宮



圖 14 蒙特利漁人碼頭



圖 15 17 哩風景線



圖 16 卡美爾小鎮

五、建議

此次 AHFE 國際學術研討會，臺灣有許多學校師生參加並親自與會報告，例如臺灣大學、清華大學、臺北科技大學、明志科技大學以及臺灣藝術大學等等，對於帶動國際性的學術研究風氣有極大助益。下屆的 AHFE 國際學術研討會，將在 2014 年於波蘭克拉科夫（Krakow）舉行，各校學術先進的論文研究探討，可及早因應及準備，以延續本年度的參與成果。

出國報告(出國類別：國際會議)

4th AHFE International Conference 2012

服務機關：國立臺灣藝術大學工藝設計學系

姓名職稱：工藝設計學系林伯賢教授

派赴國家：美國

報告日期：2012年08月15日

出國時間：2012年07月21日至07月27日止

AHFE 2012 國際學術研討會報告書

摘要

兩年一次的 AHFE (Applied Human Factors and Ergonomics) 國際學術研討會是設計界的盛事。AHFE 2012 於本年 7 月 21 日至 25 日在美國加州舊金山市 (San Francisco) 舉行，臺灣有將近 20 位各大學相關系所老師親赴參加。國立臺灣藝術大學由本人率同本校設計學院創意產業設計研究所博士班學生七名共同參加，並發表論文。本人有兩篇論文發表並提出口頭報告。五天的行程緊湊而充實，一方面達到學術交流的目的，另一方面也藉機觀摩學習，吸取辦理大型國際會議的經驗。

一、活動目的

兩年一次的 AHFE (Applied Human Factors and Ergonomics) 國際學術研討會是設計界的盛事，舉辦迄今是第四屆。本次於在美國加州舊金山市 (San Francisco) 舉行，同時共有七個國際研討會議合辦，包括：

1. 2nd International Conference on Human Factors and Ergonomics in Healthcare
2. 2nd International Conference on Cross-Cultural Decision Making: Focus 2012
3. 2nd International Conference on Applied Digital Human Modeling
4. 1st International Conference on Human Side of Service Engineering
5. 1st International Conference on Affective and Pleasurable Design
6. 1st International Conference on Human Factors in Transportation
7. and 14th International Conference on Human Aspects of Advanced Manufacturing: Manufacturing Enterprises in a Digital World

AHFE 國際研討會規模盛大，為期五天的會議包含全體大會、論文發表、海報發表、個別指導、展覽等多項活動，主要的討論議題是針對人人因工程。近年來配合設計趨勢的發展，更增闢了以社會觀點為導向的設計相關研究議題。本次來自世界各地多元的論文獲審核通過准予發表的共有 1539 篇，會議參加者來自全球 51 個國家學術界、研究單位、產業界，以及政府單位學者專家。

近年來國立臺灣藝術大學全力推動國際化，並致力提升教師學生學術研究成果。本次本人帶領創意產業研究所博士班 7 位同學參加，個人亦有一篇論文發表並提出口頭報告。一週的行程緊湊而充實，成果豐碩，一方面達到學術交流的目的，另一方面也藉機觀摩學習，吸取辦理大型國際會議的經驗。

二、活動過程

本次研討會，來自臺灣各大學院校相關系所的老師與學生，參與極為踴躍。與會人員按規定於 7 月 21 及 22 日完成報到手續後，主辦單位隨即於 7 月 22 日舉行大會開幕典禮及歡迎晚宴，並邀請 Dr. James C. Spohrer 進行專題演講，他是 IBM 大學課程的主管，同時也是 IBM 服務研究的創始主管，廣泛出版了服務科學與工程學相關的著作，具有 MIT 的物理學學位以及耶魯大學的電腦科學/人工智慧之博士學位。主講題目為：Human Side of Service Engineering for a Smarter Planet，這個講題是以 IBM 的 Smarter Planet 計畫中累積的全球性經驗和資料，探索服務工程學的科學基礎。服務工程學的未來展望顯露在技術基礎設施、個人技能、體制的工作角色與文化資訊方面，關於生活品質而共同發展的技術、技能、工作和生活品質的評量。而展望未來需求可支撐著知識經濟發展，以大學為基礎的企業家生態系統 (UBEE's)，將是其架構核心與網路整體服務系統。



圖 1. Hilton San Francisco Union Square



圖 2. Dr. James C. Spohrer 專題演講



圖 3 會場入口標示牌



圖 4 註冊報到



圖 5 開幕晚宴與 Norman 合影



圖 6 論文發表



圖 7 簡報結束後與國際與會人士合影



圖 8 臺藝大參與之師生合影

本次研討會總共規畫了八個主要議題而其子議題之一為「社會觀點的人因工程學設計」(Social Aspects of Ergonomics Design)，本人以「跨學科的觀點探討賽夏族臀鈴在文

化創意產業的應用」(A study of applying Saisait Tribe's Tabaa Sang (buttocks bell) into cultural creative industry from a cross-disciplinary perspective) 為題發表論文。每篇論文報告時間 15 分鐘，以自編 powerpoint 進行口頭簡報，並有 3-5 分鐘的提問與回應，充分達到交流溝通的效果。

三、心得

2012 年第四屆 AHFE 國際學術研討會的書面及光碟資料，其中包括大會議程目錄、論文、海報宣傳品等相關資料。研討會所有的論文各由三位獨立的審查委員選出，涵蓋研討會中研究和應用主題的廣泛範圍。理論類別的論文關於模式、概念和架構；常規類別的論文提出研究成果的廣泛適用性；應用類別的論文則顯示特殊應用領域需求的常規研究如何轉化為可行的創新。所有同時進行的研討會論文，主辦單位集結為專書(精裝本)，由 Taylor & Francis Ltd. (CRC Press) 發行為研討會出版物，並申請具有國際標準書號標誌的光碟，其用心值得參考。

四、文化交流

舊金山市是加州唯一市郡合一的行政區，也是美國重要的觀光旅遊城市，位於北加州的舊金山半島北端，東臨舊金山灣，西臨太平洋。於 19 世紀中的加州淘金熱潮時，逐漸發展成美國西岸的金融中心，在金融商業區的蒙哥馬利街 (Montgomery Street) 有「西部的華爾街」之稱，全美最大銀行美國銀行即創始於舊金山。而舊金山合宜的氣候和開放的風氣，加上市政府為了鼓勵創業投資的減免優惠，讓許多世界級總公司願意落腳在舊金山。例如 Twitter 社交網站、維基百科總部、GAP 服飾品牌、杜比實驗室總部、VISA 總部以及 Levi's 牛仔褲總部等。另旅遊業也是舊金山經濟的骨幹之一，也常在歌曲、電影、與流行文化裡被提及，同時使得舊金山得以舉世聞名。舊金山吸引了全美國排名第五多的旅客，2007 年時共有超過 1600 萬旅客到訪，注入超過 82 億美元的經濟效益。在擁有大型旅館、良好餐飲服務、和世界等級馬斯科尼展覽館的優勢下，是北美舉行展覽會和各種大型會議的最受歡迎地點前十名之一。

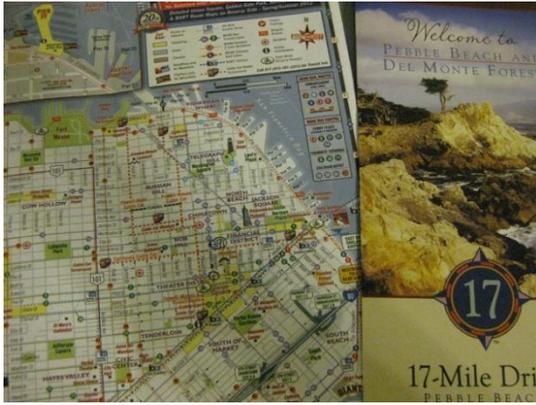


圖 9 舊金山地圖



圖 10. 中國城



圖 11 舊金山觀光纜車



圖 12 39 碼頭(Pier 39)

此次研討會行程雖然緊湊，但仍以有限的時間探訪舊金山市區，而搭乘纜車 (Cable Car) 便是可以從容享受舊金山城市美景的首選。1873 年以前，舊金山的交通運輸多依賴馬匹，但舊金山大大小小的山丘共有 42 座之多，這對於以獸力為主的交通運輸來說，無疑是很大的考驗。1873 年第一條纜車線啟用，隨即這種全新的交通工具大受市民歡迎，全盛時期大約有 21 條纜車線同時在進行。但電車在 1892 年出現後，纜車逐漸被取代。目前僅剩下的 3 條纜車線在 1952 年被舊金山政府收購，現在由 MUNI 經營。這種鈴聲是清脆噹噹噹的纜車，成為舊金山觀光的特色，讓現代的舊金山，多了一點復古懷舊的氣息。另外也參訪了藝術宮 (The Palace of Fine Arts)、蒙特利半島的加州第一座漁人碼頭、億萬富豪住宅區的 17 哩風景線 (17 Miles Drive)、聞名全美的卡美爾小鎮等等。顯現美國將歷史文化資產，透過巧妙包裝轉化為經濟效益的商業操作模式。



圖 13 藝術宮



圖 14 蒙特利漁人碼頭



圖 15 17 哩風景線



圖 16 卡美爾小鎮

五、建議

此次 AHFE 國際學術研討會，臺灣有許多學校師生參加並親自與會報告，例如臺灣大學、清華大學、臺北科技大學、明志科技大學以及臺灣藝術大學等等，對於帶動國際性的學術研究風氣有極大助益。下屆的 AHFE 國際學術研討會，將在 2014 年於波蘭克拉科夫（Krakow）舉行，各校學術先進的論文研究探討，可及早因應及準備，以延續本年度的參與成果。

國科會補助計畫衍生研發成果推廣資料表

日期:2012/10/31

國科會補助計畫	計畫名稱: 時尚工藝美學評析之研究
	計畫主持人: 林伯賢
	計畫編號: 100-2410-H-144-008- 學門領域: 環境藝術與設計
無研發成果推廣資料	

100 年度專題研究計畫研究成果彙整表

計畫主持人：林伯賢		計畫編號：100-2410-H-144-008-				計畫名稱：時尚工藝美學評析之研究	
成果項目		量化			單位	備註（質化說明：如數個計畫共同成果、成果列為該期刊之封面故事...等）	
		實際已達成數（被接受或已發表）	預期總達成數（含實際已達成數）	本計畫實際貢獻百分比			
國內	論文著作	期刊論文	0	1	100%	篇	
		研究報告/技術報告	0	0	100%		
		研討會論文	0	1	100%		
		專書	0	0	100%		
	專利	申請中件數	0	0	100%	件	
		已獲得件數	0	0	100%		
	技術移轉	件數	0	0	100%	件	
		權利金	0	0	100%	千元	
	參與計畫人力（本國籍）	碩士生	2	0	100%	人次	
		博士生	1	0	100%		
		博士後研究員	0	0	100%		
		專任助理	0	0	100%		
國外	論文著作	期刊論文	0	0	100%	篇	
		研究報告/技術報告	0	0	100%		
		研討會論文	0	1	100%		
		專書	0	0	100%		章/本
	專利	申請中件數	0	0	100%	件	
		已獲得件數	0	0	100%		
	技術移轉	件數	0	0	100%	件	
		權利金	0	0	100%	千元	
	參與計畫人力（外國籍）	碩士生	0	0	100%	人次	
		博士生	1	0	100%		
		博士後研究員	0	0	100%		
		專任助理	0	0	100%		

<p>其他成果 (無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)</p>	<p>無</p>
--	----------

	成果項目	量化	名稱或內容性質簡述
科 教 處 計 畫 加 填 項 目	測驗工具(含質性與量性)	0	
	課程/模組	0	
	電腦及網路系統或工具	0	
	教材	0	
	舉辦之活動/競賽	0	
	研討會/工作坊	0	
	電子報、網站	0	
	計畫成果推廣之參與(閱聽)人數	0	

國科會補助專題研究計畫成果報告自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

達成目標

未達成目標（請說明，以 100 字為限）

實驗失敗

因故實驗中斷

其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形：

論文： 已發表 未發表之文稿 撰寫中 無

專利： 已獲得 申請中 無

技轉： 已技轉 洽談中 無

其他：（以 100 字為限）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）（以 500 字為限）

相較於自然科學與社會科學之蓬勃發展，國內長久以來對於美學與藝術理論之研究仍感薄弱，各類工藝創作在整體藝術環境所受到的關注更顯不足。本研究以「台灣工藝競賽」首獎作品以及「工藝時尚 Yii」計畫之經典作品為目標進行風格分析，對於反映台灣近代文化價值深具代表性。藉由台灣近半世紀之工藝發展，建立與社會脈動緊密相聯之美學典範，深化台灣文化創意產業政策之社會功能。而藉由台灣時尚工藝美學評析的理論架構之建構，其研究成果可進一步作為台灣現代設計應用的基礎，促進國內工藝創作與相關設計產業水準的提昇。

工藝競賽獲獎作品在台灣近五十年工藝發展的歷程中，僅代表近十年特定工藝家的成就，同時期其他工藝家的努力成果，以及台灣早期工藝家的貢獻，都為台灣的工藝發展留下不可豐碩的果實。未來應該擴大研究面，為當代與前輩工藝家以及他們的創作成果，進行相關的專題研究。

本研究成果預定於 2013 年 HCI 國際研討會發表，兩年一次的 HCI（Human-Computer Interaction）國際學術研討會是設計界的盛事。每屆 HCI 研討會吸引來自世界各國的學者專家參與，帶來各國最新的研究成果，透過學術交流活動，讓國內從事相關研究的師生得以有國際化的展現舞台與會學習借鏡的機會。希望藉由國際交流，將文化議題與科技發展結合在一起，有助於跨領域研究的學術發展趨勢，而本研究的發表亦將有助於將台灣工藝發展的成果與國際友人分享。

