人文大師下午茶．林榮泰教授「道器變通—From SAD to CHEER」[#]

時　　間：110 年 11 月 26 日（五）14:00-16:30
地　　點：國立臺灣大學管理學院一號館 B1 樓 B101 階梯教室
主 講 人：林榮泰（國立臺灣藝術大學創意產業設計研究所教授）
主 持 人：李傳房（國立雲林科技大學工業設計系教授）
與 談 人：呂佳珍（東海大學工業設計系副教授）
　　林楷潔（大同大學工業設計學系助理教授）
　　洪偉肯（國立聯合大學工業設計系副教授）
　　張若菡（國立臺北科技大學工業設計系副教授）
　　張瑋真（長庚大學工業設計學系助理教授）
　　陳詩捷（國立雲林科技大學工業設計系助理教授）
　　葉茉俐（龍華科技大學文化創意與數位媒體設計系副教授）
　　蔡旺晉（國立雲林科技大學創意生活設計系助理教授）
　　鄭霈絨（國立政治大學廣告學系副教授）
　　簡詩穎（長庚大學工業設計學系助理教授）
記　　錄：張魁元（國立雲林科技大學工業設計系碩士生）



圖一：林榮泰教授（前排右）、李傳房教授（前排左）與青年學者合影

[#] 本文由張魁元碩士生記錄整理，經主持人李傳房教授審訂。

林榮泰教授本次演講的主題為「道器變通——From SAD to CHEER」，一開場，即以「文化是一種生活型態，設計是一種生活品味，創意是經由感動的一種認同，產業則是實現文化設計創意的媒介、手段或方法」這四句話破題，闡述多年對於文化創意產業的見解。

一、何謂文化創意產業？

林榮泰教授說道：「中文博大精深，連我們自己都身受其害！文化創意產業就是一個例子。」文化創意產業，簡單來說就是文化透過創意、經由產業實現的設計品味或生活型態。但是自從 2002 年行政院提出「挑戰 2008：國家發展重點計畫」，將「文化創意產業發展計畫」納入國家發展重點工作以來，文化、創意、產業，這六個字就幾乎沒有被放在一起討論，總是被各自解讀。

在國外演講交流的經驗，讓林教授開始對所謂文化創意產業進行反思：哪一個產業不需要「創意」作為「動力」？哪一個創意不需要「文化」作為「內涵」？因此，我們真正需要的是有「文化內涵」的創意，以及有「創意動力」的產業。文化提供內涵給創意，創意再成為產業的動力；產業給創意硬功夫，文化給創意軟實力。這些詞句看似繞口，卻精準的點出了林教授多年來對於文化創意產業的體悟與眾人所陷入的迷思，中文博大精深，連我們自己都身受其害！

二、源於文化，形於產品，用於生活，成於品牌

《易．繫辭上》：「形而上者謂之道，形而下者謂之器，化而裁之謂之變，推而行之謂之通，舉而措之天下之民，謂之事業。」林教授在演講中，引用易經的這段話，向聽眾闡述文化創意的轉換過程：「源於文化，形於產品，用於生活，成於品牌。」所謂形而上與形而下，本身並沒有優劣關係，而是屬性的不同。文化沒有優劣，文化只有差異；文化的差異是感人創意的動力，也是美麗動人的泉源。我們從文化差異中發掘不同的層次，抓住其特色並把想法轉換為外型，最終用於生活。這樣的過程，就是林教授在本次演講中想讓我們體會的「道器變通」：

源於文化——道 “Inspiration”from Culture
形於產品——器 “Ideation”with Product
用於生活——變 “Implementation”For Daily-Life
成於品牌——通 “Completion”in Branding.

至於如何從文化差異中產生文化創意，甚至是文化生意？林教授以「創、異、思、考」四個步驟來做說明。依序是創建並打破規則、發現並追根究柢、省思並追求合理、參考並積極創新。我們學習規則就是為了要知道如何突破規則，追根究柢後，用合理且創新的方式讓文化創意能夠形於產品，用於生活，成於品牌。

本次演講標題「From SAD to CHEER」正是在說明：藉由融合科學、藝術和設計（Science, Arts and Design），可以縮短學術界和實務產業界之間的差距，以實現協作、人性、同理心、生態和藝文復興（Collaboration, Humanity, Empathy, Ecology and Renaissance）。

三、易經哲理，設計應用

談到《易經》的哲理與設計應用的關聯，林教授從其中的三大目的開始說起：檢討過去、掌握現在與策劃未來。也就是變易、簡易與不易。變易：宇宙中的萬事萬物、隨時隨地，沒有不變的，非變不可，這是《易經》原則。簡易：就是把複雜道理變得非常簡化，無論多錯綜複雜的事物，在深入瞭解、能靈活應用之後，就能成為簡易。不易：萬事萬物隨時隨地都在改變，可是有個東西是永恆存在的。這個能變萬有、萬物與萬事的存在，叫做「不易」。

林教授說《易經》是先人的智慧結晶，將「資料」經由經驗加值成為「資訊」，再經由分析歸納成為「知識」，最後藉由應用驗證變成一種「智慧」，也就是 From Data to Wisdom，在即將到來的 AI 時代依然如此。作為研究者，必須具備以下條件：（1）有系統、有組織、合乎邏輯；（2）可檢驗、可證實、立論清晰；（3）符合現代科學理論應用基礎。研究之可貴，在於把心得、經驗變成知識。而《易經》哲理形成的方式有三個步驟：（1）設卦觀象、（2）問以辨之、與（3）知幾應變。其原理足以借鏡於設計應用。首先是設掛觀象，對於事實現象，要以客觀的態度觀察與評估，才能做出正確決策與適當調整。接著是問以辨之，即是詳細調查細節，藉其前因後果來辨別問題本質，知其然，更要知其所以然。最後是知幾應變，對於事態的變化與調適，要有先見之明，才能應變自如。

最後，林教授勉勵與會者：「道可道，非常道。」已經成為知識的東西不那麼重要了，只有還沒變成知識的東西更重要。我們要常常論述，經由研究發表論文，把心得、經驗變成智慧。

四、提問與回應摘要

提問：設計的研究議題豐富及多元，並且有很多需要積極投入的地方。隨著設計教學、產學合作需求、設計服務的角度不同，研究者在專業上的發展是朝向「領域特定」或「領域廣泛」為佳？又有哪些影響層面？

到底是「領域特定」還是「領域廣泛」？林教授建議研究者需要根據自己的興趣，與實際狀況擬定一個較宏觀的研究方向，像是一棵樹先有了牢固的根基，隨著時間成長，自然會發展出更多枝葉，也就是具體的方向或目標。研究議題可以是延續自己求學階段的研究主題，也可以結合所處機構的研究定位，更可以圍繞當下的熱門趨勢，來研判合適的研究方向，不論何種議題，都有很大的發展空間，能從中找出價值。隨著研究的深入，我們對一些問題的思考勢必會發生改變，這是一個不斷修正與強化的過程。同時，不論是自己的指導教授、產業的同儕、研究所的同學，他們與你／妳亦師亦友，不妨多與他們溝通、探討靈感的來源，有價值的訊息自然會出現，絕不是自己悶頭想就可以得到的。

提問：元宇宙攜帶著未來設計與藝術更多的可能性，打破了虛擬、真實世界及網際網路的藩籬。對於未來的設計師，短期間（十年以內及長期十年以上）需要具備的能力與挑戰？

近年隨著人工智慧所引領的類神經網路深度學習技術日趨成熟，相關應用對於藝術領域的創作、體驗、審美都將帶來新的機遇與挑戰。目前該領域多專注於演算法的精進，林教授認為這牽涉到兩個方面的問題：就科技（理性）而言，觀眾能否辨認經由電腦的藝術風格轉移？就藝術（感性）而言，什麼主要因素會影響經由電腦的藝術風格轉移？就預測「人工智慧」發展這一件事而言，人們並沒有記取歷史的教訓。我們高估了電腦的能力、低估了人類的潛能與錯估生命的意義。對於未來的設計師，短期內需要具備的能力與挑戰，其實只要以目前的方式就足以應付。技術進步的速度，遠遠高於人類接受、理解、運用及反思的速度，但林教授表示：「技術是輔助，人性才是設計之始。」科技看得見，但藝術是需要用感受的。因此，我們只要注意感性科技（High-tech）與人性設計（High-touch）的協調就可以了！

提問：目前 X 世代（5-6-7 年級生）的學校老師正面對從小就生活在電子虛擬與現實世界的 Z 世代，世代的經驗落差讓教學現場出現質變。當今教學現場的挑戰下，有何因應方法或啟發？

我們無法全然使用自己在學生時期的認知去理解 Z 世代的學子們，反而是需要真正去瞭解他們。這個世代的學生目的性較強，來到課堂需要得到什麼，其實內心還是清楚的。若將教學比喻為「編碼」，那麼學生是否能夠成功「解碼」就很重要，更重要的是學生是否願意「解碼」？就算現在沒有疫情的影響，各種突發狀況同樣也會考驗我們，線上教學也依然會成為一種新的學習型態。我們也要思考，為何學生會熱衷於手機內的訊息，面對自己的線上教學卻狀態不佳？是教學方式不夠吸引？或是我們並沒有真正去理解學生需要的？面對各種新的技術，作為老師也有必要及時更新自己的能力，學會自我更新。

拜科技所賜，課堂中的紙筆逐漸被智慧型手機取代，想要改變他們或許不是一件簡單的任務，若只是告訴學生這樣不好、過去我們是如何做的，很可能產生反效果。但不可否認的是，資訊時代下，學生也可以通過手機與網路做到即時查詢，比如老師提到某一個概念或現象，同學可以很快地找出各種相關資訊，倒不如以此為出發點，趁勢與學生談一談「滑手機」與學習的關係。

提問：科技始終來自於人性，那麼對於社會設計有什麼共同性？

我們的生活已充斥著太多的科技，有時又受制於它們。科技帶來便利的同時，也造成各種問題與困擾。舉例來說，當我們準備進行簡報，卻因為電腦與投影機的設定搞得焦頭爛額，此時還會相信科技始終來自於人性嗎？

雖然「科技」是「設計之本」，但「人性」才是「設計之始」；「科技」必須源自於「人性」，才能營造和諧的人造世界。設計的目的在於改進人類的生活品質，提升社會的文化層次。因此，設計師必須掌握社會文化的脈動，以作為設計的參考，並把它反應在設計上，才能形塑優質的生活文化。設計透過產品反應當時的生活型態、美學價值、流行風尚、經濟發展與文化層面等。設計本該是有目的、有條件、合理化與創造性的綜合造形活動，最終的目的在於形成生活文化，營造人性化的生活環境。但是在商業掛帥的文化創意產品，往往侷限在文化圖騰的造形遊戲，許多產品為了提升視覺美感，在產品上加了過多不必要的裝飾元素，以至於無法透過產品設計，達到提升生活文化之目的。林教授認為設計乃是藝術、文化與科技的整合，以解決日常生活的問題，透過設計重新定位人類的生活型態。

提問：《易經》被應用在企業管理等相關領域已有成果。請問老師最早開始的應用動機為何？以及如何實際在設計教學領域操作？

《易經》是先人從心得、經驗、知識到智慧的先知先覺，也就是西方從資料到智慧的過程。From Data to Wisdom 是任何知識體系建構的過程。成功一次叫

心得，只能分享；成功百次叫經驗，只能傳承；屢試不爽叫知識，才能傳授。易設計的先人智慧，已經傳承數千年，我們的責任應該是思考如何傳授。

在「科學時代」宜兼採現代西方的科學知識與觀念，重新解讀與詮釋《易經》的智慧，尤其是當我們把這些先人的智慧延伸到未來的 AI 時代，自不能自絕於西方的「科學思維」。因此，易（藝）設計要成為一種「知識」，變成一種「智慧」，必須具備下列條件：有系統、有組織、合乎邏輯；可檢驗、可證實、立論清晰；符合現代科學理論應用基礎。

提問：年輕研究學者該如何維持研究能量？

林教授建議剛畢業的年輕學者，要好好把握這個階段趁熱打鐵，多年的學術訓練和前期成果積累，讓我們就像是開車，雖然鬆開油門，但車仍因為慣性持續向前。在研究初期，也許會遭遇不少挫折，例如論文被拒、申請計畫失敗等，面對這些情況，需要保持樂觀的態度，因為誰也不敢保證自己投出的論文能夠百發百中；然而，這些挫折會轉變為寶貴的經驗與助力，支持著我們繼續向前。

提問：對於經典文學或史集導入到設計創作，在解讀與分析的過程中，如何從中找到切入的面向？

先人的智慧與哲理時常為我們所「忽略」，林教授認為這一方面可能是我們並未很好的體悟這些先人的哲理，不知道這些哲理其實是可以利用到設計創作或研究當中；另一方面，由於現代設計起源於西方，我們已經習慣了使用西方的經驗與觀念去解讀問題。若能解決這兩項問題，在運用的過程中自然能夠游刃有餘。

此外，林教授也提醒我們在運用時，還需注意「形式」與「內涵」的關係，不是簡單的將那些哲理或文辭變成設計創意的「形式」，更要思考背後的「內涵」，把握「形式」與「儀式」的關係。

提問：您引導學生採用「 文化創意產品設計模式 」，以不同的層次來分析產品設計的內涵，培養學生的設計能力；然而，這樣的分析與思考過程相當倚重學生的邏輯推論能力，就您的經驗來說，在這個模式的教學下，指導大學生和研究生是否有差異？如果會，您會建議我們輔以什麼方式來協助他們理解？

對此，林教授認為因材施教，因人而異。在教學生涯中，其實更多是提供學生一個思路、架構、模式，也就是經過大量「個案」驗證得到的一種相對的

「通則」。但是，就像研究方法有百百種，對學生來說，最需要的是引導他們，用基於自己的個案與經驗去理解這個「通則」。

提問：就您持續的研究歷程，您建議現在的設計領域博士生、碩士生應對哪些知識體系需要有更多的探究，才會有助於設計領域的未來發展？

自 20 世紀以來，現代設計大致經過了五個發展階段（Function-Friendly-Fun-Fancy-Feeling），從最初的 Design for Function 到現在的 Design for Feeling。林教授建議未來的研究者要把握設計的發展脈絡、特徵與趨勢；再進一步根據自己的專業領域發掘還有哪些需要更具體、細化的知識？以及該專業未來的發展方向為何？此外，設計「跨學科、跨領域」的特性，讓它免不了與其他領域有所重疊，比如工程技術、人因、心理學等，及時關注相關領域的熱點及趨勢顯得尤為重要。每個人的研究方向不同，需要具備發現問題的敏銳度，以及運用適當方法與技術解決問題的能力。