

'24 praxes 20

實踐設計學報 | Praxes | 第二十期
2024 Design Journal
Shih Chien University No.20

第二十期

塞奧多洛問蘇格拉底

你這話是什麼意思，蘇格拉底？

我的意思和那個故事的含義相同，
相傳泰勒斯在仰望星辰時不慎落入井中，
受到一位機智伶俐的色雷斯女僕的嘲笑，
說他渴望知道天上的事，但卻看不到腳下的東西。
任何人獻身于哲學就得准備接受這樣的嘲笑。
他確實不知道他的鄰居在幹什麼，
甚至也不知道那位鄰居是不是人；
而對什麼是人、什麼力量
和能力使人與其他生靈相區別這樣一類問題，
他會竭盡全力去弄懂。

柏拉圖 泰阿泰德篇一七四—a

PRAXES

實踐設計學報 | Praxes | 第二十期

2024 Design Journal

Shih Chien University No.20

論 文

4	服裝設計領域 / 論文類 現代覆像：特異性及社會心理角度切入之服裝創作 Modern Composite Imagery: Application of Heterogeneity and Social Psychology in Fashion Design 伍靖栢 Ching-Nam Ng
38	服裝設計領域 / 論文類 以藝術治療的理論視角探討織品藝術創作的自我療癒特性 —— 以「花子」織品藝術創作系列為例 A Study of the Self-Healing of Textile Arts from the Theoretical Perspective of Art Therapy — The Textile Art Collection of “The Boy in the Hidden Garden” 廖翊丞 Yi-Cheng, Liao
62	服裝設計領域 / 論文類 寄情緒於髮材—糾結情緒轉化之服裝創作 Emotional Expression through Hair Material: Clothing Design as Emotional Transformation 何怡嫻 Yi-Hsien Ho
86	服裝設計領域 / 論文類 國際紡織服裝商業展覽分析 - 以 PRAXES 2022 巴黎 Who’s Next 參展為例 Analysis of International Fashion and Textile Trade Fairs - A Case Study Based on Participation of PRAXES in Who’s Next 2022 in Paris 許願馳 Chuan-Na Huang , Ya-Huei Tung

現代覆像：特異性及社會心理角度 切入之服裝創作

伍靖枏

實踐大學服裝設計研究所 碩士研究生

葉立誠

實踐大學 服裝設計學系 (所) 實踐大學服裝設計 助理教授

摘要

現今亞洲成長環境如同一座「人類工廠」，受困於嚴格的社會體制下的公式化教育，剝奪個體的自主意識，使大多數人被同質化。本研究旨在探討服裝設計與社會心理學的關係，分析大眾對特異性的排斥及對主流的追隨壓力。透過自我認知與藝術治療研究並以創造性問題解決法（CPS）分析，揭示自身在成長過程中的演化，並透過插畫與服裝設計表達內心世界和特異性。

關鍵字：社會心理學、特異性、藝術治療、創造性問題解決法（CPS）

* 通訊作者。電話：+44 7538937123
E-mail 地址：coyeuk@gmail.com

Modern Composite Imagery: Application of Heterogeneity and Social Psychology in Fashion Design

CHING-NAM NG*

Master program, Department of Fashion Design Shih Chien University

LE -CHANG YEH

Assistant Professor, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

The current growth environment in Asia resembles a "human factory," trapped in rigid societal structures and standardized education systems that strip individuals of their autonomy, leading to the homogenization of the majority. This study aims to explore the relationship between fashion design and social psychology, analyzing the societal rejection of uniqueness and the pressure to conform to mainstream norms. Through self-awareness research, it seeks to uncover the evolution of individuals in their growth process, expressing inner worlds and uniqueness through illustration and fashion design.

Keywords: Social Psychology, Heterogeneity, Art therapy, Creative Problem Solving

* Corresponding author。Tel: +44 7538937123
E-mail address:coyeuk@gmail.com

6

一、前言

1.1 研究背景

現今社會由各種人類群體組成，其成長背景造就各人的特異性，因而產生同而不同的獨立個體。群體的組成在於共同歸屬感是現今常見的說法，各種群體的聚集形成圈子，而較大的圈子則被稱為主流。研究者自身觀察到人們追隨着主流文化的壓力，在成長的路途上被灌輸很多不跟從主流便被定義為「錯誤」的觀念。大眾媒體影響群體對於「投射的形象」及「文化傳播與交流」的選擇 (Duveen, 2008)。人們往往會依循主流文化和價值觀念，也就是「從眾行為」，大眾對於被接受和認同的渴望，並擔心於群體中被排斥或被孤立，因此造成小眾人群面臨社會上的壓力和不適應。正因如此，人類雖然是獨立的個體，但又互相影響着，而不服從主流的少數則會被質疑。

由於研究者自身成長經歷中因着自身與其他人不同的想法，因而在群體中感受不到歸屬感，從而感到壓力和不適應。而在成長期間，發現繪畫無意識塗鴉能夠使自身平靜以及研究其塗鴉有利回憶繪畫當時的情感以及記憶，從而進行探索自我。因此，本研究從社會心理學的角度切入並探討特異性於社會及自身的定義從而詮釋無意識塗鴉中的自我探索，並且衍生及轉化至服裝。

1.2 研究動機

研究者因着社會的「從眾行為」感到沉悶，認為個體是否跟隨主流是一個選擇，沒有對與錯。人們應該尊重並包容不同的觀點和文化，而不是強制要求每個人都跟從主流文化。每人都有自己的價值觀和信仰，每個個體都是「獨一」。「次文化」的出現提供人們選擇的空間，不同於佔主導地位的主流文化，讓人們能夠發展自己的個人特色和價值觀。空間再現信仰，並開展信仰與文化的演變脈絡之討論。

1.3 研究目的

本研究確立下三項研究目的，探索服裝設計與社會心理學之間的關係、理解自我認知和獨特性、促進文化理解和接受。

目的一：探索服裝設計與社會心理學之間的關係，藉着文獻蒐集並轉化與理解用於塗鴉至插畫的創作，從而鼓勵人們在主流文化和媒體所定義的社會中接受各種可能。

目的二：理解自我認知和獨特性，以個案研究以及文獻蒐集了解以及研究一般大眾如何看待自己並界定獨特性，並以自身為例，作深入的個案研究，從而探討自我。研究旨在成立以藝術治療探討自我的例子並幫助大眾更好地理解 and 接受其獨特性。

目的三：促進文化理解和接受，研究旨在以自身為例為大眾提供自我認知途徑的例子，驅使大眾了解自身，尊重多元價值觀，並接受不同文化背景，最終有助於社會進步。

1.4 研究方法

本研究將綜合使用文獻回顧與分析、設計試驗、個人塗鴉自述、圖案分析以及 CPS 的研究方法，藉此提供理論基礎支持研究者的研究和情感表達。同時也為時尚設計領域提供了一個探討情感和藝術如何融入服裝設計的創作過程的研究範例。透過本研究的創作，期望以自身為例去探討並表達內心對社會的迷惘感，利用插畫的線條與圖案以及參考自身觀感以及藝術治療的角度客觀分析並且以創造性問題解決 (Creative Problem Solving, CPS) 研究方法作出深入研究藉由創作以及了解社會心理學的過程中，表達內心對於社會的觀感並探索大眾對於特殊的定義。其中所產生的化學反應下構思的圖案讓研究者及觀者產生共鳴，從而獲得情感的抒發。

二、文獻探討

本章將會從社會科學及文化和心理學相關文獻探討社會對於特異性的看法及自身認知，從而了解人類社會中人與人之間的連結，人類社會是由個體組成的，但同時也是由社會規範、文化價值觀及社會制度等共同形成的，這些共同體的因素影響了個體的認知、行為及社會互動方式。因此，探討社會對特異性的看法及自身認知，可以了解人類社會中人與人之間的連結和互動方式，以及其所衍生的社會變化及問題、社會與個人兩者之間的互相影響，從而為本研究提供更深入的理論基礎和思考。

2.1 大眾對自身的認知

認知，泛指經由感知覺系統輸入的刺激從而進行六種心理歷程。認知心理學主要研究的是心理歷程 (mental process)，主要是源自於外界刺激的「感知覺輸入」並帶出「編碼運作」 (coding operations)。認知指經由感知覺系統輸入的刺激進行六種心理歷程，包括轉換、縮減、添加、儲存、提取和運用 (陳烜之, 2007)。認知心理學影響個體的日常生活、社會互動和決策行為。大眾經過此六個心理歷程形成自身對信息的理解和判斷並影響個體的行為和決策。大眾對自身的認知是一個從多個角度進行探索的領域，從而吸收不同的資訊進入體內，從個人的角度來看，人們都有著自己的自我形象，這個形象是根據自己的特點、能力和經驗而形成。自我形象可以影響人們的自信心、情感和行為，同時也可以影響人們對自己所處社會環境的看法。從社會的角度來看，人們的自我認知也受到社會和文化背景的影響。社會的期望、價值觀和標準可以影響人們對自己的看法。因此研究者理解為大眾的自我是多種外界資訊轉化的「混合體」，對應上文的概念把認知心理學轉化至自我的形成，抽取「混合體」以及「多角度」具體化於塗鴉插畫上。

自我解釋 (self-interpretation) 是指人們從價值觀理解自己的方式並建立在自我意識和部分行為的自我參照方面。自我解釋通常會影響初步的認知，以及在初步認知模糊的時候被需要 (Treur & Glas, 2021)。大眾參考自身的價值觀和經驗，從而理解和解釋自己的行為和情感。自我解釋可以發生在個人意識和行為的多個層面上，包括情感、行為和思想等。自我解釋是人們理解自己的方式並幫助人們理解和解釋模糊或不確定的情況，研究者根據文獻中自我解釋的定義及分析幫助研究者在塗鴉轉化至插畫元素的篩選。

自我參照性 (self-referentiality)，強調在情感、交流、語言和社會行為的隱含意義方面。泛指人們通過自我參照來詮釋自己的經驗，並且使用自我參照作為比較和導向的標準，來判斷自己和他人。其中涉及了人們對自我形象、自我價值和自我概念的建構和維護並通過價值觀來評價自己的經驗和行為。而在這個認知架構中，自我參照性分成上中下三層，在最底層，是感知和知覺的運作，例如對外界的感知和對語言的理解。在中間層，是情感、動機和目標的運作，例如對事件的反應、情感體驗和目標設定。在最上層，是自我參照和自我解釋的運作，包括對自己的價值觀、信念和身份的理解 (Treur & Glas, 2021)。

自我意識 (self-awareness) 以理解為一個人成為自己關注的對象的過程，根據論文提出的鏡子自我認知實驗 (Mirror test) 該實驗涉及將動物置於鏡子前並觀察其反應。這些動物最初會表現出對鏡子中的影像感興趣，接著他們會開始探索自己的身體並嘗試與鏡子中的影像進行互動，顯示出對自己的認知 (Gallup Jr, 1982)。我們擁有的每一次體驗都是第一人稱體驗，而體驗這種體驗的主體是“我”或“我自己”。擁有自我意識可以為滲透我們心理生活的對象和事件創造一個主角，自我意識不僅是辨認自己的能力，還涉及到將自己作為一個主體來感知和體驗自己的情感、想法和行為 (Damasio, 2003)。上述論文作者認為，自我意識是心智過程中的一個關鍵組成部分，因為它使我們能夠成為自己行為和情感的主角。這種自我關注能夠使我們更好地了解自己，並對自己的行為和情感做出反應，從而促進自我成長和發展。透過從文獻中理解自我解釋，自我參照性，自我意識，進一步了解自我的形成以及自身於成長時期感到特異性與缺乏所形成的後面創作，並加強研究以及詮釋無意識塗鴉所傳遞的的情感，有利於研究者在基礎的塗鴉以及線條上加以轉化從而抽取重點。

2.1.1 大眾定型

刻板印象，泛指對特定群體或人群的一種固定的、過度概括的信念，而通過刻板印象，推斷一個人具有該群體的所有成員都具有的一系列特徵和能力。有研究指出，職業刻板印象是在兒童時期很早就學會的而克服性別職業刻板印像是消除兒童未來職業抱負和就業願望障礙的主要教育目標，職業性別刻板印像在整個學年一直持續到青春期 (Canessa-Pollard et al., 2022)。由此可見現代社會逐漸希望打破以往的刻板印象，例如對男性在護士市場的需求等社會狀況，從而可以觀察到現今的社會慢慢打破以往過往社會從孩子學習時期所教導的性別及職業定型。

社會規範在現今社會無處不在。社會規範管理着大眾的日常，同時又限制着大眾。當被告知一種行為很常見時，人們推斷它是道德的 (Lindström et al., 2018)。當被告知一種行為是道德的時，人們推斷它是常見的 (Eriksson et al., 2015)。人類好像有被社會所定義的道德規限了。當然，什麼被認為是普遍的，什麼被認為是道德的，很大程度上取決於一個人所屬的社會群體 (Costa Jr et al., 2001)，無數個聲音告知你的不被接納或請跟從「正常」，從而被大眾定型。儘管社會為人類提供了生理上和心理上的需要，但同時也存在著對個人發展和多元性的限制和壓迫。社會結構和文化價值觀念等因素，會對個人的選擇、行為和思想產生影響。因此，啟發了研究者對於社會對於「正常」框架與被壓抑的特異性以怪獸圖案詮釋。並且希望表達每一位「正常」的大眾內裏隱藏着自身的特異性。有鑒於此，他人的奇特與否，只是源於其內心的「怪獸」呈現的程度比別人多，而全球社會對於多元的接納程度，應該隨着社會的進步增加。

2.2 特異性於社會

早於 20 世紀，特異性 (heterogeneity) 及特異性原則已經出現。根據動態關係發展系 (relational developmental systems) 元理論的相關概念，特異性原則解釋說人類發展總是涉及特定個體在特定時間、特定地點發生並以特定方式的特定結果。按照目前的定義，特異性原則有五個主要術語：環境、人、時間、過程和結果。特殊性原則指出，發展過程涉及特定個體與其特定背景之間的相互影響關係，表示為個體與背景關係 (Lerner & Bornstein, 2021)，背景關係影響特異性的形成。而在多樣性的社會中，人們從不同的背景結合並形成織的文化網絡，為社會帶來各個文化獨特的觀點和價值觀。

2.2.1 同質性與異質性於團體

異質性，泛指個體的背景、專業、生活經驗的水準不同背景、專業、生活經驗的差異，因此在解決問題時，可能有不同的方法和思維方式。例如，在一個多元文化的團隊中，每個人都有自己的文化背景和價值觀，這可能會影響到他們對問題的看法和解決方法。在這樣的情況下，要想有效地解決問題，就需要善於調和和整合不同的觀點和方法。同質性，成員在參與團體的目的和個人特質方面有相似之處，因此更容易溝通，對話內容較有關連性，例如，在一個專業性較強的團隊中，成員都具有相同的專業技能和知識背景，這使得他們更容易理解對方的話語和想法，更容易達成共識和協作 (Toseland & Rivas, 2009)。在社會中，數量上佔多數的人往往能夠對整個組織或社會產生較大的影響力，他們所表現出來的特徵和行為也容易被視為是組織或社會的共同特徵和行為，這些共同特徵或行為被視為是該組的代表性特徵或行為，反映了大眾的的價值觀、文化和行為標準因而被視為規範。然而，數量上少數的人也可以對組織或社會產生重要影響，由於不同人的背景、專業、生活經驗等方面的差異，也就是異質性的存在，需要考慮到不同人的異質性，不能將大多數人的特徵和行為視為組的原型而忽略了少數人的特徵和行為，導致他們不能產生對社會的歸屬感。

2.2.2 成長過程中的行為偏差

在人類成長過程中，青少年面對陌生的環境所度過的適應期，需要運用各種方法融入團體，因而有機會接觸偏差同儕並成為其中一員。其群體內成員則亦因共享相似的價值觀而表現出相似的多向度偏差行為組型。個人的偏差行為表現上亦可能受次群體成員的影響，而做出各種偏差行為 (吳中勤, 2016)。偏差行為分成「外向性行為問題」、「內向性行為問題」及「學業適應問題」等三類。由此可知，青少年偏差行為具多向度特性，顯示出青少年可能同時從事不只一種類型的偏差行為 (Barnett et al., 1997)。偏差行為通常被視為次群體及少數的存在。了解偏差行為的原因和對其自我認知和塑造的影響，可以幫助大眾更好地理解個體的行為和內在世界。從而在了解自身特異性產生的原因中，啟發研究者想要指出披在「正常」皮囊下特異性的內心會產生的心理變化。同時，也有助於促進社會對偏差行為者的理解和同情，並提供相應的支持和治療。因著對社會規範的認知和理解有所不同，或價值觀和信仰與社會大眾有所不同，而導致個體對自我認知產生困惑和懷疑。

2.3 多數與少數群體

多數與少數群體一直存在偏差的衝突排擠，而其中差異性互相的理解度及容忍是群體保持平穩及進步的重要原因。在政治領域，寬容是指給予政治對手政治權利的意願，主要是為了避免偏見變成歧視時所產生的破壞性後果。寬容的領導者願意「忍受」差異，將其視為群體內允許但不一定首選的變化範圍內的立場表達 (Prislin et al., 2018)。該論文強調了差異性對於群體的重要性，以及理解度和容忍度對於群體保持平穩和進步的必要性。少數群體經常遭受到多數群體的排斥和歧視，從而有機會導致社會分裂和衝突。而理想的社會應該達至雙方平衡要及互相理解。

2.3.1 主流文化與次文化

主流是一種文化力量，令到事物不自覺圍繞在其身邊；主流是流行文化的營銷同義詞，因著固有的美學特徵刺激消費；主流經常被用作代替“正常”或“規範”一詞，同時亦可以代表着社會經濟 (Baker et al., 2013)。「主流」一詞被運用在各種背景下，從政治和社會政策到文化認同和流行文化，並出現各種領域上。對於流行的概念因世代和文化的改變而不同，同一個產品對於一個群體來說的「不入流」，可能被另一個群體視為主流。「主流」一詞被運用在各種背景下。從參考文獻書本作者中提及其自身作為「反主流」人士 卻被當時主張「獨立」的主流音樂所吸引。從而，觀察到主流觀念與認同政治、品味和文化價值之間一系列複雜的關係，這些關係與消費實踐交織在一起 (Baker et al., 2013)。「次文化」的定義自 1940 年代開始普遍使用以來發生了相當大的變化。次文化最初與不正常的男性青年行為的關聯已經擴大到包括擁有共同生活方式和消費模式的鬆散群體。而在現今的角度，次文化被定義為在行為、價值觀、信仰、消

費模式和生活方式選擇方面與佔主導地位的主流文化不同程度的人群 (Cutler, 2006)。這篇文獻指出了「次文化定義的演變」並反映了社會的變遷和文化多樣性的增加。在現代社會，隨著全球化和科技進步的發展，人們的價值觀、信仰和消費模式等方面的差異越來越明顯。這種差異不僅存在於不同國家和地區之間，也存在於同一個社會中的不同族群、性別、性取向、宗教信仰等等。因此「次文化」的定義也變得更加廣泛，可以涵蓋更多不同的社會群體。隨着時代的轉變社交媒體的興起人們可以更容易地聯繫和交流，並且令其影響力更越發加強。同時又演變多種文化運動， 令人們可以更好地理解和尊重彼此的價值觀和生活方式。

2.4 塗鴉的價值

有些人認為塗鴉只是一個隨處在牆壁上可以看到的社會宣洩手法又或是一種心不在焉的消磨方式，然而塗鴉在遠古 40,000 年前的洞穴壁畫開始經已存在 (McDonald, 2013)。塗鴉的起源大眾雖然無法界定，但從古到今塗鴉一直伴隨左右。又以威爾遜的漫畫為例，該漫畫廣泛商業化，在 20 世紀後期與各種知名角色有着重疊的元素：基爾羅伊。一個禿頭的簡單線條畫，他的鼻子和手指從牆上窺視，標題寫著“Kilroy Was Here”，這個角色是第二次世界大戰期間開始的一種流行的塗鴉形式。Tom Wilson 的 Ziggy 與 Kilroy 有著多種審美聯繫。從他們的光頭和球狀特徵到他們作為簡單的線條圖和與單面板格式相關聯的渲染 (Abate, 2020) 簡單的線條卻引起風潮並持續 50 年有多，而塗鴉背後的意思及發放出的資訊才是塗鴉插圖被迫捧這麼久的原因。由此可見，塗鴉的意義更在乎於其背後的故事與觀看者的共鳴，以簡單直接的線條及畫家所宣洩的情感吸引觀看者，從而產生其商業價值。從個案中了解到塗鴉的商業價值，但是研究者跟更注重塗鴉的情感價值以及當宣洩時的藝術價值。



圖 1 軍用卡車側面的“Kilroy Was Here” 圖片來源：(Abate, 2020)

三、研究方法

本章從利用創造性問題解決模式 (CPS) 去分析以及切入主題，並透過其研究方法抒發概念與實體上連結，以塗鴉轉化至插畫的媒介傳達並探討人們內心的一面，並參考大眾自身成長的過程結合研究者自身成長的經歷以及一些國內外研究以及藝術家個案，從而分析特異性在社會上的存在方式所衍生的實驗。

3.1 創造性問題解決 CPS 研究方法的應用

創造性問題解決 CPS(creative problem solving) 的發展源於人們認為創造力可以分階段培訓出來，經過各種文獻以及研究後得出 CPS 被認為有相當好的效果，CPS 這種分階段的訓練模式分別分為五個階段，發現事實 (fact-founding, FF)、發現問題 (problem finding, PF)、發現點子 (idea finding, IF)、發現解答 (solution-finding, SF)、尋求可被接受的解答 (acceptancefinding, AF)，解題者可以利用這五個階段去尋找並研究答案 (湯偉君 & 邱美虹, 1999)。

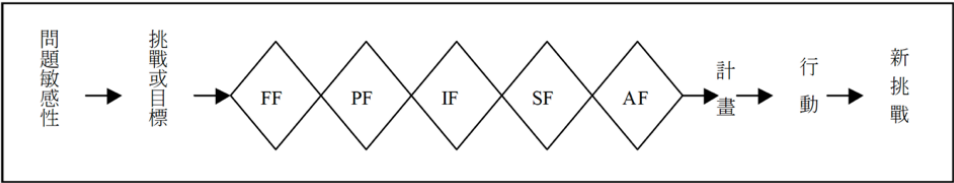


圖 2 CPS 模式圖示 圖片來源：(Firestien & Treffinger, 1983)

3.1.1 發現事實 (Fact Founding, FF)

創造性問題解決 CPS 研究方法是一種分階段解題模式，用作解決開放性問題，在發現事實 (Fact Founding, FF) 的階段入面解題者利用自問自答以找到收集資料的方向以及獲得問題入面的挑戰訊息。

表 1 CPS 研究方法 表格設計來源：研究者

Who	・研究者於亞洲成長環境的體驗 ・觀者與圖案的共鳴
What	制式化的教育 ・成長時期感到迷惘 ・被外界感到困住
Who	・成長時期
When	・研究者自身對成長時期感到的規範 打壓自由 ・被告知所謂的模範 ・對被規限的不滿以及諷刺 以及自我的迷失
Why	・連結插畫、藝術治療、社會心理學以及服裝 ・是一個理性與感性共存的創作論文 ・顏色以及圖像參考研究者自身塗鴉插畫 ・選用高明亮度低飽和的顏色營造超現實的感覺

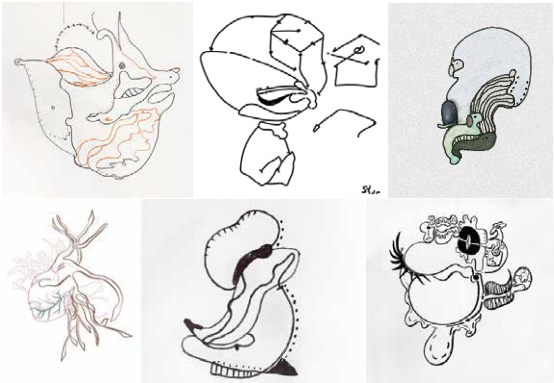


圖 3 研究者的紙上個體塗鴉範例 01-06 圖片來源：研究者

依照研究者觀察，塗鴉主要以曲線為主，呈現不規則的形狀，同時搭配各種符號與虛實之間的變化。從圖案中顯示存塗鴉中黑色的填滿與留白以及圓點和條紋符號皆是研究者下的情感直接輸出，演繹的方式每次不一樣，此乃無意識塗鴉表達的方式。根據論文中提及《Understanding Children's Drawings》這本書的內容，塗鴉通常可以被視為一種自我表達的方式，而曲線也是一個常見的元素，代表了人們內心深處的情感和經驗，曲線的形狀和大小也可以提供有關個體心理狀態的線索 (Malchiodi, 1998)。關於插畫草圖的創作過程，研究者透過心理學文獻以及藝術治療的文獻上客觀資料的支持和比對插畫草圖，幫助研究者找到共通點並進一步深化主題、情感和心理狀態的表達。

3.1.2 發現問題 (Problem Finding, PF)

研究者在自身成長過程中迷惘自身定義發現對文字並不敏感，不甘心於傳統課程中的學習也不理解在成長環境中被告知的模範而心不在焉地在課堂中於紙上塗鴉，逐漸養成放空的時會塗鴉的習慣，無論是為書本或是在空白的紙上隨意塗鴉。在研究者的紙上個體塗鴉範例中發現塗鴉多以曲線為主並且傳遞的氛圍滲透出沉重，在可愛的圖像中感受到一絲悲傷。曲線，代表着眼淚與流動的液體；圓點，代表着眼睛的輸入的資訊以及保護自身的盔甲。在塗鴉中，這些符號以及圖案隱晦地透露自身內在的情感，如：迷惘，悲傷，期待等各種 隱藏在內心不被發覺的自我，認為自身的特異性難以融入社會並對於社會沒有歸屬感，而感到的情感在無意識塗鴉中慢慢地回想 以及以圖像的方法輸出與表達。



圖 4 紙上大型塗鴉範例 01 圖片來源：研究者

上圖的研究者表達對外界所告知的資訊以及各種流言蜚語感到壓力，並疑問大眾被主流文化控制而衍生一個想法：「難道主流文化不就是其中一種外界定義人類的模範的一個規限嗎？」而不跟隨外界告知的規限，便會成為大眾的「特異」。

3.1.3 發現點子 (Idea Finding, IF)

研究者認為當一個文化變得普及時，其他少數者往往被定義為特殊或異常，在科幻影集《末日光明》中得到了體現，該影集以盲人和科幻元素探討了大眾失明佔大部份的情況，視覺反而成為罕見的能力，與現實相反。這種情況非常具有諷刺意味，自身的特殊與否因為着大環境因素而改變，而這個觀念研究者不認同。實際上，每個人都是獨特的存在，只是在追隨主流的過程中，大眾規範下限制了「正常」的含意。大眾對特異性的定義，是否存在任何標準呢？當每個人都被視為特殊時，研究者自身會否找到歸屬感呢？

3.1.4 發現解答 (Solution Finding, SF)

為解答自身的迷惘以及差異性的問題，研究者會透過塗鴉來宣洩心理狀態並發現解答，研究者在探索社會心理學獻文及個案與自身探索研究中，發現塗鴉藝術與心理學的連繫，而藝術治療同時能夠詮釋兩者，藝術與學術之間的橋樑。關於塗鴉於藝術治療上的作用方面，塗鴉除了是一個社會宣洩的現象，塗鴉也是心不在焉的消磨方式。然而，在藝術治療方面這個心不在焉的舉動卻有另外一番見解。人們一旦在同一個話題中，無辦法再吸收任何資訊，便會開始心不在焉以及發白日夢，這並不是一件罕有的事，人們總有各種原因令其無法集中，根據研究只有 10% 受訪者從來沒有感受到無聊 (Harris, 2000)。由此可見，無意識塗鴉 (doodle) 發生的比率是非常高的，而了解背後產生的用途則更能讓我們了解自己。此外，無意識塗鴉可以提升我們的專注力以及記憶力，根據該論文的記憶測試結果顯示塗鴉的測試組的正確率比較高 (Andrade, 2010)，從我們的專注力以及記憶力提升後，更有助我們尋找自身內在的記憶，從而宣洩自身的情感。

		Group	
		Control	Doodling
Names (monitored information)	Correct	4.3 (1.3)	5.3 (1.4)
	False alarms	0.4 (0.5)	0.3 (0.4)
	Memory score	4.0 (1.5)	5.1 (1.7)
Places (incidental information)	Correct	2.1 (0.9)	2.6 (1.4)
	False alarms	0.3 (0.6)	0.3 (0.4)
	Memory score	1.8 (1.2)	2.4 (1.5)

圖 5 塗鴉 (Doodle) 藝術的創作流派於藝術治療個案參考 圖片來源：(Wheatley, 2012)

該篇個案研究中的研究者本身有抑鬱症，根據實驗結果及數據指出塗鴉非但沒有令專注力下降，反而提升了專注力，更使她從最低迷的時期慢慢恢復，相對在暫停藝術創作的時候該其抑鬱程度更為嚴重形成強烈的對比 (Wheatley, 2012)。塗鴉是自由的，每人在宣洩情緒的同時會創作自己的流派，而在本文的藝術創作中，自身繪畫的情緒宣洩也有同樣的感受。研究者自身經歷則是在繪畫無意識塗鴉時會平靜下來並沉思以及更加認知自身內在以及被自己保護機制隱藏的潛在情緒。

3.1.5 尋求可被接受的解答 (Acceptance Finding, AF)

從塗鴉中尋找自己內心潛在的情緒，並且應用於服裝上，將研究者的塗鴉圖案轉化為服裝上的印花，或是利用塗鴉的線條和紋理來設計服裝的細節，從而打造出獨特的風格。此外，服裝也可以成為一種表達情感和自我認知的方式，研究者利用服裝來傳達自己的情感和個人風格，讓穿著者在穿上這些服裝時能夠感受到設計師的情感和創意，讓穿著者感受到一種情感上的連結和共鳴。

3.2 藝術治療與塗鴉藝術中的自我探知的個案研究

視覺自我表達有助於注意力並改善健康和幸福感。藝術治療研究人員還關注藝術與情緒狀態之間的關係。皮質醇是與壓力相關的荷爾蒙，根據論文發現藝術創作可以降低皮質醇水平從而了解到以治療角度藝術對於情緒狀態的釋放有幫助。鑑於藝術家對藝術媒體的熟悉程度較高，因此更有效表達與釋放。最後，研究指出自由繪畫引起最多自我表達與認知 (Kaimal et al., 2017)。總結而言，該項研究強調了藝術創作對注意力、生理反應和情緒狀態的積極影響，並呼應研究者於無意識塗鴉中釋放內心情緒以及自我認知的論點支持。另外，論文研究證明塗鴉有利於回憶信息和監控任務。在特定情況下，塗鴉可能會喚醒注意力，然後通過減少無聊和白日夢將其穩定在最佳水平 (Andrade, 2010)。而上述文章所指的是無意識的塗鴉 (Doodle Art) 主要界定於紙或書本上的亂畫，但是現今世代亦有各種藝術家的例子把各種藝術流派結合到塗鴉上，例如塗鴉藝術家 Mr Doodle. 他利用塗鴉來宣洩強迫症帶來的壓力同時他又說；「我的作品是根據個人情感而走，由本能去創作人物，而且這些角色都是快樂的 (ELLE, 2017)。」



圖 6 塗鴉藝術家 Mr Doodle 作品
圖片來源：(Meet Mr Doodle, the Artist from Another Planet Who Wants Us All to Take Things a Little Less Seriously, 2017)



圖 7 及圖 8 海蒂·斯圖爾特的塗鴉炸彈圖及聯名產品

圖片來源：<https://www.creativeboom.com/features/hattie-stewart/> 及 <https://www.instagram.com/hattiestewart/>

插畫家海蒂·斯圖爾特（Hattie Stewart）的塗鴉炸彈 (doodle-bombing)，這個項目以開玩笑的性質批評當今文化並使時尚和流行文化的嚴肅本質變得有趣。同時插畫家推出聯名產品，從插畫到時尚加上背後的觀念及創新令插畫家的美感帶至時裝 (Hattie Stewart on 「doodle-bombing」, imbalances in the creative industries and hard work, 2017)。

3.3 設計試驗前期

根據前面章節的內容，找尋自身主觀對社會特異性接納度的不滿以及自我的迷失以及根據第二章的文獻探索集中於特異性以及社會規限以及一些理論上的支援從而找尋自我認知的靈感轉化而作出的圖案以及材質試驗。

3.3.1 概念及主題

服裝系列以插畫延伸至服裝，並對應着服裝的六大設計方向，六大主題分別為：迎合社會，轉移新環境，成長與老化，突出的特異性，收斂的特異性，歸納與轉化。系列將會以起承轉合的故事線呈現，描述了作者的心路歷程。從迎合社會到感到迷惘和期待，隨後經歷成長的波折最終歸納與轉化。並且，對應著前文中作者透過無意識塗鴉和藝術治療方式揭示的成長時期隱藏的潛在記憶和情感，設計方向以故事線的方式呈現，標誌著研究者即將大學畢業、面對現實衝擊以及回歸平淡的不同階段。

3.3.2 顏色方向選擇

裝設計顏色選用方向高明亮度低飽和的顏色為主調，白色跟中性色為副調高明亮度低飽和的粉彩顏色皆為大自然不常見的顏色，研究者為跟現實有點脫離的感覺可以帶出 特異性與大眾疏離與不被接納的感受，相反白色和中性色是日常大眾生活中比較常見的顏色，兩種風格顏色的結合顯示特異性群體與大眾群體觀念上的融合。高明到低飽和度的顏色系列時至今，依然有眾多品牌持續運用中如：英國品牌 lazyoaf。

3.3.3 圖形材料試驗及設計

本研究在平面上的圖案呈現主要以材料之間的合併利用羊毛氈及俄羅斯刺繡的貼片與衣服本來材質的對比，從而襯托其可變性高及托立體的特色。建基於 其材料拼合的特色以及效果，。此外，研究者放棄更容易量產的數碼印花作輸出的媒介， 儘然數碼印花作為媒介方便控制色彩而且相對環保，利用數碼印花表達平面上的研究過程，但由於本次研究更集中於個人溫度的傳遞， 研究者選用全 手工刺繡的溫度更貼合去說述自己內心的世界。本次試驗運用俄羅斯刺繡的技法製造平面與立體差異的研究，務求讓平面的插圖設計加上立體的質感並且可以控色上的便利。再者，試驗利用刺繡線多變可流動的特性並營造圖案與材質差異性的對比及結合插畫與塗鴉的靈感延伸，使圖案與材質形成對比。材質的使用中其靈活性以及顏色的多樣性和層次是足夠的，但是問題是用刺繡線所製作的俄羅斯刺繡範圍比較少以及堅硬， 需要製作成服裝的靈活度也比較低，希望嘗試其他更有彈性的選項。



圖 9 及圖 10 平面到立體試驗 01 及 02 圖片來源：研究者

第四章、實驗與過程

在本章中將深入探討研究者內心的插畫轉化的過程，經過前期試驗了解以及篩選製造方向後，進一步解析情感和藝術的圖形，將其實體化。這個過程是一個將抽象情感轉化為具體形式的藝術嘗試。以研究者為例，從塗鴉與插畫中探討出的特異性的怪獸漸漸從內心湧現出來，插畫圖形是情感的載體。塗鴉和插畫成為了情感的表達方式，每一筆畫都承著他的情感、想法和經歷，透過其表達那些難以言喻的情感和經驗。這個過程反映了研究者的情感和創作歷程。研究者的經歷在創作中轉化為獨特的風格，並運用刺繡技巧和時尚設計的元素，包括服裝剪裁、縫製和設計理念，將風格融入並呈現於服裝之中。從而，將個人內心世界轉化為時尚藝術的表達。這一章的目標不僅僅是呈現研究者的創作過程，還是為其他創作者提供一個可借鑒的範本，圖形不再僅僅存在於畫紙上，穿越了二維界限，融入到了時尚設計的三維

空間之中。這種將圖形轉化為服裝的方法不僅擴展了創作者的藝術表現領域，還為時尚設計注入了更多的藝術元素，豐富了作品的多元性。

4.1 圖像製作與選擇

在本節中，探討圖像的製作和選擇，研究者運用藝術治療的角度將自身的塗鴉和插畫轉化並置入服裝設計中，這過程情感和藝術的結合而產生的怪獸圖案成為服裝的重點，並且參考第二章和第三章的研究內容，這兩章提供了有關藝術治療以及社會心理學的深入理解，從而衍生研究者的塗鴉插畫於如何成為一種表達情感、療癒自身的方法，藉此增加情感與服裝之間的連結。插畫會對應服裝系列的六大主題：迎合社會，轉移新環境，成長與老化，突出的特異性，收斂的特異性，歸納與轉化。

4.1.1 迎合社會服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「迎合社會」的草圖中呈現了流動的曲線、多個嘴巴和不規則的圖形。研究者通過觀察聯想到海蛞蝓的流動性和變化多端的特質，其特性與大眾迎合社會的舉動有共通之處。人們經常需要流動多變地迎合社會並試圖在大眾中找到自己的位置。然而，這種迎合和適應的背後往往隱藏著內心的特異性和不同。正如草圖中的畫面所反映的那樣，嘴巴和不規則的圖形或許象徵著人們試圖以正常的姿勢來掩飾內心的特異，但實際上，這種掩飾是無法成功的。在現代社會中，每個人都有自己獨特的價值觀和特質，這些特異之處無法被完全遮掩，反而珍貴的個人化特色之處。

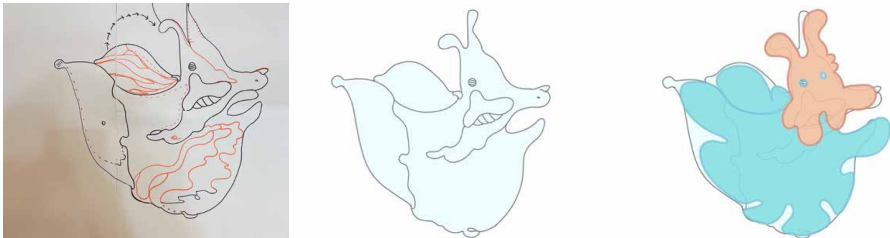


圖 11 迎合社會草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.1.2 轉移新環境服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「轉移新環境」的服裝插畫選擇了研究者在大學畢業時所繪製的塗鴉，該塗鴉象徵著研究者在一個熟悉的環境轉移到陌生環境時面臨的迷惘和挑戰，同時又成為另一群體或公司的特異性。畢業代表著人生的一個重要轉折點，從學術生活轉向職業生涯。此轉變伴隨著不確定性和期望，對於未知的未來充滿了希望和不安，希望能夠在新的環境中有所發展和成就，也因著未知而感到不確定和挑戰。在草圖延伸中，研究者運用線條與色塊衝撞顯示與自己的對話，詢問自己對未來的看法。研究者試圖探索自己對未知未來的感受和情感。線條的交錯和色塊的衝突代表著研究者在面對未來時內心的迷惘和矛盾。

盾感。代表未來的曲線，顯示了前方的道路充滿了不確定性和挑戰。對話的表達方式將情感和藝術元素融入到了插畫中，是研究者內心世界抒發的方式。

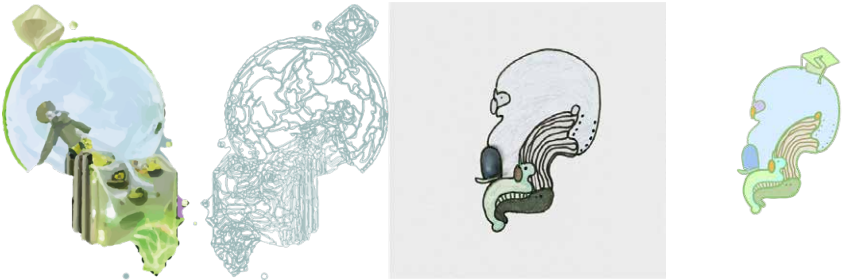


圖 12 轉移新環境草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.1.3 成長與老化及突出的特異性服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

由於第三及四套以材料之間的連結為主，所以選擇使用不規則的圖形用作輔助並沒有選擇塗鴉轉化，其便更集中在於布料以及肢體的融合度，帶出奇特異性。

4.1.4 收斂的特異性服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「收斂的特異性」想要帶出大眾內心的特異性是變化又多面，會因應外界不同的觀點角度而形成觀看者所看到的事物。在這幅草圖中，觀者可以看到三面，分別是主體的頭部、背部和後上方，會因應觀看者不同的角度呈現不同的圖案。從而以互動的方法來傳遞出事物往往不是表面看上去那麼簡單，需要深入思考和探索會發現其他的可能性。在塗鴉轉移插畫的過程中增加與減少而產生多次元素的碰撞，其化學反應令觀看者有更多的空間進行聯想和解讀。

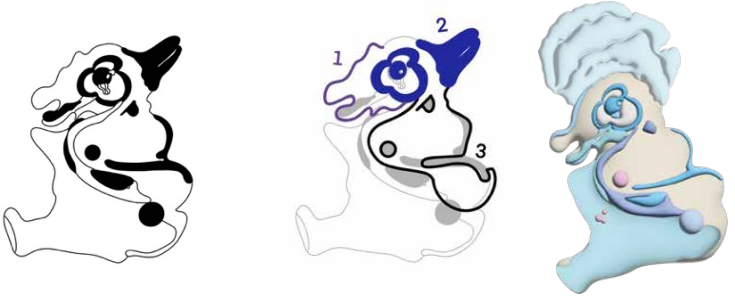


圖 13 收斂的特異性草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.1.5 歸納與轉化服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「歸納與轉化」服裝塗鴉插畫的轉化的選取主要為外界的資訊的輸入及個人的輸出，圖案草稿參考了大嘴鳥的元素以腰包輪廓為原形作出的而繪畫的雙面的插圖，用嘴巴這個明顯的元素去表達資訊的輸出。回顧在 2.1（大眾對自身的認知）中人們感知系統輸入的六個心理歷程而轉化外界的資訊而影響自我定位，研究者轉化上述的資訊而繪畫出這個塗鴉，表達研究者利用外界告知的規範與其融合以及轉化成為自身的符號。

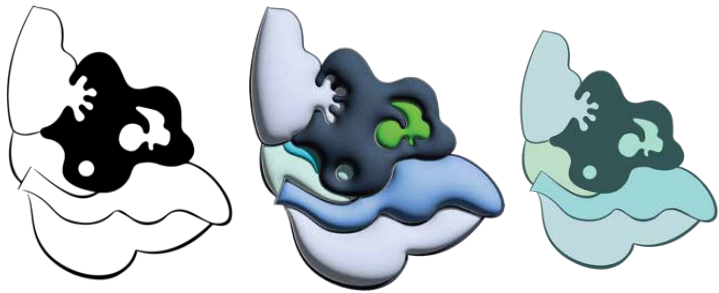


圖 14 歸納與轉化草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.2 插畫與材料的轉化

這一節將深入探討如何將插畫轉化為實體並應用於服裝設計和製作過程中，過程將包括布料拼合實驗，呈現布料材質上互相配合表達社會多元群體互相配搭，並且結合羊毛氈以及俄羅斯刺繡技法，呈現在社會上大眾與特異性的對比。關於插畫的轉化考慮每個插畫的形狀、顏色和意義以及服裝材質與版型上的碰撞，需要進行多次設計和修改，以確保能夠實現所需的視覺效果和質感。

4.2.1 材質與技法的選擇

本服裝系列以故事性的傳遞去以及利用抽象的方法起承轉合與篇論文結合，因此服裝布料的選用會互相呼應，詳細內容利用表格敘述。

表 2 CPS 材質與技法的選擇 表格設計來源：研究者

	服裝方向	服裝材料與技法
第一套	迎合社會	白色牛仔布、珊瑚絨 (聚酯纖維)、光面米白聚酯纖維布、100 % 純棉襯衫布、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第二套	轉移新環境	白色牛仔布、白色歐根紗、100 % 純棉襯衫布、俄羅斯刺繡、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第三套	成長與老化	淺棕色歐根紗 01、淺棕色紗 02 (附繡線)、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第四套	突出的特異性	淺綠色棉麻、光面綠色歐根紗、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第五套	收斂的特異性	深綠色牛仔布、羊毛氈以及拼布技法
第六套	歸納與轉化	原色牛仔布、白色牛仔布羊毛氈刺繡以及拼布技法

4.2.2 布料轉化實驗

研究者將淺棕色歐根紗的結構打破並重新塑造，這個決策最初是由偶然的失誤引發，當研究者試圖將羊毛氈與歐根紗結合時，意外地使整體布料呈現出不規則的表面。這種破壞反而使布料賦予了布料獨特的特質時也更符合第三套服裝的設計理念，即老化與成長的表現。這個變化讓布料更加突出，並傳達出更深層的意義。因此，研究者決定對整片平滑的淺棕色歐根紗進行了徹底的改變，通過不斷重複使用羊毛氈的針來破壞其表面，而整個「成長與老化」服裝的上半身則是由該布料組成。此外，研究者還利用布料在模特兒人枱身上進行拼合，將服裝整合在一起。在整個系列的羊毛氈插畫刺繡拼合中，也使用技巧，以實現整個系列的一致性和呼應。



圖 15 及圖 16 布料轉化實驗及拼合 圖片來源：研究者

4.2.3 插畫的實體轉化的過程

插畫轉化為實體的製作過程，主要依賴俄羅斯刺繡、羊毛氈刺繡和拼合布料等技術的結合。在這個過程中，研究者需要因應現實的限制對插畫作出調整以及添加。藉著巧妙地運用不同的材料，在布料上創建出深度和層次感並使作品變得更具有獨特性。俄羅斯刺繡的整體較堅硬，在靈活度和延展性方面相對較低。因此，研究者決定在「轉移新環境」的魚尾裙設計中使用。



圖 17 插畫轉化俄羅斯刺繡試驗過程 圖片來源：研究者

羊毛氈刺繡試驗運用羊毛氈的技法製造平面與立體差異的研究以及拼布的原理。同時在布料上添加了羊毛氈與布料之間的連結，在「迎合社會」服裝中，羊毛氈技巧主要應用在領片上。因此，在製作過程中，插畫需要進行微調，以確保插畫與服裝設計相互協調。此外，製作過程中添加拼布元素並與羊毛氈結合，然後將平滑的布料車縫成皺摺，最後再利用羊毛氈工具進一步轉化成新的布料。

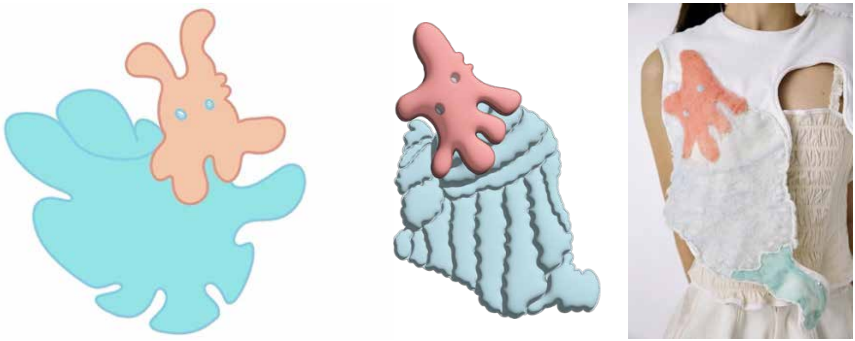


圖 18 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 01 圖片來源：研究者

在「轉移新環境」服裝的羊毛氈刺繡製作過程中，根據服裝實際的需求，進行插畫的大小比例測量並將尺寸應用於電腦草圖中並且印刷，以確保後續製作所需的拼布材料以及羊毛氈配件與服裝設計相互協調。除了在外套背面進行大面積的刺繡之外，在外套背面的大面積羊毛氈刺繡為整體服裝帶來了鮮明的視覺焦點，而小型的刺繡則在魚尾裙和繡花章上提供了更精緻的裝飾。這種差異化的運用方式使服裝更豐富多彩，同時保持了整體設計的一致性。羊毛氈刺繡的質感和立體效果也可以增強服裝的質感，為整個系列帶來更多層次的視覺效果。在插畫的特定部分，例如眼淚的區域，選擇以米色底布作為基礎，然後添加白色歐根紗和羊毛，將布料結合和轉化，形成新的材質。過程需要精準量度羊毛氈大小的用量以及色彩的敏感度與控制，增添刺繡的獨特和細節，同時保持刺繡與服裝的協調。此外，最後的步驟是將每個配件手工縫合連結，以形成完整的刺繡圖案。這個手工工序是確保所有配件無縫連接，增加刺繡圖案的連貫性。



圖 19 羊毛氈拼布刺繡轉化範例 圖片來源：研究者



圖 20 及圖 21 插畫轉化羊毛氈刺繡試驗過程 01 及 02 圖片來源：研究者

在「成長與老化」服裝中，研究者運用不規則的圖形和羊毛氈作為連接棕色歐根紗的連接元素，考慮到羊毛氈的厚實特性和紗布的薄透質感相結合，從而形成材質的對比，處於透明和貼身之間，此效果令布料與模特兒融為一體並創造出一種虛實之間的連結，因而突出服裝想表達的主題。

「突出的特異性」服裝中羊毛氈的元素使用於在腳套及上身的裝飾上。羊毛氈拼布刺繡的腳套根據服裝的弧度加入簡單的剪裁，然後再在布料上加上各種不同羊毛氈的顏色，造成幻彩的質感。而上身的部份，加入了圓形的羊毛氈刺繡和飾以珠子，這象徵著不同的星球。根據第二章以及第三章的文獻與個案研究，文獻研究闡明了有關大眾的定型以及個案研究探索了宣洩情緒的方法，無意識塗鴉，因此於「突出的特異性」服裝入面，研究者把塗鴉與服裝完全融入，使其整個服裝本身便是一個大型塗鴉。這套服裝本身就代表著特異性的存在，並不需要任何趨同的因素。



圖 23 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 04 圖片來源：研究者

「收斂的特異性」寓意著回歸平淡，面向現實，嘗試與之共存並達成妥協，但是象徵著內心的特異性仍然堅定地存在於服裝上，成為無法擺脫的局面。



圖 24 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 05 圖片來源：研究者

在「歸納與轉化」拼布方面，研究者選擇了有幻彩閃亮的布料，主要是為了為整體刺繡增添明亮感和獨特性。此外，在拼布的實驗中還選用了淺綠色的棉質布料，並運用布料轉化實驗技巧，將原本的布料褶皺賦予更多紋理效果。在羊毛氈的混色組合方面，研究者選擇了藍色調的羊毛氈，這種混色的應用使整體呈現更加迷幻的效果，而且與馬甲背心的顏色相互配合，呈現出協調的視覺效果。



圖 24 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 05 圖片來源：研究者

最終的六套服裝呈現需要與模特兒搭配拍攝以展現完整效果，因此添加了飾品和配件，均由研究者親手製作並結合插畫和羊毛氈，旨在豐富整體造型。設計方向分為三部份：手提包，髮飾及耳飾，其共通點皆為以羊毛氈刺繡結合飾品，從而襯托主題。

創作者在《R》這本圖像書中，以一名原住民 R 為主角，敘述原民在漢人拓展土地權利的過程中所經歷的壓迫和被迫搬遷，以及逐漸流失自身文化、語言和宗教的挑戰。原先的泛靈信仰，與自然（即原身處環境）關係貼合緊密。然而隨著漢人的領地擴張且壓迫到原民居住地即生存權，為維持信仰，原民將土地公視為一個職位的象徵，實際祭拜的則是祖靈或泛靈對象的信仰，土地公實體神像成為一個共用的乘載體。

表 3 飾品設計方向 表格設計來源：研究者

手提包	研究者在面對迷惘時，內心中有不同的聲音在告知自身「應該」作出的決定，這種多角度的選擇和內心聲音之間的對話，反映了研究者在內心中的掙扎和思考。從而呈現研究者內心的矛盾。
髮飾	設計靈感源自一個物體有兩個不同的面向，以一種簡單直接的方式表達人們在面對事情時，外表呈現的態度與內心真正的態度之間的不同，反研究者對於內外矛盾的關注和探討。
耳飾	設計以嘴巴和花禾的結合為原型，象徵著外界的各種聲音湧入研究者的耳朵，這些聲音影響著研究者的判斷和思考。

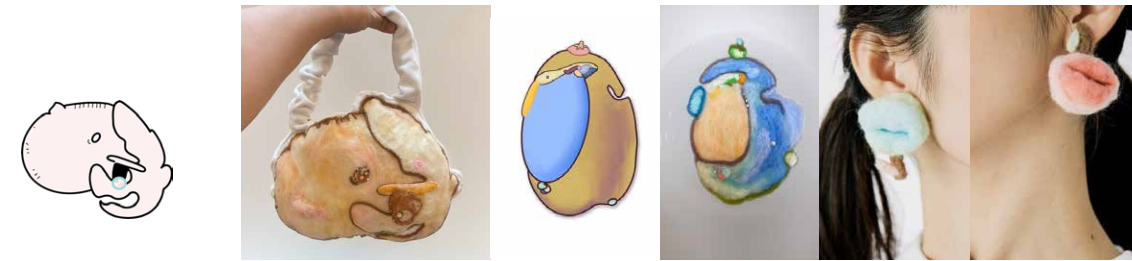


圖 26 羊毛氈刺繡試驗飾品轉化的過程 圖片來源：研究者

4.3 最終服裝設計圖

根據文獻研究和個案分析，再應用創意問題解決 (CPS) 研究方法，分析了自己的成長經歷和感受，然後創作了這個系列的服裝。套服裝分別以起承轉合的故事線形式去詮釋，對應着各自互相呼應的小主題。基於前文圖像篩選和對圖像意義的理解，以及對材料的轉化，研究者繼而組合六套服裝設計圖。整體而言，服裝風格主要以街頭休閒風格為主，但在第二套服裝中對應着該主題，研究者於畢業時對於成為職場的強人的期待，研究者選擇了半正式休閒裝，第三套服裝中象徵着成長過程的典禮，則是晚禮服風格的元素。接下來的內容將詳細解釋服裝和版型的選擇，以及製造和改善的過程。

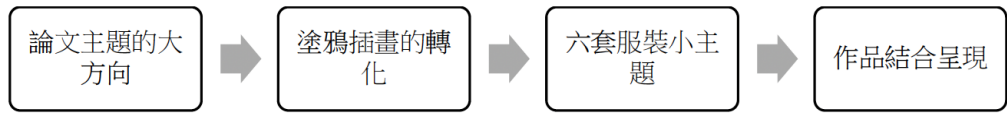


圖 27 設計方向轉化流程 圖片來源：研究者

4.4 版型設計及成衣的製作

關於版型的選擇與服裝主題的連結對應服裝的主題以及材料，本系列服裝的版型設計及製作大致分為七類，分別是：上衣、緊身胸衣、外套、馬甲背心、褲子、裙子、配件。



圖 28 最終服裝設計圖 圖片來源：研究者

4.4.1 上衣版型設計及成衣的製作

平口上衣的製作使用了百分之百純棉的襯衫布和白色歐根紗，再加上羊毛氈三種材質的結合，設計展現了羊毛氈的質感與歐根紗。在製作不規則上衣（棕色）的過程中，研究者參考了 4-2.2 布料轉化實驗的技術，該實驗旨在通過破壞平滑的布料並重新賦予其質感。研究者運用拼接及立裁技術，經過多次試驗並製作出符合理想的不規則上衣（棕色）。



圖 29 平口上衣及不規則上衣（棕）製作過程 圖片來源：研究者

4.4.2 緊身胸版型設計及成衣的製作

緊身胸版型的設計需要考慮多個因素，包括穿著者的身形、尺寸、選用的面料和製作技術。研究者參考首都 9 號人台的身形和尺寸資訊，研究者為白及綠色胸衣添加可調節的功能。分別為白色胸衣增加了鬆緊帶及扣子，綠色胸衣增加了束繩功能的設計元素，使服裝適合不同的客群。最後，關於附加細節上的修飾，白色胸衣使用法式縫線工藝（Frenchseam）提高支撐性，保持服裝的內外平整，確保穿著者的舒適感。而綠色胸衣則使用白色包邊條修飾，創造出綠色和白色之間的撞色對比，增加了視覺上的吸引力和設計的層次感。



圖 30 緊身胸版型（白及綠）設計及成衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.3 外套版型設計及成衣的製作

外套的版型設計以半正式休閒裝 (smart casual wear) 的風格為基礎，並融合了羊毛氈的拼布刺繡元素，在製作過程中需要不斷調整以確保協調。此外，研究者參照「轉移新環境」的主題概念，為外套增加了寬肩墊的設計，這體現了研究者在面對轉入新環境並追求成為一名優秀且自信的職場專業人士時的期望。整體風格力求既有品味又充滿活力，旨在打造一種既風格利落又簡潔的外套造型。



圖 31 外套版型設計樣衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.4 馬甲背心設計及成衣的製作

馬甲背心的版型設計旨在以一種舒適休閒的風格並突顯主題的特異性，「突出的特異性」馬甲背心中，選用布料既輕薄且貼合度高的明亮綠色棉麻布料，為服裝注入活力和獨特性。研究者在背部加上螢光綠色的鬆緊帶，從而增強馬甲背心的調整性。在設計細節方面，研究者採用同色系的珠光面鈕扣以及馬甲背心下方的羊毛氈圓點設計代表著各個星球，並利用材質之間的碰撞為馬甲背心增添獨特的視覺效果。「歸納與轉化」馬甲背心中，在其前部的連接處作了調整，以更好地配合插畫刺繡的設計，讓前部的版型更協調且與插畫刺繡更好地融合。此外，背心的下半部進行了水滴型的版型設計，從而造出獨特的效果。在製作過程中，考慮到顏色的統一性，最終研究者放棄漂色的方法。



圖 32 馬甲背心設計及成衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.5 褲子設計及成衣的製作

本系列中多次運用褲子元素，總共有三條馬戲團褲以及一條修身長褲，設計概念旨在以時尚性和舒適性相結合，既能呈現藝術治療相關的塗鴉插畫並帶出主題的同時，穿著者又可以在日常中展現。褲子的版型設計選擇以可持續和環保的方式重新利用二手

褲子作為原形並經過多次改良以及轉化。過程中，分別剪裁三至四條二手褲子，以創建基本版型，確保後續調整和轉化的基礎，進一步轉化為兩款褲子，包括對褲腿寬度、長度、腰部設計等多個方面的調整。製作版型時，研究者製作了樣衣，並邀請模特兒進行試穿，通過試穿審查每條褲子的細節，包括褲腰、褲腿、口袋和縫線等。馬戲團褲的名稱源於馬戲團表演者的穿著。隨著時尚文化的演變，褲款多次被重新詮釋以迎合時尚趨勢。其設計特點包括非常寬大的褲腿，因此特別適合休閒服裝。此外，馬戲團褲的獨特弧度非常吸引人，有助於研究者傳達特殊的感覺，同時也特顯了羊毛氈刺繡和布料質感的效果。



圖 32 馬甲背心設計及成衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.6 裙子設計及成衣的製作

本系列中的裙子設計版型參考了鉛筆裙和魚尾裙的元素並轉化，裙子的設計旨在突出模特的輪廓和身材線條，以展現優雅的風格，並對應「轉移新環境」及「成長與老化」的主題風格，半正式休閒裝及禮服。「轉移新環境」服裝的魚尾裙設計（白）注重於羊毛氈刺繡和俄羅斯刺繡與白色牛仔布之間的對比。材質與顏色之間的碰撞呈現的視覺效果。白色牛仔布具有挺身性，使裙子線條挺拔，輪廓明確，突顯了整體的立體感。「成長與老化」服裝的魚尾裙設計（棕）強調了材質與模特兒的膚色的協調性。研究者選擇具有足夠通透度的布料，其布料的繡線花紋與模特兒的膚色相融合，從而突顯輪廓。裙子特點在於柔軟材質和高度貼身的剪裁，營造衣服與模特兒合二為一的氛圍。



圖 34 裙子設計與樣衣及成衣的製作 圖片來源：研究者

第五章、結果呈現與說明

在本章節中，主要的目標是詳細展示每套服裝的設計，並深入解釋其所隱含的意義，以及這些服裝與前文的研究內容之間的聯繫。包括設計理念、材料選擇、創作靈感等方面的詳細解釋，讓讀者更深入地理解每套服裝的內涵。同時，將闡述研究者如何運用文獻研究和個案分析，並將其整體研究背景相互關聯起來，從而為研究提供連貫性。研究者認為，人們往往因為時間和周遭事物的困擾，而忽略了當下的感受。然而，通過回顧自己的無意識塗鴉，研究者看到了自己曾經忽略的困擾和以前未曾意識到的情感。這些情感的湧現提醒了研究者過去的傷痛和病徵。這種自我反思和情感的探索有助於研究者更深入地理解自己的內在世界，並對成長和變化有更深刻的認識。這個系列中，六套服裝各自講述著獨特的故事主題方向，但彼此之間相互連繫，形成一個大故事，代表了研究者尋找自己的定位並接受自己的過程並透過時尚與藝術的方式來表達這些情感和經歷。故事是從無意識塗鴉中挖掘出來的。參考 3-1.4 發現解答 (solution-finding, SF) 中提及到藝術治療的角度來看，無意識塗鴉可以提高我們的專注力以及記憶力，藉此找潛在的記憶。從觀察塗鴉的細節幫助設計師深入喚醒自己的內在記憶的感受以及找到自身的定位，並接受自己的真實自我。

5.1.1 作品一《迎合社會》的呈現與說明

「迎合社會」主題方向目的是為了顯示研究者在求學過程中以及畢業前，為了迎合社會作準備有感而發的塗鴉，從而以圖像詮釋切入服裝主題方向。圍繞並衍生出不規則的領片，彈性緊身胸衣及馬戲團褲三個部份的設計。不規則背心領片的設計元素利用羊毛氈刺繡，與布料的搭配形成獨特的質感對比。此外，加入開關設計使整體設計既有領片的功能及背心的外觀，增加其變化性及功能性。設計方面，插畫草稿以及其轉化為羊毛氈刺繡代表流變化和迎合的元素概念被轉化為羊毛氈刺繡，這種轉化代表研究者嘗試迎合社會在求學過程的妥協。彈性緊身胸衣的設計是為了突顯束縛和彈性之間的對比使用了 100% 純棉襯衫布製成的，以確保舒適度和貼身感。由於布料的支撐性較低，因而選用法式縫線工藝（French seam）提高支撐性。為了增加變化性以及更貼合身形，於胸衣增加了鬆緊帶。而且，製造褶皺的設計令造型帶着束縛與掙扎的感覺，呈現出在迎合社會的過程中，個體特異性受到的束縛。最後，關於馬戲團褲的設計，研究者運用了白色牛仔布及光面米白聚酯纖維布的配搭襯托出馬戲團褲剪裁的弧度以及特顯了羊毛氈刺繡和布料質感的效果。



圖 35 作品一《迎合社會》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.2 作品二《轉移新環境》的呈現與說明

「轉移新環境」的主題方向是代表研究者面臨大學畢業後轉入現實社會的轉變。在過渡階段中，研究者發現未來的憧憬與現實之間存在著巨大的差距，因而感到挫折和迷惘。無力與不確定感的產生引發了自我質疑，質疑自己選擇藝術與設計的正确性。為了呈現主題，選擇了白色寬肩墊女式西裝、平口上衣和白色中長魚尾裙，其目的是為了在視覺呈現上簡約而精緻的風格，反映了研究者作為社會新鮮人對於在職場上發揮潛力並呈現出成熟和專業的形象以融入大眾專業的環境的期望，因此選用了半正式休閒裝扮 (smart casualwear)。白色寬肩墊女式西裝的亮點是背部的羊毛氈刺繡，插畫的靈感源自無意識塗鴉，選用防禦機制、眼淚以及對自己的疑問三個元素，從而對應當時的情感。此外，設計重點安排在背部，為了呈現簡約與平衡而拍攝展現出背部的設計時會有驚喜和反差，其對比反映了現實生活中的兩面。魚尾裙上的刺繡轉化成代表着質疑聲音的怪獸形象，象徵着這些質疑侵蝕了研究者本身，使研究者迷失了自我。



圖 36 作品二《轉移新環境》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.3 作品三《成長與老化》的呈現與說明

研究者在迷失過後藉着塗鴉藝術的過程中提升專注力從而找尋自身內在的記憶，加上從繪畫中宣洩自身的情感，撫平以前的情緒，並藉着觀察後反思自身從而獲得成長。「成長與老化」著重於布料材質的轉化，採用破壞的方法重建布料並賦予其全新的質感。利用布料薄透的特性使衣服與穿着者融合成一體。呼應在反思中的成長，其經歷已經成為自身的一部份。此套服裝以禮服的模式呈現象徵蛻變的典禮，見證着自己畢業並迷失完結的過程。在下半身的魚尾裙設計中，選用了帶有香檳金色刺繡線條，這象徵着皺紋和橙皮紋的存在，反映了人類老去的過程。而研究者想利用皺紋這個形式，對應着自身心理以及生理上經歷過的衝擊，損傷以及破壞雖然留有了痕跡，卻更加特殊及美麗。



圖 37 作品三《成長與老化》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.3 作品四《突出的特異性》的呈現與說明

研究者透過前文提及經歷成長與挫折的覺悟後，意識到了對於自身表達特異性的渴望並急於去告知大眾自己的特殊以及在日常生活中引人注目。為了表達「突出的特異性」的主旨，選擇了鮮豔的綠色棉麻布料作為第四套服裝的主要面料，著重於突出 "日常" 的特異性。設計風格注重輕便和舒適，並採用街頭休閒的元素。研究者認為，在社會中，最大的異質性可能就是來自於非本星球的物體。儘管對這些星球生物是否真實存在存在疑問，但這仍然引發了研究者對個人在社會中不融合的深刻反思，甚至懷疑自己是否一直都不屬於這個星球，因此第四套服裝用最平常的方法製作卻融入最跳脫的顏色以及與代表着怪獸的羊毛氈刺繡最為融入。這套服裝分為上半身馬甲背心部份以及下半身馬戲團褲部份，馬甲背心下方的羊毛氈圓點設計代表著各個星球，表達着把跳脫於地球的理念融入日常生活中。此外，馬甲背心採用同色系的珠光面鈕扣，同色系及材質的碰撞下增添馬甲背心獨特的視覺效果。下半身的馬戲團褲強調了輪廓和布料的呈現。褲子結合了淺綠色的棉麻和亮面綠色歐根紗，兩種材質的挺度和平滑度略有不同，使褲子的輪廓更加明顯。同時，褲子設計的重點之一是羊毛氈拼布刺繡的腳套。腳套使用了跳色系的配色，結合了羊毛氈的厚實感，以創造出鮮明的對比效果。



圖 38 作品四《突出的特異性》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.4 作品五《收斂的特異性》的呈現與說明

「收斂的特異性」表達研究者尋求在彰顯個體特異性的同時與日常中找到共通之處及平衡壓抑自己，面向現實，嘗試與之共存並達成妥協，因此研究者使用低明度的綠色牛仔布料搭配。本服裝分為上半身緊身胸衣部份以及下半身馬戲團褲部份，緊身胸衣版型強調身體的曲線，而馬戲團褲則營造出輕鬆舒適的感覺，反映了特異性和多樣性的社會之間的平衡，緊身胸衣上的羊毛氈拼布刺繡是服裝的重點。刺繡圖案傳達內心思想的多樣性以及訴說著外在世界的變遷。刺繡圖案與緊身胸衣的結合呼應服裝設計的主題，即在追求特異性和多樣性之間找到平衡。不論是迎合還是壓抑，最終都無法阻止象徵特異性的羊毛氈拼布刺繡 "怪獸" 湧現，因此與現實達成妥協的同時，象徵着個體獨特性依然會慢慢跑出，最終會表現在外部世界中並與服裝融為一體。



圖 39 作品五《收斂的特異性》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.3 作品六《歸納與轉化》的呈現與說明

「歸納與轉化」反映研究者在經歷外界資訊輸入和個人的輸出之間的互動過程後所得出的總結，這套服裝也標誌著本系列的歸納，為整個系列畫上一個句號。研究者試圖表達個人如何在外部資訊的影響下，將這些資訊歸納和轉化並反映研究者的經歷及外部資訊對自身的影響，最終轉化為現在的思維和創作。研究者的最後一套服裝旨在表達 "這個系列的完結即是下一個系列的開始" 這一核心思想。因此，在布料選擇和下半身版型的設計上，研究者緊密地圍繞著這個主題。整套服裝的主要面料都採用了牛仔布，上半身選用自然色的原色牛仔布，而下半身則採用了白色牛仔布，以追求較少的加工處理，同時以白色象徵性地表達了 "回歸原點" 的理念。在羊毛氈拼布刺繡方面，研究者以大嘴鳥作為原型象徵著各種外部資訊的湧入，研究者利用資訊，將其轉化為自身的文字和符號，這些文字和符號在馬甲背心的版型設計中得以體現。在「歸納與轉化」的版型設計融合了羊毛氈拼布刺繡的圖案，這個舉動代表著研究者如何將外來的資訊與自身特異性相平衡，兩者互相配合，最終融為一體。經過迷惘、反省和轉化後的總結，並為未來的創作和旅程打開了新的一頁。



圖 40 作品六《歸納與轉化》的呈現 圖片來源：研究者

6.1 結論

研究及設計理念始於探討社會心理學的理論，專注於了解大眾對「特殊」的概念以及個體對自身特殊性的自我認知。目標是強調非主流觀點不應被視為一種錯誤，同時反駁大眾在追隨主流和盲目效仿的情況下對特異性提出的貶低批評。從而把這個理念與服裝設計結合，研究者對應 1-3 的 3 個研究目的並文獻蒐集與實驗過程中得出四個結論。

6.1.1 結論一：強調大眾對特異性與自我的接納

本旨在深入了解社會心理學理論，尤其是關於特異性和自我認知的理論。對應於目的 一，從理論了解大眾如何定義特殊性以及個體如何看待自己的特殊性並強調非主流觀點與次文化的存在，並利用不規則的插畫以及顏色在作品強調每人都有自身的特異性，其關係跟大眾密不可分。此外，透過文獻的理論融入於作品中，使大眾以服裝以及藝術的方法增加社會中互相的文化理解和接受，驅使大眾了解自身，尊重多元價值觀，並接受不同文化背景，以此來與目的三呼應。

6.1.2 結論二：探索藝術治療和塗鴉的應用

在整合客觀文獻研究和個人經驗的過程中，研究者發現藝術治療的方法。藝術治療有助於詮釋和深化自己的塗鴉和內心世界之間的連結，並應用於研究自身的塗鴉插畫和創作中。這個過程有助於建立一個完整的研究框架，呼應目的二中以藝術治療探討自我的例子並幫助大眾更好地理解 and 接受其獨特性並引導研究者將社會心理學、自我認知和特異性轉化的元素納入插畫媒體和服裝設計中。

6.1.3 結論三：實現理性和感性的平衡

在探索與平衡理性與感性的過程中，研究者以自身成長經驗為例轉化成塗鴉作品，並使用創意問題解決 (CPS) 的研究方法分析塗鴉作品，以探索內在意義。

從而把研究者的主觀感受納入研究中，以實現理性和感性之間的平衡使令研究更具多元性。

6.1.4 結論四：創造獨特的時尚設計風格

研究者將自己的塗鴉插畫利用藝術治療的方式詮釋，並且與時尚設計結合，創造出獨特的時尚風格。創作風格通過服裝中的刺繡技巧和插畫圖形的細節得以表現，使服裝成為一種情感的表達媒介，生動地講述故事並呈現獨特的穿戴藝術。

6.2 建議

在未來的研究中，研究者計劃繼續探討大眾對特異性的接受程度以及藝術治療與塗鴉插畫之間的推廣。此外，研究者還將探討在服裝與藝術推廣中社會責任的重要性，再進一步的研究中將會以可轉換時尚和模組化時尚的概念以及印花設計研究，研究將有助於推動社會和市場方面的積極變革。

6.2.1 建議一：模組化時尚的概念

模組化設計是可轉換時裝的其中一種，「模塊化」的概念始於建築，但它的意義在於它已被應用到各個領域的設計中。通過使用模塊化系統，可以組合和分離來創造各種功能，通過改造來積極應對環境變化，並根據用途更換零件，滿足消費者的各種喜好 (Go, 2006)。「模塊化」的概念對應社會中各個小群體的形成與拼合，使大眾角色定型及成長。根據 WGSN 2021 未來五大關鍵趨勢的報告指出可拆卸式夾扣於模組化大量被運用，無論是裝飾性還是功能性，可拆卸設計元素的服裝及配飾推出頻率有上升的趨勢，而近年人們越發接受買精不買多務求產品使用性周期長的跨季商品，令模組時裝成為未來流行的趨勢 (2021 未來五大關鍵趨勢：時尚 - WGSN Fashion, 不詳)。

6.2.2 建議二：數碼印花設計

現今世代人們越來越關注可持續發展的議題，而纖維生產、針織、織造、染色、縫紉、印花、洗滌和整理階段均會造成污染，令時裝界越來越大的壓力。工業印刷和刺繡是消耗資源和產生廢物的複雜領域，需要對原材料和工藝技術進行創新以減少對環境的影響。雖然絲網印刷被廣泛使用，替代的環保做法，如數字印刷技術或昇華印刷，提供競爭優勢，包括加速設計、縮短交貨時間和成本、零浪費、環保工藝和化學品可回收性、減少用水和運輸。數碼紡織印花有可能通過使用激光或噴墨機器生產低成本的定制設計 (Islam et al., 2020)。與傳統印花方法相比，CAD 技術在環保工藝和減少浪費方面更為優勝，因此論文的未來研究方向考慮把藝術治療的圖像轉化至數碼印花設計。

中文參考資料

書本

1. 陳烜之 . (2007). 認知心理學：五南圖書出版公司。

期刊文獻

1. 吳中勤 . (2016). 中學生偏差行為組型的異質性分析：社會心理學觀點的詮釋 . 教育心理學報 , 47(4), 525-546.

2. 湯偉君 , & 邱美虹 . (1999). 創造性問題解決 (CPS) 模式的沿革與應用 . 科學教育月刊 (師大), 223, 2-20.

網上資源

1. ELLE. (2017). 兩歲開始畫畫！23 歲英國瘋狂藝術家 Mr Doodle 以密鋪塗鴉走紅 | ELLE HK. https://www.elle.com.hk/life/Mr.-Doodle-interview-from-elle?utm_source=facebook_share&utm_medium=referral

2. 2021 未來五大關鍵趨勢：時尚—WGSN Fashion. (不詳 -b) 讀取於 2022 年 2 月 16 日 , 從 <https://www.wgsn.com/fashion/article/89745>

外文參考資料

書本

1. Baker, S., Bennett, A., & Taylor, J. (2013). *Redefining mainstream popular music*. Routledge.

2. McDonald, F. (2013). *The popular history of graffiti: From the ancient world to the present*. Simon and Schuster.

3. Toseland, R. W., & Rivas, R. F. (2009). An introduction to group work practice. Pearson/Allyn and Bacon Boston, MA.

刊文獻

1. Abate, M. A. (2020). Ziggy was here: Tom Wilson’ s newspaper comic, World War II, and the role of graffiti in sequential art. Journal of Graphic Novels and Comics, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1858911>

2. Andrade, J. (2010). What does doodling do? Applied Cognitive Psychology: The Official Journal of the Society for Applied Research in Memory and Cognition, 24(1), 100-106.

3. Barnett, O. W., Miller-Perrin, C. L., & Perrin, R. D. (1997). *Family violence across the lifespan: An introduction*. Sage Publications, Inc.

4. Canessa-Pollard, V., Reby, D., Banerjee, R., Oakhill, J., & Garnham, A. (2022). The

development of explicit occupational gender stereotypes in children: Comparing perceived gender ratios and competence beliefs. Journal of Vocational Behavior, 103703. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jvb.2022.103703>

5. Costa Jr, P. T., Terracciano, A., & McCrae, R. R. (2001). Gender differences in personality traits across cultures: robust and surprising findings. Journal of personality and social psychology, 81(2), 322.

6. Cutler, C. (2006). Subcultures and Countercultures. In K. Brown (Ed.), Encyclopedia of Language & Linguistics (Second Edition) (pp. 236-239). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B0-08-044854-2/01312-2>

7. Damasio, A. (2003). Mental self: The person within. Nature, 423(6937), 227-227. <https://doi.org/10.1038/423227a>

8. Duveen, G. (2008). Social actors and social groups: A return to heterogeneity in social psychology. Journal for the Theory of Social Behaviour, 38(4), 369-374.

9. Eriksson, K., Strimling, P., & Coultas, J. C. (2015). Bidirectional associations between descriptive and injunctive norms. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 129, 59-69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2014.09.011>

10. Firestien, R. L., & Treffinger, D. J. (1983). Creative problem solving: Guidelines and resources for effective facilitation. G/C/T, 6(1), 2-10.

11. Gallup Jr, G. G. (1982). Self-awareness and the emergence of mind in primates [<https://doi.org/10.1002/ajp.1350020302>]. American Journal of Primatology, 2(3), 237-248. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ajp.1350020302>

12. Go, Y. K. (2006). A study on the modular design of unit bath room system. *Unpublished master's thesis, Hongik University, Seoul, Korea.*

13. Harris, M. B. (2000). Correlates and characteristics of boredom proneness and boredom 1.Journal of applied social psychology, 30(3), 576-598.

14. Kaimal, G., Ayaz, H., Herres, J., Dieterich-Hartwell, R., Makwana, B., Kaiser, D. H., & Nasser, J. A. (2017). Functional near-infrared spectroscopy assessment of reward perception based on visual self-expression: Coloring, doodling, and free drawing. The Arts in Psychotherapy, 55, 85-92.

15. Lerner, R. M., & Bornstein, M. H. (2021). Contributions of the specificity principle to theory, research, and application in the study of human development: A view of the issues. Journal of Applied Developmental Psychology, 75, 101294. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101294>

16. Lindström, B., Jangard, S., Selbing, I., & Olsson, A. (2018). The role of a “common is moral” heuristic in the stability and change of moral norms. Journal of Experimental Psychology: General, 147(2), 228.

17. Malchiodi, C. A. (1998). Understanding children's drawings. Guilford Press.

18. Prislín, R., Davenport, C., Xu, Y., Moreno, R., & Honeycutt, N. (2018). From marginal to mainstream and vice versa: Leaders’ valuation of diversity while in

the minority versus majority. *Journal of Social Issues*, 74(1), 112-128.

19. Toseland, R. W., & Rivas, R. F. (2009). *An introduction to group work practice*. Pearson/Allyn and Bacon Boston, MA.

20. Treur, J., & Glas, G. (2021). A multi-level cognitive architecture for self-referencing, self-awareness and self-interpretation [Article]. *Cognitive Systems Research*, 68, 125-142.<https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2020.10.019>

21. Wheatley, D. N. (2012). Development of the Doodle. In *BipolART* (pp. 31-39). Springer.

網上資源

1. *Hattie Stewart on 「doodle-bombing」, imbalances in the creative industries and hard work*. (2017, 九月 29). Creative Boom. <https://www.creativeboom.com/features/hattie-stewart/>

2. Hattie Stewart (@hattiestewart) · Instagram 相片與影片 . (不詳). 讀取於 2022 年 2 月 17 日, 從 <https://www.instagram.com/hattiestewart/>

3. Meet Mr Doodle, the artist from another planet who wants us all to take things a little less seriously. (2017, 七月 5). Creative Boom. <http://www.creativeboom.com/inspiration/meet-mr-doodle-the-artist-from-another-planet-who-wants-us-all-to-take-things-a-little-less-seriously/>

以藝術治療的理論視角探討織品藝術創作的自我療癒特性 —— 以「花子」織品藝術創作系列為例

廖翊丞

實踐大學服裝設計系 碩士研究生

許鳳玉

實踐大學服裝設計系 教授

摘要

本研究根據藝術治療「藝術即治療（Art as Therapy）」的理論觀點，從藝術治療、織品手工藝療癒性研究的角度，探究筆者在創作《花子 The Boy in the Hidden Garden》織品藝術系列的創作歷程中，如何透過創作行為、織品工藝與媒材特性，從織品藝術創作中獲得自我療癒。

研究結果顯示，織品的創作歷程、創作概念，會呼應當下所面對的個人心理議題，有助於增加覺察。織品創作帶來療癒特性有四項：第一，柔軟材料的觸感讓人感到撫慰，帶來安全感；第二，重複且帶有挑戰性的工藝操作能平靜內心，進入「心流（Flow）」狀態，其中簇絨、刺繡兩項帶有攻擊動能的工藝，能有效轉換負向的情緒能量為創作能量；第三，織品創作中連結到的正面象徵意義，如修復、新生、連結、延續，有助於產生正向的新經驗；第四，織品創作歷程與作品，可以幫助自我安撫，提升自我價值，持續產生力量面對外在現實的挑戰，達到藝術治療的療癒功效。

關鍵字：織品藝術、織品設計、服裝設計、藝術治療

* 通訊作者。電話：+886 928965834
E-mail 地址：eericliao@gmail.com

A Study of the Self-Healing of Textile Arts from the Theoretical Perspective of Art Therapy — The Textile Art Collection of “The Boy in the Hidden Garden”

YI-CHENG, LIAO

Master Program, Department of Fashion Design, Shih Chien University

FENG-YU, HSU

Professor, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

Based on the theory of “Art as Therapy” in art therapy, this study, from the perspective of art therapy and the therapeutic study of textile handicrafts, explores how the author, in the process of creating the textile art series of “The Boy in the Hidden Garden”, obtained self-healing through the textile art creation through the creative behaviors, textile crafts, and the characteristics of the media, and how she was able to heal herself through the textile art creation.

The research results show that the textile artwork has been used for self-healing. The results of the study show that the creative process and concepts of the textile artworks echo the psychological issues faced by individuals at the moment and help to increase awareness. There are four therapeutic properties of textile creation: first, the soft touch of the material is soothing and brings a sense of security; second, the repetitive and challenging crafts can calm the mind and bring it into a state of “flow”, and two of them, tufting and embroidery, with their offensive energies, are able to effectively transform negative emotional energies into creative energies; and third, the positive symbolic meanings linked to textile creation, such as restoration, renewal, connection and healing, can help to increase awareness. Third, the positive symbolic meanings associated with the creation of textiles, such as restoration, renewal, connection, and continuity, help generate positive new experiences. Fourth, the process of textile creation and the works can help to soothe the self, enhance self-worth, and continue to generate the strength to face the challenges of external reality, thus realizing the therapeutic effect of art therapy.

Keywords: textile art, textile design, fashion design, art therapy

* Corresponding author。Tel: +886 928965834
E-mail address: eericliao@gmail.com

一、緒論

1.1 研究背景

當代織品、纖維藝術（Textile & Fiber Art），跨越了傳統追求實用性的手工藝範疇，對於材料、技法與形式有更多開創性的發展，並且在作品中，可以看見創作者對於生活的觀察、哲思與生命的感悟，已經成為一種真正的藝術形式（黃麗娟，1997）。

近代，在職能治療與藝術治療的相關研究中，皆顯示織品藝術創作能對人產生正向的心理效能（Reynolds, 2000；Riley, 2008；Collier, 2011；Pöllänen, 2015；Garlock, 2016；Collier et al., 2016），織品創作與工藝的治療潛力漸被關注。

織品藝術創作在藝術鑑賞方式、時尚流行、社會環境、休閒文化的變化下，有更多機會進入大眾的視野。學術領域中，織品創作的形式、媒材與藝術治療的關聯也慢慢引起更多的討論與探究。織品不再只是滿足實用性的需求，多了審美、文化層面的意義以及跨領域應用的功能。筆者以討論織品藝術的審美與跨領域應用為核心開展本研究。

1.2 研究動機

現今藝術治療學術領域中，提及「織品（Textile）」、「織品工藝（Textile Craft）」與「織品藝術（Textile Art）」的相關研究主要集中在歐美地區，大部分的研究內容是以個案或一般大眾作為研究對象，探究他們在使用織品媒材、工藝創作時，會獲得哪些正向心理效能及治療成效。而針對獨立織品創作者如何通過長時間的織品創作歷程改善身心狀態、織品藝術帶給他們哪些內在改變的研究較少。

故筆者以此作為切入點，將自己視為研究對象，從藝術治療的理論視角，以織品藝術創作系列《花子 The Boy in the Hidden Garden》為例，想探究一位生長在台灣男性織品藝術家如何透過創作行為、織品工藝與媒材特性，從織品藝術創作中獲得自我療癒，為織品藝術的跨領域應用提供新的想法與觀點。

1.3 研究目的

為探討織品藝術創作的自我療癒特性，筆者使用敘事研究為方法，以自我敘說的形式，透過紀錄完整的創作歷程，希望從藝術治療、織品療癒性研究的理論角度，討論織品藝術創作中象徵意義、工藝與媒材的療癒特性。

二、文獻探討

本研究爬梳藝術治療理論、織品工藝、織品創作的心理效能等相關文獻，作為研究「織品藝術創作的自我療癒特性」之基礎。

第二章文獻探討筆者以「藝術創作與藝術治療」、「藝術治療與織品」兩節做文獻回顧。

2.1 藝術創作與藝術治療

近一世紀，藝術治療（Art Therapy）的研究蓬勃發展，藝術的療癒性、輔助自我表達與增進心理健康的功能，開始被應用於專業的心理治療場域中，藝術治療師看待藝術創作的視角，漸漸從單純的作品解析，拓展到討論媒材、創作歷程、色彩與五感等不同面向。

本節引述前人研究的精華，針對藝術治療、藝術治療與媒材等文獻內容進行回顧。

2.1.1 「藝術即治療（Art as Therapy）」的藝術治療理論觀點

Edith Kramer 是藝術治療研究的先驅之一，她長年投入兒童的藝術治療，將其觀察與研究輯錄成《兒童藝術治療 Art as Therapy with Children》一書，並提出「藝術即治療（Art as Therapy）」的理論觀點。

「藝術即治療（Art as Therapy）」強調藝術本質論，即以創作作為心理治療的主體，個案會被視為擁有創作能力的藝術家，可以依循主觀意識自由選擇媒材、尺寸、主題與內容進行藝術創作，而治療師會陪伴在側，擔任提供安全環境與支持力量的角色，並關注個案表達和抒發的心理需求。個案的自發創作經過治療師的引導，會幫助自我覺察，緩和情感上的衝突，釐清混沌不明的感受，走向清晰與整合。創作的歷程會提供個案應對、選擇與改變的機會，建立問題解決的能力，進而提升控制感與自信，從新經驗中達到提升自我概念的目標，最後通過藝術的滿足得到心理的昇華（江學澄譯，2004；陸雅青，2016；江學滢，2020；Kramer, 1958; Dalley, 1984; Miller & Veltkamp, 1989; Simon, 1997）。

Kramer 認為昇華是藝術和治療的終極目標，通過昇華可以有組織的運用個體潛在的破壞力，在過程中增加自我強度（Ego Strength）和自治力（Autonomy），中和本能的驅動力，得到內在力量，使個體獲得真正的快樂，達到治療的效果（江學滢譯，2004）。

當代的許多研究皆顯示，藝術創作帶給人正向的功能有：鼓勵創造力、強化積極情緒、減少消極情緒、降低創傷症狀與焦慮、顯著增強自我效能感、建立自信、提升自尊、有助於處理悲傷與應對危機、增強社會歸屬感，並促進人們的心理健康與幸福感，國際認可創造性表達對於人類健康發展與心理困擾的恢復具有重要性（Heenan, 2006; Kaimal & Ray, 2017; Finkel & Bat, 2020）。

2.1.2 藝術治療與媒材

在藝術治療中，媒材扮演著至關重要的角色，早期許多藝術治療師的研究皆有討論媒材的特性及其如何影響作品及創作過程（Kramer, 1971, 1975; Lowenfeld, 1957; Naumburg, 1966; Rhyne, 1973; Wadeson, 1980; Rubin, 2005）。透過使用各種不同媒材作為媒介、載體，人們可以自由表達感受、想法，發展出具有個人風格及象徵意義的創作。

觸覺是連結內心與外部世界，乘載個人身體和情感經歷的重要感官，一個良好的媒材觸覺體驗，可以喚起早期被撫摸、安撫與被愛的記憶（Lusebrink, 2004），同時可以在互動中獲得安全和掌控感，進而得到昇華及賦能（吳明富、徐玟玲，2016）。

Smeijsters 與 Cleven（2006）在研究中發現，使用藝術媒材與技法可以釋放攻擊、破壞與失控的能量，將抓握、毆打等傷人或自傷的負向抒發方式，經過安全的媒材和創作轉化為藝術表現形式，是一種溫和、有力量的方法。

2.2 藝術治療與織品

過往織品製作於治療的研究多來自職能治療領域，藝術治療領域較為少見（Collier, 2011）。然而近年有越來越多研究顯示織品製作與創作具有應用於藝術治療的潛力與發展性。

本節輯錄織品工藝與藝術、織品創作的心理效能、織品創作應用於藝術治療等關鍵字文獻資料，回顧藝術治療與織品的相關研究。

2.2.1 織品工藝與織品藝術

織品（Textile）的定義，廣義來說就是使用動物（如羊毛、羊駝、蠶絲）、植物（如棉花、亞麻、蘭草），或合成物（如尼龍）的纖維原料，經過氈化、紡紗、染色、針織、鉤針編織、綴織等技術成形，後通過縫紉、綑綁等方式製作成織物，在織物上可以透過手縫、刺繡、珠繡、簇絨等各種方法進行裝飾與設計。

本研究筆者將使用手刺繡（Embroidery）、簇絨（Tufting）、鉤針編織（Crochet）三種織品工藝進行創作實踐，以下敘述三種工藝之特色：

（一）手刺繡（Embroidery）

手刺繡，在東方稱為「繡花」，是以裝飾為目的的織品工藝，會使用羊毛、亞麻、尼龍或絲質的線材，經過繡針在織品、皮革上運針刺綴，構成紋樣或文字的藝術，可以製作出多元形狀、色彩、線條與紋理（王滄玳，2000；Akinlami, 1999; Ojo, 2000）。

（二）簇絨（Tufting）

簇絨，是一種用於製作地毯的織品工藝，其運作原理為使用一個擁有針尖和針勾、可以垂直反覆活動的工具，將具有一定粗細的毛線或紗線穿過針尖上的針眼，開始前先將針尖穿入固定在木框上、具張力的底布並抵緊，接著透過針尖與針勾重複推進與收回的動作，線材會在底布的另一面形成一個個線圈，這個效果稱為圈絨（Loop Pile）；另一毛絨（Cut Pile）的效果，則是使用針尖與針勾間含有一把小剪刀的工具，在製作過程中線圈出現時會被剪刀剪斷，形成絨毛的質地（Whitefoot, 2009）。

（三）鉤針編織（Crochet）

鉤針編織為使用單隻針頭上有倒鉤的鉤針，將毛線、紗線等線材鉤織成多元的花樣，人們可以通過閱讀織圖，製作帽子、毯子、披肩和背包等織品物件（Burns & Van Der Meer, 2021）。

2.2.2 藝術治療中的手工藝與織品

當代的藝術治療開始跳脫藝術與心理的二元思維，轉向多元、跨域的方向研究（Talwar, 2016）。關於手工藝治療潛力的研究多集中在織品方面。研究顯示在二十一世紀的西方社會，織品製作能使人們產生差異性以及建立個人特色空間，具有滿足心理和精神需求的功能（Graves, 2002）；織品藝術可以作為一種康復歷程的象徵（Mary & Beyerle-Rutherford, 1999）；臨床心理學家 Ann Collier 與健康心理學家 France Reynolds 則對織品的治療特性進行大量的研究（Leone, 2020）。

2.2.3 織品創作的心理效能

從近代學者的研究可知，織品創作的心理效能有：幫助身心放鬆、從重複動作的節奏與其觸覺特性獲得治癒、恢復控制感、改變消極情緒、增強活力、提供連續的心理滿足感與幸福感、增加自我意識、擁有賦權威與找到集體認同感（Reynolds, 2000; Riley, 2008; Collier, 2011; Pöllänen, 2015; Garlock, 2016; Collier et al., 2016）。

2.2.4 織品創作過程中的「心流（FLOW）狀態」

若要進一步探究織品創作的心理效能，會發現其創作過程與「心流（Flow）」有著密不可分的關係。

「心流（Flow）」是一種心理狀態，當個體全心投入一個活動，進入心流時，會同時感受到全神貫注的專注、充沛的精力、挑戰性與成就感，有可能產生具有內在價值的最佳創

造性體驗（Csikszentmihalyi, 1990, 1997），這樣專注的投入是產生心理益處的基本要素（Chilton, 2013）。Blood(2007) 在其研究中發現，參與織品製作的時間越長，體驗到的心流狀態就越多，同時會感受到高度集中的狀態、控制感跟創造力。當進行較複雜的藝術創作過程時，心流狀態就會增加（Chilton, 2013）。

織品創作能讓個體更容易進入心流狀態，除了動覺、感官特性所產生的心理效能外，專注的投入可以讓人減少消極情緒，更有效達到治療的目標。

2.2.5 不同的織品創作形式應用於治療的研究開展

Leone（2020）在《Craft in Art Therapy》一書中，輯錄部分近年應用於藝術治療領域的織品研究。在 Miller 和 MacIchioldi（2012）、Homer（2015）、Garlock（2016）、Garlock（2020）與 Anderson（2020）的研究中可以看到，比起過往研究較強調織品製作時的心理療效，近年織品在藝術治療的應用中，開始嘗試加入更多能呈現個體內在象徵意義的創作形式，關注織品創作過程中使用的媒材、圖樣、行為動作對個案的意義，為織品藝術創作可以使用的場域、操作形式、對象開啟更多研究的可能。

2.3 小結

從本章的文獻探討可以知道，學者 Edith Karmner 提出藝術治療的重要理論觀點「藝術即治療（Art as Therapy）」，強調人人都是藝術家，通過自發性創作，使用媒材與技法可以獲得多元的感官體驗，其中良好的觸覺經驗會喚起撫觸與愛的記憶，有助於安撫情緒。此外，創作歷程產生的昇華作用，有助於增加自我效能感，產生內在力量以面對外在現實的挑戰，有益於心理健康與自尊的建立。

織品藝術創作活動對於心理的影響在近年有許多的研究，其對人會產生正向的心理效能獲得證實（Reynolds, 2000; Riley, 2008; Collier, 2011; Pöllänen, 2015; Garlock, 2016; Collier et al., 2016），且在製作的過程中，有機會進入心流狀態，獲得情緒的修復（Chilton, 2013）。有越來越多藝術治療師發現織品藝術創作的治療潛力，加入更多能呈現個體內在象徵意義的創作形式，關注個案選擇的媒材、圖樣、行為動作對其的心理意義（Miller & MacIchioldi, 2012 ; Homer, 2015; Garlock, 2016; Anderson, 2020），開啟更多研究的可能。

三、研究方法

本研究採用敘事研究作為研究方法，以下說明研究取向、研究範圍與限制。

3.1 研究取向

「敘事研究」是一種分析生命故事、訪談、自傳等敘事素材的研究方法，敘事（Narrative）具有時間感，可以連結人們過去的經驗，以故事、文字述說的方式，建構帶有個人意義的內容，並將其整理成可供研究參考的資訊。在心理學的研究中，敘事研究提供一個探索人內在在世界、人格與身分認定的方法（Coles, 1989; Lieblich et al., 1998/2008; Dewey, 2005）。筆者使用自我生命敘說的形式，回顧自己的織品創作歷程，並從其中找到織品藝術創作與個人生命經驗之關係。

藝術治療的研究，關注個體的創作歷程及其與作品間的關係。Kivnick 與 Erikson（1983）提到當藝術家掌握一種創作形式或媒材，就能更有意識決定想法與情感的表達方式，並從中理解藝術創作與內在意涵的關聯。筆者身為一位藝術家，把自己作為研究對象，以實際的創作經驗理解織品藝術創作的歷程，將對創作過程、使用媒材、作品的感受、想法以自敘的方式記錄下來，作為本研究的資料。

3.2 研究範圍與限制

本研究的研究對象為筆者自身，研究材料為筆者個人的織品創作紀錄，以敘事研究做為研究方法，探究織品藝術創作自我療癒特性。此研究的範圍並未涉及真實的治療情境，僅探討織品藝術創作對筆者個人的正向心理功效，療癒性的研究成果僅供參考，在藝術治療的應用上仍須謹慎評估。

第四章、織品藝術創作的自我療癒特性研究

為了探究織品藝術創作的自我療癒特性，筆者以 2024 年的織品系列創作《花子 The Boy in the Hidden Garden》為例，進行創作實踐。

4.1 創作動機

本創作為 2020 年至 2023 年的系列創作《迷藏花園 The Hidden Garden》的延伸。過去三年，筆者以迷藏花園的概念，開展對於花園空間的各種想像，以平面繪畫、織品藝術的形式呈現。花園象徵著安全的內在空間與潛意識世界，它受外在世界的影響與滋養，會長出形貌各異的彩色花朵，筆者通過織品、繪畫創造出內在花園的景象，是對於自我探索的一種隱喻。

2024 年，筆者從 29 歲進入 30 歲，意識到人生準備再度轉往下一個階段。此時個人議題的思考與心理治療的方向，從討論自己與外在環境的關係、區分內外現實、釐清自己真實的需求，進入到自我整合的時期。因此在創作中，概念探索的焦點慢慢從花園，轉移到那個住在迷藏花園中的小男孩身上。迷藏花園中的小男孩，是筆者真實自我的投射，他象徵著筆者純真、脆弱、獨特的面向。《花子 The Boy in the Hidden Garden》這個系列創作，筆者想通過服裝系列，具象化小男孩的面貌，開啟新的織品藝術創作歷程。

4.2 創作歷程

筆者通過「繪畫與靈感搜集」、「織品媒材與工藝探索」、「織品創作實踐」、「賦予意義與反思」四階段，紀錄《花子 The Boy in the Hidden Garden》系列的創作歷程。

(一) 繪畫與靈感蒐集

在系列創作的開始，筆者從三個方向做靈感蒐集：

(1) 擴展花卉元素的新詮釋方式

筆者以《迷藏花園 The Hidden Garden》系列為基礎，使用電腦繪圖與手繪嘗試花卉元素的新視覺呈現（圖 4-1），表達與紀錄當下的個人狀態與情緒感受，作為發展織品創作的參考，定調新系列的視覺風格。

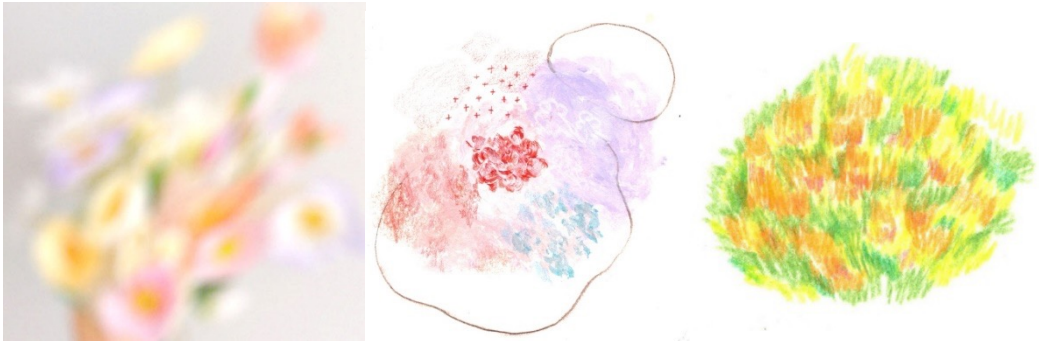


圖 4-1
花卉元素的新視覺嘗試

(2) 從與母親的關係獲得靈感

隨著花卉元素的發展，筆者對於自己身上溫柔、細膩的特質有更多的覺察，發現這些陰性特質有可能源自於母親對筆者的影響。受此啟發，筆者想更進一步探索存在於身上的陰性特質，於是開始回想從小到大與母親相處的點滴，從母親的生命故事、成長背景尋找線索，希望找到連結與共鳴（圖 4-2）。

從小到大印象中的母親就是一位溫柔有氣質的女性，小時候母親因為在銀行上班，常穿著優雅的套裝，當母親來到身邊時，總會被衣服上的蕾絲、印花碎花與細緻的布料

質地吸引，這些元素對筆者而言象徵著安全感，亦代表著與母親的連結。長大後，這些元素經過筆者的轉化後，成為具自我表達、擁有個人風格的織品藝術作品。這似乎隱喻著自己能自由發展獨特性、主體性，是因為擁有母親的滋養與支持，而這些影響也必然成為某些特質存在於自己身上。

筆者想要更深入探索這些特質的來源，因此蒐集與母親年輕時的服裝、物品、照片（圖 4-3），以其中提供的視覺訊息作為靈感來源，從自己的視角詮釋身上的陰性特質。

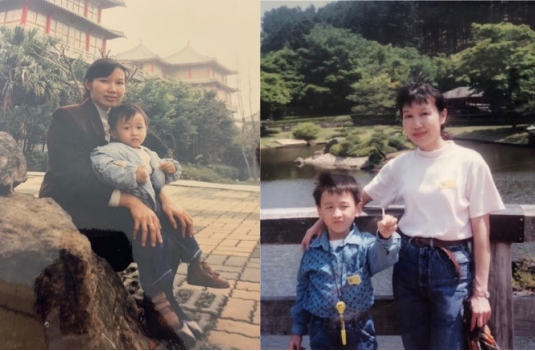


圖 4-2
筆者兒時與母親的合照



圖 4-3
筆者母親衣服的材质、細節與印花

(3) 以直覺繪畫呈現對小男孩的想像

筆者整合前面繪畫嘗試與靈感蒐集的資訊，以直覺繪畫的形式初步呈現對花園中小男孩的想像（圖 4-4）。



圖 4-4
對花園中小男孩的想像描繪

從上述的靈感搜集，筆者提取顏色、視覺風格、材質作為織品創作的靈感來源。

在靈感蒐集階段，筆者在自發性在視覺風格上做了新嘗試，試著跳脫過去的框架，建立新的表達，在過程中都是有意識去挑戰、調整，筆者認為主體性更為穩定。而筆者在創作過程中思考與母親的關係，引起筆者對於自身特質與自我認同的更多覺察，並在繪製小男孩的樣貌時，將這些覺察融入自我的詮釋在創作中表達，讓創作概念與個人思考更加整合。

(二) 織品媒材與工藝探索

本系列的媒材選擇，筆者以過往創作常使用的媒材做延伸，選用柔軟、溫暖、細緻的線材、布料進行媒材探索。筆者蒐集粗細、質地、材質均不同的線材：粗細範圍為2mm 至 5mm；質地有雙股紗、花紗；材質以羊毛、化學纖維、羊駝毛及混紡為主；並挑選出暖色調、飽和度較低的色系，開始使用刺繡、簇絨、鉤針編織等工藝進行嘗試（圖 4-5）。



圖 4-5
筆者挑選出會用於新創作的線材及色彩規劃

以過往使用的刺繡技巧為基礎，這次使用多種質感的線材自由組合搭配，以長短針的針法縫繡。在創作的過程中，發現可以做出漸層與多層次肌理的新效果（圖 4-6）。



圖 4-6
複合媒材毛線刺繡

簇絨則使用簇絨槍測試不同毛絨高度的呈現，低毛絨時不同顏色的形狀邊界較清晰；高毛絨時則形狀邊界較為模糊（圖 4-7）。筆者測試不同線材進行簇絨的質感變化，發現羊毛及化纖成分的線材，可以製出蓬鬆感強、質地細緻的效果，而為了抹去長毛線材根根分明的狀態，筆者使用毛刷將毛線的纖維刷開，得到接近絨毛的新表現手法（圖 4-8）。



圖 4-7
簇絨毛絨高低的不同呈現



圖 4-8
將簇絨毛絨刷開後的效果

而鉤針編織的探索，筆者使用粗細、質感不同的線材自由鉤織，透過不同線材交織，可以做出不規則的邊界與立體感（圖 4-9）。此外，鉤織同樣可以做出多種質感線材組合所出現的層次，其效果與刺繡不同，無刺繡針目的方向性與堆疊感，線與線之間有緊密凝聚的感覺，毛絨效果更佳。除了自由鉤織的織片，筆者也想單獨測試毛絨質感紗線的效果，所以選定幾款線材鉤織出花形的織片（圖 4-10），作為後續發展完整作品的素材。



圖 4-9
鉤針自由鉤織細節



圖 4-10
鉤針花型織片

本階段筆者應用過去使用過的媒材與工藝進行進一步的實驗與探索，毛線仍是筆者核心選用的素材，因為其柔軟的質地能舒緩筆者焦躁的情緒，另一方面，嘗試過程中所獲得的新發現與突破，讓筆者獲得新鮮感、掌控感與成就感。

(三) 織品創作實踐

為具象呈現住在迷藏花園中小男孩的形象，筆者以上兩個步驟發展的概念與創作方法為基礎，以服裝為載體進行織品藝術創作。筆者延續上個步驟的工藝探索，分別使用手刺繡、簇絨、鉤針編織進行創作，以下以工藝作為分項敘述創作過程：

(1) 手刺繡

筆者將上一步驟嘗試的刺繡技巧進行延伸與擴展，將不同色彩、質感的線材，運用手刺繡結合，滿版刺繡在一件西裝外套及西裝褲上（圖 4-11）。



圖 4-11
西裝手刺繡過程紀錄

在刺繡的過程中，西裝輪廓會隨著刺繡針目產生略為的變化，形成有趣的結構。同時針目的流動延展，讓筆者感受到生命感。毛絨的材質與淡彩的漸層色慢慢覆蓋在服裝輪廓外，彷彿像是受多彩的花園環境影響，衣服上也隨之生長出柔和彩色的植被紋理（圖 4-12）。



圖 4-12
滿版手刺繡西裝的製作過程

創作這件作品時，手刺繡讓筆者容易進入心流狀態，在專注進行時忘記日常生活的煩惱，而一針一線的縫製亦會獲得安定感與踏實感。歷時一個月製作，當這件作品完成時，筆者彷彿修復一部分的缺憾，擁抱過去焦慮的自己，獲得很大的療癒與滿足感。

(2) 簇絨

筆者將版型繪製在簇絨的織框上，使用簇絨製作一件長版的大衣外套（圖 4-13），不論是工藝技巧及花卉圖樣皆為《迷藏花園》系列的延伸，具有承先啟後的意義。在工藝上應用長毛簇絨與刷毛的新技巧，製作出柔軟細緻的絨毛表面，在做法上有新的突破，最後完成一件簇絨長版大衣外套。

在製作這件作品時，由於簇絨操作面積大，需要以身體去帶動機器運作，動作產生的動能釋放日常生活的壓力，而毛絨的質地與柔和的花卉連結筆者一直在創作中探討的安全感與安撫感，緩和筆者不安的情緒。



圖 4-13
在長版大衣的簇絨創作

除了長版外套，筆者也使用不同材質的線材，以長毛簇絨結合刷毛工藝進行創作，製作出毛絨的織片（圖 4-14），並將其組合在以絨毛布製成的背心上（圖 4-15）。



圖 4-14
簇絨毛絨織片的製作過程



圖 4-15
將簇絨毛絨織片縫製在絨毛背心上

(3) 鉤針編織

筆者使用鉤針編織繼續製作上一步驟自由鉤織的織片，將其延展擴大，並使用不同顏色、質地的線材彼此搭配交織，形成毛絨、材質多樣的視覺效果。在鉤針編織的過程中，筆者會從重複的動作中獲得內心的平靜，同時能整理混亂的思緒。毛絨的觸感能給予筆者安撫。織片隨著編織擴大，會形成立體的皺褶及垂墜效果，筆者將其放在人檯上測試穿戴後的變化，製成一件穿戴式的織品藝術創作（圖 4-16）。



圖 4-16
鉤針自由鉤織在人檯上的呈現

而鉤織出來的小塊花型織片，像是小男孩在花園裡採集、散落在身上的小花朵。筆者應用花型織片多元的質感、色彩與立體度，將其做成兩件作品。第一件是以花園為靈感，將花型織片縫製拼組成一件穿戴式織品作品（圖 4-17）。



圖 4-17
以小花織片組合成的穿戴式織品作品

第二件則是將織片一片片縫製在寬版的短絨寬版西裝外套上，呈現花朵從衣服生長出來的意向，完成一套完整的寬版西裝作品（圖 4-18）。



圖 4-18
小花織片寬版西裝

經過手刺繡、簇絨、鉤針編織的創作歷程，筆者創作多件織品藝術作品。本系列希望呈現想像裡迷藏花園中小男孩的樣貌，故將這幾件織品藝術創作相互搭配，最終完成六套以服裝為載體的織品藝術創作（圖 4-19）。



圖 4-19
以六套織品藝術創作 Fitting 紀錄

(四) 賦予意義與反思

《花子 The Boy in the Hidden Garden》這個系列創作，帶領筆者回顧自身的創作與生命經歷，不論從概念、創作形式、使用的工藝與媒材，皆與過去創作相呼應，彷彿跨越時空與不同時期的自己對話，試著延續美好的感受、擁抱過去的缺憾與失落，成為一個更完整的自己。從《迷藏花園 The Hidden Garden》對內在潛意識世界、安全空間的探索，到新系列將關注重點轉向那個住在迷藏花園中的小男孩，在這個人生階段轉換的時刻，筆者再次把焦點放回自己身上。然而這次並非在迷惘中尋求自我定位的解答，而是透過創作拾起生命中重要的情感與事物加以昇華整合。

花園裡的小男孩，對筆者而言象徵內在真實的自我，他自由、純真、充滿想像力，同時也擁有脆弱與不安。他在花園裡的形象是多變的，衣著會受環境的影響呈現出多元的毛絨質地與色彩，筆者依循著這個想像發展系列創作。

媒材筆者延續過往的喜好，選擇毛線、絨毛紗線、絨毛布料等進行創作，持續嘗試製作出更多元、細緻的柔軟質感，透過製作過程及成品所帶來的柔軟觸覺體驗，建立內在的安撫與安全感，降低焦慮情緒。

筆者以手刺繡、簇絨、鉤針編織作為發展這個系列創作的工藝，這次的新作品皆需通過長時間的製作才能完成，更完整體會到三種工藝所帶來的心流體驗，獲得很大的心理滿足感。此外，手刺繡與簇絨在創作時產生的攻擊動能，幫助筆者抒發壓抑的情緒，而縫製與編織所產生修補與連結的象徵意義，啟發筆者對於創作概念與內在整合的思考。

這次的六套織品藝術創作除了回應過去的作品與個人狀態外，也顯示著筆者心境的轉變。過去筆者因為焦慮與不安全感，會在作品中看到過度增加、雕琢細節的現象，以此作為一種心理補償，而現在的心理狀態變為成熟穩定，心境自在寬闊許多，便能在新的織品藝術創作中看到更從容、細膩與優雅的氛圍。

4.3 創作成果

《花子 The Boy in the Hidden Garden》系列共完成六套以服裝為載體的織品藝術創作。作品拍攝以花藝在攝影棚建構一個奇幻的花園空間，請一位男模穿著作品，演繹小男孩在花園中的各種姿態（圖 4-20 至 4-22）。



圖 4-20
織品藝術創作 Look1 — 3



圖 4-21
織品藝術創作 Look4 — 6





圖 4-22
六套織品藝術創作形象照

五、結論與建議

5.1 結論

本研究以敘事研究記錄筆者的織品藝術創作系列《花子 The Boy in the Hidden Garden》，以藝術治療、織品手工藝療癒性研究的視角，分析織品創作所具備的自我療癒特性，根據創作實踐的成果，提出本研究的結論。

（一）創作歷程與創作概念有助於自我覺察

筆者將《花子 The Boy in the Hidden Garden》織品系列創作的創作概念、個人覺察相比對，發現創作概念中對於象徵意義的描述，與筆者正在面對的個人議題相關聯，表示創作會揭示潛意識訊息，有助於自我覺察。

（二）織品藝術創作行為具備自我療癒的特性

筆者從研究中發現織品藝術創作行為具有四項自我療癒的特性：

(1) 使用柔軟的織品媒材進行創作，無論是材料或成品皆會刺激觸覺，其柔軟溫暖的觸感會提供筆者心理上的療癒與撫慰。

(2) 研究中提及的手刺繡、鉤針編織、簇絨工藝，筆者在實際操作時，皆因其操作特性會容易進入心流狀態，會完全投入其中忘記時間的流逝，過程會平靜內心的焦慮，從挑戰中獲得成就感。另外，手刺繡與簇絨工藝具有攻擊動能，會將筆者的負向情緒轉為創作能量。

(3) 筆者通過織品創作過程連結到安全、包容、愛、修復、連結、新生等正面象徵意義。創作幫助筆者產生正面的新經驗，能夠以好的視角思考生命議題。

(4) 織品創作歷程會幫助主體性的建立，當能自發性創作且自由表達時，所獲得的成就感會促進自我價值的提升。

5.2 建議

本研究係筆者以自我敘說結合創作實踐的形式進行探究，對於媒材、工藝的操作感受與發現為筆者個人的觀點，建議未來可以擴展研究範圍，以長時間接觸織品工藝的創作者作為研究對象，分析其對媒材、工藝的操作經驗與想法，對織品創作的療癒特性有更多面向的認識。此研究的研究成果並不適用於實際的心理治療場域，不過可提供藝術治療新的跨領域應用思考，做為未來研究開展的參考。

中文參考資料

1. 王滸苡 (2000) 。女紅—台灣民間刺繡。商問編輯顧問。

2. 江學澄 (2020) 。藝術治療圖卡的 100 種應用。商周。

3. 吳明富、徐玟玲 (2016) 。藝術治療工作坊：媒材應用與創作指引。洪葉。

4. 陸雅青 (2016) 。藝術治療——繪畫詮釋：從美術進入孩子的心靈世界。心理。

5. 黃麗絹 (1997) 。當代纖維藝術探索。藝術家。

6. Kramer, E. (2004) 。兒童藝術治療（江學澄譯）。心理。（原著出版於 1971 年）

7. Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., & Zilber, T. (2008) 。敘事研究：閱讀、分析與詮釋（吳芝儀譯）。濤石。（原著出版於 1998 年）

外文參考資料

1. Akinlami, O. (1999). The Yoruba cloth weaving technology and development over time its prospect in the 21st century. In *proceeding of the 21st Century: Convention on Educational Technology and Communication in the 21st Century*.

2. Anderson, M. (2020). Queer ethos in art therapy. In *Craft in Art Therapy* (pp. 218-236). Routledge.

3. Blood, J. (2007). Non-industrial textile production as optimal experience: Applicability of the flow theory to clothing and textiles subject matter. Dissertation Abstracts International: Section A. Humanities and Social Sciences, 67(10), 3632.

4. Burns, P., & Van Der Meer, R. (2021). Happy Hookers: findings from an international study exploring the effects of crochet on wellbeing. *Perspectives in public health*, 141(3), 149-157. <https://doi.org/10.1177/1757913920911961>

5. Coles, R. (1989). The call of stories: Teaching and the moral imagination. Boston, MA: Houghton Mifflin.

6. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York, NY: Harper and Row.

7. Csikszentmihalyi, M. (1997). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. New York, NY: HarperCollins.

8. Collier, A. F. (2011). The well-being of women who create with textiles: Implications for art therapy. *Art Therapy*, 28(3), 104-112. <https://doi.org/10.1080/07421656.2011.597025>

9. Chilton, G. (2013). Art therapy and flow: A review of the literature and applications. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association*, 30, 64–70. <https://doi.org/10.1080/07421656.2013.787211>

10. Dalley, T. (1984). Art as therapy. London: Tavistock publications.

11. Dewey, J. (2005). Art as experience. New York, NY: Perigee Trade.

12. Futterman Collier, A. D., Wayment, H. A., & Birkett, M. (2016). Impact of making

textile handcrafts on mood enhancement and inflammatory immune changes. *Art Therapy*, 33(4), 178-185. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1226647>

13. Finkel, D., & Bat Or, M. (2020). The open studio approach to art therapy: A systematic scoping review. *Frontiers in Psychology*, 2703. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.568042>

14. Graves, J. (2002). Symbol, pattern and unconscious: The search for meaning. In M. Schoeser & C. Boydell (Eds.), *Disentangling textiles: Techniques for the study of designed objects* (pp. 45-53). London: Middlesex University Press.

15. Garlock, L. R. (2016). Stories in the cloth: Art therapy and narrative textiles. *Art Therapy*, 33(2), 58-66. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1164004>

16. Garlock, L. R. (2020). Alone in the desert: Making sense of the senseless through story cloths. In *Craft in art therapy* (pp. 190-203). Routledge.

17. Heenan, D. (2006). Art as therapy: an effective way of promoting positive mental health?. *Disability & Society*, 21(2), 179-191. <https://doi.org/10.1080/09687590500498143>

18. Homer, E. S. (2015). Piece work: Fabric collage as a neurodevelopmental approach to trauma treatment. *Art Therapy*, 32(1), 20-26. <https://doi.org/10.1080/07421656.2015.992824>

19. Kramer, E. (1958). Art therapy in a children community. Springfield, IL: Charles C. Thomas

20. Kramer, E. (1971). Art as therapy with children. N.Y.: Shocken Books.

21. Kramer, E. (1975). The problem of quality in art. *Art therapy in theory and practice*, 43-59.

22. Kivnick, H. Q., & Erikson, J. M. (1983). The arts as healing. *American Journal of Orthopsychiatry*, 53(4), 602. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.1983.tb03405.x>

23. Kaimal, G., & Ray, K. (2017). Free art-making in an art therapy open studio: Changes in affect and self-efficacy. *Arts & Health*, 9(2), 154-166. <https://doi.org/10.1080/17533015.2016.1217248>

24. Lowenfeld, V. (1957). Creative and mental growth.

25. Lusebrink, V. B. (2004). Art therapy and the brain: An attempt to understand the underlying processes of art expression in therapy. *Art Therapy*, 21(3), 125-135. <https://doi.org/10.1080/07421656.2004.10129496>

26. Leone, L. (Ed.). (2020). *Craft in art therapy: Diverse approaches to the transformative power of craft materials and methods*. Routledge.

27. Miller, T. W., & Veltkamp, L. J. (1989). Assessment of child sexual abuse: Clinical use of fables. *Child Psychiatry and Human Development*, 20 (2), 123-133.

28. Miller, G., & Malchiodi, C. A. (2012). Art therapy and domestic violence. In C. A. Malchiodi(Ed.), *Handbook of art therapy* (2nd ed., pp. 335-348). New York, NY: Guilford.

29. Naumburg, M. (1966). Dynamically oriented art therapy: Its principles and practices. (No Title).

30. Ojo, B. (2000) .Trends in Yoruba clothing culture. Journal of Arts and Ideas. OAU, Ile Ife Pp10 – 13.

31. Pöllänen, S. (2015). Elements of crafts that enhance well-being: Textile craft makers' descriptions of their leisure activity. *Journal of leisure research*, 47(1), 58-78. <https://doi.org/10.1080/00222216.2015.11950351>

32. Rhyne, J. (1973). The gestalt art therapy experience. Brooks/Cole.

33. Rev Mary Louise Meadow, E. B. R. (1999). Becoming whole: a pastoral story. *Health care for women International*, 20(4), 427-432. <https://doi.org/10.1080/073993399245700>

34. Reynolds, F. (2000). Managing depression through needlecraft creative activities: A qualitative study

35. Rubin, J. A. (2005). *Child art therapy. John Wiley & Sons.*

36. Riley, J. (2008). Weaving an enhanced sense of self and a collective sense of self through creative textile-making. Journal of Occupational Sciences, 15(2), 63–73. <https://doi.org/10.1080/14427591.2008.9686611>

37. Simon, R. M. (1997). Symbolic images in art therapy. London: Routledge.

38. Talwar, S. (2016). Is there a need to redefine art therapy?. Art Therapy, 33(3), 116-118. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1202001>

39. Wadeson, H. (1980). Art Psychotherapy. New York: John Wily & Sons.

40. Whitefoot, D. (2009). Carpet types and requirements. *Advances in carpet manufacture*, 1-16. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-101131-7.00001-0>

寄情緒於髮材—糾結情緒轉化之服裝創作

何怡嫻

實踐大學設計學院服裝設計學系 碩士研究生

鄭惠美

實踐大學設計學院服裝設計學系 專任副教授

摘要

「戲如人生，人生如戲」這一觀點似乎是普遍存在的現象，對研究者而言，戲曲與人生密不可分。由於家庭環境的影響，研究者自幼隨母親穿梭於京劇劇團，戲曲逐漸成為其生活的一部分。因此，研究者對戲曲和人生舞台產生了深厚的情感，進而積極投身參與各類演出活動。這些寶貴的經驗，使研究者在求學過程中，以及論文研究創作的方向，將京劇演出的體驗與自身現實生活的經歷融入其中。

在研究所期間，個人經歷了重大的生活變化。基於對職業的責任感和生活現實的考量，研究者在工作中努力與生活共融，試圖在舞台上運用京劇角色的裝扮來表達自身的設計理念，本論文中，研究者運用「髮材」中的各種元素，如髮片與髮辮的纏繞，結合傳統京劇的髮片與角色服飾，深入解析京劇旦行角色的服裝與配件。

在研究中深入探討了個人生活事件與學術創作之間的相互影響，尤其是如何將個人情感波動融入服裝創作中，在撰寫論文的過程中，經歷了一系列重大生活變化以及身份轉變，這些變化深刻影響了創作風格和心理情緒的轉譯。

透過撰寫本論文，研究者獲得了情緒釋放與心靈解脫，通過服裝創作，研究者試圖地表達了自身（女性）外在身體上及心理層面的改變，以及不同身分的轉換，從情緒的糾結整理開始，將這些情緒轉化為創作的要素，將紛擾 - 糾結 - 梳理 - 轉譯 - 專注 - 釋放直到平和找回自我的心路歷程鑲嵌於創作中，迎向新生命的開始。

關鍵字：京劇服裝與髮型、造型髮材、情緒糾結、體態變化、服裝創作

* 通訊作者。電話：+886 939-121-714
E-mail 地址：japan0714@gmail.com

Emotional Expression through Hair Material: Clothing Design as Emotional Transformation

YI-HSIEN HO

Master Program, Department of Fashion Design, Shih Chien University

HUI-MEI CHENG

Associate Professor, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

The notion that "life is like a play, and play is like life" seems to be a prevalent phenomenon. For the researcher, opera and life are inseparable. Influenced by the family environment, the researcher accompanied their mother through Peking opera troupes from an early age, gradually making opera a part of their life. Consequently, the researcher developed a profound affection for opera and the stage of life, actively participating in various performances. These valuable experiences allowed the researcher to integrate the experiences of Peking opera performances and their own real-life experiences into their studies and thesis research.

During graduate school, the researcher experienced significant life changes. Driven by a sense of professional responsibility and the realities of life, the researcher endeavored to integrate work and life, attempting to express their design concepts through the costumes of Peking opera characters on stage. In this thesis, the researcher explores various elements within "hair materials," such as hairpieces and braids, combining them with traditional Peking opera hairpieces and character costumes to deeply analyze the costumes and accessories of Peking opera Dan roles.

The research delves into the mutual influence between personal life events and academic creation, particularly how personal emotional fluctuations are integrated into costume creation. During the process of writing the thesis, the researcher underwent a series of significant life changes and identity transformations, profoundly impacting their creative style and the translation of psychological emotions.

Through writing this thesis, the researcher achieved emotional release and spiritual liberation. Through costume creation, the researcher attempted to express changes in their physical appearance and psychological state, as well as the transformation of different identities. Starting from the entanglement of emotions, the researcher transformed these emotions into elements of creation, embedding the journey from turmoil to entanglement, to sorting out, translating, focusing, releasing, and finally achieving peace and self-recovery into their creations, embracing the beginning of a new life.

Keywords: Peking Opera costumes and hairstyles, styling materials, emotional entanglement, postural changes, costume design.

* Corresponding author。Tel: +886 939-121-714
E-mail address: japan0714@gmail.com

第一章 緒論

1-1 創作背景

研究者自小成長於京劇家庭環境，母親是京劇界知名的幕後工作者，專責女性角色的髮型與妝容。受到家庭環境的影響，研究者在求學過程中選擇了進入這個行業。長期接觸頭髮和京劇服裝的環境，使研究者對於髮絲、髮辮、髮網等這些元素有了深入的理解和經驗。

同時研究者曾經參與的一項新編小劇場作品”獨角戲《吉嶽切》”，該作品結合了京劇元素與現代劇場演繹方式，研究發現，劇中女主角的角色塑造極具挑戰性，其心理狀態充斥著糾結與不安的情緒，這不僅反映出人物內在的心理掙扎，也演繹了戲曲演員如何透過自我轉化處理這些情感的過程，女主角在面對身心的雙重考驗時，展現了如何調適心理，包括了如何在此劇的劇情高潮一家人意外車禍時，依然能保持專業性和情緒穩定性。

進一步的分析指出，這樣心理適應的過程不僅對演員的表演深度有著重大影響，同時也對觀眾的情感共鳴與理解層面產生了直接效果，特別是在劇中轉折點，女主角必須迅速調整情緒狀態，從私人突發事件的悲痛中恢復，重新投入角色中，這種快速的情感轉換不僅是對身為演員情緒控制能力的考驗，也是對專業度的體現。

綜上所述，研究者參與”獨角戲《吉嶽切》”得到了一個觀察和分析京劇元素與現代劇場技巧結合的實例，特別是在探討角色心理與情感表達的方面，透過對女主角情感與心理轉變的深入分析，本研究豐富了對當代劇場表演的理解，也為跨文化戲劇研究提供了新的視角。

在本研究中，研究者深入探討了個人生活事件與學術創作之間的相互影響，尤其是如何將個人情感波動融入本研究服裝設計中，研究者在撰寫論文過程中經歷了一系列重大生活變化，包括未婚懷孕、結婚、以及最終的離婚，這些事件在研究者的學術和創作生涯中扮演了關鍵角色。研究者在準備開始論文撰寫時發現自己未婚懷孕，這一發現引起了深刻的心理動盪，從最初的驚恐不安到最終的接受與適應，在面對這件意外的生活事件時，研究者的內心經歷了一番劇烈的掙扎，考慮到是否能在此時擔起母親的角色，最終選擇與伴侶結婚並肩負起母親的責任，這不僅改變了研究者的個人生活角色，也深刻影響了本研究學術方向和創作風格。

在接近六年的論文撰寫期間，研究者經歷了連串人生重大變故，其中涉及的情緒波動—including 喜、怒、哀、樂，實在難以用言語深刻表達，在這波折的過程中，研究者企圖透過創作來描繪情感的變化，最終選擇使用個人熟悉的工作工具—髮材進行表達，在論文的初期階段，面對成為母親的新身份，原計劃聚焦於京劇作為主要研究方向，並試圖探索京劇的傳統版型與圖騰設計。然而，經過深入研究，研究者最終決定將其專長領域中的工具和材料—髮絲納入研究範疇。髮絲在日常生活中代表著錯綜複雜的細節和糾結，通過精心的整理和梳理，它們可以變得有條不紊，類

似於情緒管理過程中經歷的自我質疑與情緒剖析，最終達到心理的清晰和成熟。本研究不僅投射了研究者個人經歷的情感深度，也展示了如何透過藝術化的創作手法來處理和表達情緒的複雜性。

1-2 創作動機

在研究者個人情緒變化的啟下，本研究探討現代髮型處理的表現技巧及其應用，並將其融合至時尚服裝設計中。研究的核心在於利用現代髮型材料呈現不安與糾結及自我懷疑、憂鬱的服裝設計，不同的情緒以探索多樣的創作可能性。同時，研究者透過嘗試另一種製作方式，即研究並連結京劇服裝的版型和配件，並結合髮辮一起製作，以實現更加豐富的設計效果。

研究者在懷孕期間和作為一名母親、妻子的多重角色中，常感到不安和憂鬱，這種心理狀態在她的創作過程中有著顯著的反映，這些個人經歷促使研究者在這系列服裝設計中尋求創新，將傳統的設計與現代表現技法結合，試圖通過服裝來表達生活中的情感起承轉合。

最終，研究者在完成論文的過程中成為了單親媽媽，這一身份的轉變再次挑戰了她對母職角色和職業婦女的理解，這些經歷不僅豐富了研究者的人生視角，也激發了她在本研究學術和創作領域中對設計的重新思考與創新。研究者的個人經歷與創作之間的緊密交織反映了個人情感對創作研究的影響，也展示了如何將這些生活經驗轉化為不同的學術貢獻，尤其是在服裝設計這一領域。

本研究也聚焦於母親身份所帶來的情感和情緒變化，將其轉化為設計靈感，並探討了不同材質的應用技巧，如髮辮、髮網等，以展現多樣的呈現方式。母親的身份讓研究者感到驚恐、不安和壓力，如何在成為母親的同時保持工作效率並完成論文，又該如何同時履行好母親和妻子的角色，這都是一個挑戰。研究者不斷修改學習，嘗試自身角色轉換，並轉化個人情緒上的波折，而在經歷婚姻失敗後，研究者將情緒轉化為創作的動力，並在創作中找到了更能梳理個人情緒的方式。

考慮到各種情緒的影響，研究者對於髮絲和髮辮材料產生了特別的興趣，並希望將其納入設計中。嘗試利用髮絲糾結的特性，選擇不同顏色和粗細的髮絲來裝飾服裝。另外，並利用京劇特有的黏液技法，將髮片融入服裝設計中，以展現傳統京劇的獨特魅力。這種嘗試將使服裝呈現出新的面貌，同時保留傳統元素，為設計注入了豐富的情感和意義。

1.3 創作目的

本研究為母親提供一個展現情感的平台，通過個人的情感波折，嘗試採用多種不同的髮品技術，如扭轉、連接及縫合等，來表現情緒的變化，另外，研究亦探索使用不同性質的布料，透過不同的處理方法展示材質的堅韌與柔軟，從而在服裝的表現上展現不同的技術和情感張力，使觀看者能夠深入理解並感受到創作者的生活歷程。

對於京劇服裝配件的版型設計，研究者結合了個人的專業技能，嘗試解構和重構服裝版型的可能性，運用京劇特有的剪裁技術，設計出多種穿著風格的服裝。此外，結合在研究中所探討的髮辮元素，這一結合創造了視覺和想像上的衝突，從而強化了髮絲設計的獨特與創新。本研究豐富了服裝設計的表現形式，也提供了一種以創作來詮釋個人經歷與藝術表現之間的交互影響。

1. 透過創作服裝表達內心情緒波折
2. 研究京劇服裝版型，給予不同的詮釋方式
3. 讓觀看者試圖透過本創作了解如何透創作表達內心

第二章 文獻回顧與案例分析

本研究旨在通過異材質及版型分析的方式來表達情緒的起承轉合。在文獻回顧與分析中，資料收集重點放在藝術家如何通過情緒進行創作，另也特別研究母職為主題的藝術家，研究者試圖了解這些藝術家如何將情緒和成為母親的特殊感受融入其個人創作中。由於研究者在創作中也使用了特殊的異材質，在案例分析中，將資料統整為三大類：

1. 母職相關之論述及案例分析
 2. 以情緒為創作發想之相關論述及案例分析
 3. 異材質及其他服裝創作發想之相關論述及案例分析
- 2.1 展覽起源與發展

2-1 母職相關之論述及案例分析

目前大多數學者將 motherhood 翻譯為「母職」，但我認為譯成「母親角色」才能涵蓋較廣。母親角色包含母職（mothering）和相關的意識形態。母職指的是母親所做的事：懷孕、生育和養育等。意識形態則是社會、文化對女性角色和地位的定義，以及對於以女性為主力的照護工作所賦予的評價。(俞彥娟，2005)

女性的母職角色不僅僅源於生育孩子的生理特徵。母職的概念超越了性別，無論男性或女性，只要承擔了母職的責任，都需要重新學習如何勝任這一角色。傳統觀念中，女性負責家庭事務的形象與男性外出工作的角色刻板印象仍然存在，這種觀念是不公平的。女性在生產過程中承受的生理和心理壓力，例如體重增加、情緒波動、食慾不振甚至噁心嘔吐等，都是她們獨自承擔的。那麼，男性在這個過程中扮演著怎樣的角色呢？

所謂傳統性別觀念是：因為女性有生育能力，所以適合養育小孩、照顧家庭和處理家務；男性則適合掌管家庭以外事務，負責提供家庭的經濟來源；也就是後來學者所稱「男主外／女主內」分離領域原則（principle of separate spheres）（Kerber, 1988: 9-39）。

她們不再只強調母親角色的被壓迫面向，而是尋找母親角色的正面意義。她們肯定母職對社會和文化的貢獻，強調母親經驗對女性認同的重要性，甚至認為母性特質賦予女性權力（to empower women）（ 俞彥娟，2005）。

2-2 以情緒為創作發想之相關論述及案例分析

壓力是一種抽象的不舒服的感受，另有研究指出壓力與焦慮為因果關係，心理壓力刺激造成情緒上一連串的機體反應，而焦慮是最主要的反應之一（ 馬存根，2001; 陳坤檸，2003），有些心理學家認為壓力和焦慮是一體的。焦慮是人類的一種情緒經驗，也是大部份情緒的基礎，焦慮也是個體感到一種不安、不舒適且不確定的感受，並對不可預知的威脅產生自主神經系統上的反應。（ 蕭淑貞，1996）

釋放壓力的途徑多種也多樣性，其表現形式亦各異。許多人通過執行重複且一致的動作，能夠緩解內心的不愉快乃至混亂複雜的情緒，達到治癒的效果。作者選擇以編織和多種藝術表現技巧來處理個人的不安與糾結情緒，並探索在編織過程中是否能實現心靈的平靜。

詮釋情緒的方式很多元，人類作為載體，具備下載各式資料庫的能力。當需要展現個人特質時，可選擇多樣表現方式，包括技巧展示、語言表達、論述論點、圖像呈現等，也不僅侷限於形式的量化或代表性呈現，也可轉化個人情感成為感知，運用各種具象輸出方式表達，甚至並非一定需具象的呈現，單純的情緒輸出或適時當下氛圍表達情緒皆可。

藝術大師書中顯示著藝術家的性格常是古怪但又謙虛，對待人溫和有禮貌，他們尋找藝術靈感的方式通常是透過生活中的點滴和人際交往，包括尋找自己的謬思女神以及相信靈魂對他們藝術作品的啟發，這些靈感來源彷彿是藝術家創作過程中的指引，使他們能夠創作出獨一無二的作品。與此類似，研究者在創作自己的作品時，常常將個人情感融入其中，從情緒紛亂的髮絲中，重新整理和編排，展現出內心的擔憂、焦慮和害怕。這種嘗試作品的方式不僅是將髮絲作為設計的一部分，而是將作品提升至更高的連結性和純粹性，使作品更具表現力和情感共鳴。

2-3 服裝創作發想之相關論述及案例分析

在一幅書法作品中，文字的線條粗細、長短、輕重、緩急、方圓、頓挫等元素都承載著藝術之美，同時也是書法家表現個人情緒的方式。在服裝設計領域中，漢字的應用大多通過印刷漢字圖案的形式進行表達。相對較少的設計師會深入分析漢字裡的構字原理，並將這種解構式的造型應用到服裝設計中。歷代的漢字展現出不同的風格與形態，這種多樣性為服裝設計提供了豐富的視覺呈現。服裝上表達情感變化的方法進行了比較，通過將頭髮這一種非傳統服裝材料納入服裝設計，本研究重在探索原料的新用途及其表達情緒的潛力，從而為服裝設計領域帶來創新的視角和方法。

以莫內的畫作為靈感，特別是睡蓮這幅畫，結合復古風的服裝設計，是創作者作為美容系的學生所嘗試的創作。在這個過程中，她重新設計了模特兒的妝與髮，以復古髮型搭配服裝，進一步強化了整體造型效果。這種設計發想是借鑒一幅畫甚至一個藝術家的風格，將其融入到創作理念中。而不僅僅是局限於單一的表現方式，而是以整體概念來呈現，沿用藝術家的創作理念，並加以強化其設計方式。

拼接服裝有多種不同的方式，同色系的拼接呈現出一致的服裝風格，而相近色系雖然不完全相同，但能展現服裝顏色運用的深淺，同時也能運用不同材質，使服裝更加豐富。不同材質的運用能重新解構服裝，帶來不同的質感和視覺效果。拼接技術最早源自數千年前的古羅馬和古埃及，而在 20 世紀之前，已從床上用品、窗簾等逐漸轉移到服裝上，打破了人們對服裝的單一想像。

紋飾在東方和西方都有著悠久的歷史，中國的紋飾從服飾、傢飾、器皿到飾品都有著豐富的發展紀錄，與社會經濟、身分地位、地域的發展以及族群認同有著密切相關。不僅圖案多樣化，顏色也扮演著重要角色，越是國力強盛的朝代，色彩和圖騰越大膽使用。台灣的紋飾主要以閩南及客家的紋飾為主，雖然受中國大陸和日本文化影響，但仍具有獨特的特色和變化。印度、日本等亞洲國家也有各自特色的紋飾文化。

西方的紋飾包含埃及、義大利、希臘、阿拉伯、英國、法國等國家，例如義大利的馬賽克藝術也是尤其著名，常見於磁磚等表面。與研究者運用髮片的方式相似，紋飾也可用來展現不同角色，而髮片的運用可透過各種編排和疊加，呈現出多樣的效果，並不特定代表著身份地位。

創作者因表達心裡矛盾的情緒，在色彩運用上也特別做了些許研究，在用色上因為想表達的重點。設計與色彩心理的關係是十分密切的，色彩不全是設計的重要元素之一而且還決定著設計風格與定位。色彩有其自然屬性與社會屬性，人們在熟悉掌握了這兩種屬性後將其應用在設計中輔助完成自己的設計意圖。色彩在設計中的應用不僅能體現產品的設計風格還能起到一棟的消費導向作用。色彩心理包括色彩對人的生理心理因素影響集會心理因素影響 (田華強, 2007) 。

由於創作者個人生命歷程中的內在矛盾、焦慮與反思，其作品呈現出較為沉重、色調暗淡、以及混濁的特色，凸顯了其作品所帶來的深刻而沉鬱的風格。在實驗過程中，創作者嘗試運用不同色調的線材進行實驗，最終作品呈現出以深色、重彩且明度較低的特徵為主要表現形式。

第三章 創作實驗與概念轉化

研究者親身經歷了類似的心理過程。在製作頭髮的過程中，研究者嘗試靜心，並在拼湊頭髮的過程中尋求心靈的寧靜。這不僅僅是簡單的動作重複，而是一種通過實際操作來梳理和解決內心糾葛與不安的方法。敘述一個從複雜糾結的情緒轉變為通過梳理頭髮整理自身心理狀態的過程，這種方法不僅反映了個人情緒調節的方式，亦突顯了服裝創作在情緒管理中的潛在價值。

本章節探索三個主要方向，首先是以髮材為材料進行實驗，試圖透過不同的構成方式（如髮

絲、髮辮等），表達出多樣的情緒。第二個方向則探索以京劇旦角常用的代表物件來進行版型嘗試重組，以展現女性的版型刻畫，並突顯出代表性的身形特徵。最後，將實驗過的各種版型納入設計圖中，進行系統化的呈現。

研究者巧妙運用髮辮的粗細及數量，將髮辮不用傳統的使用方式，將單一髮辮創造拼接形成面，突破了點、線、面的基礎模式，轉而利用多條髮辮的交織，類似書法家運用各種不同的表現技法，呈現出多樣化的效果。這種創新不僅僅局限於頭髮，甚至可以應用在服裝上，展現出無限的可能性。

利用髮辮表達情緒的方式，再蒐集關於研究者常用的京劇服裝版型，單就京劇旦角服裝角色進行分析。

3.1 關於「髮」材質實驗

本研究運用在工作上常用的材料，諸如傘狀的髮片、髮辮和髮網等，並採用細緻的纏繞、扭轉和拼接等技法，試圖呈現不同的效果。以下所呈現的作品即為創作者的試驗品。這樣的創作過程不僅突顯了對材料的巧妙運用，同時也豐富了作品的表現形式和視覺效果。



圖 3-1 髮材試驗品牆面

3-1.2 京劇髮片製作

研究生作為京劇劇團的髮型師，在團擔任職務，負責運用刨花（榆樹皮）濕潤髮片，以塑造出不同的髮型造型。刨花是指榆樹皮，透過浸泡於熱水中，產生黏液，一般來說，傳統京劇中使用的臉上髮片多為真髮製成，然而，本研究將嘗試採用尼龍髮片，將尼龍髮片梳理平順後，本研究運用黏液塑造出大小不一的波紋。然而，在實驗過程中，本研究發現，尼龍髮片並不像真髮般容易梳理，常常在接觸黏液後產生打結現象，難以解開。因此，本研究花費了大量時間和精力來克服這一困難點。此外，還有另一項需要克服的挑戰是由刨花製成的髮片相對較軟，一般而言，京劇演出中的髮片僅需維持約兩小時，然而，若用於服裝的布局上，過於軟弱的髮片無法提供足夠的支撐。

第一步：將刨花泡開，捏透刨花，將頭髮濕潤



圖 3-3 刨花製作髮片過程 02

第二步：將刨花捏出足夠的汁液



圖 3-2 刨花製作髮片過程 01

第三步：開始將足夠濕潤的髮片，梳理到平整



圖 3-3 刨花製作髮片過程 02



圖 3-5 髮片成品 01



圖 3-6 髮片成品 02



圖 3-5 髮片成品 01



圖 3-6 髮片成品 02

3-2 京劇服裝配件版型試驗

本研究作為京劇團的一員，長期身處於京劇演出的環境中，對於演出中的服裝細節有長時間觀察和理解。在接觸京劇的過程中，本研究深受其中的服裝啟發，不僅對於傳統服裝形式有所了解，更探索以新的方式應用京劇配件，重新詮釋。

京劇旦行角色分析「旦行」是扮演女性角色的行當，通常都是劇中的女主角。旦行的化妝也以俊扮為主，根據劇中人物的年齡、性格、外部形象等方面，大致可以分成「老旦」、「青衣」、「花旦」、「花衫」、「武旦」、「刀馬旦」等，服裝上也有不同代表性差異。

表 1：京劇旦行服裝分析

行當	代表性格	常穿服裝	代表性配件	代表人物
青衣	端莊且嫺淑的青、中年女性角色	青色的服裝	褶子	《武家坡》中的「王寶釧」
花旦	天真活潑或身份低下的年輕女子，有時也扮演潑辣或放蕩的婦女	亮色系的服裝	飯單，四喜帶	《西廂記》中的「紅娘」
			腰巾，古裝	
花衫	梅蘭芳先生所創造的行當，集合青衣和花旦的特點	特定人物的不同	虞姬 - 魚鱗甲	《霸王別姬》中的「虞姬」
武旦	武藝高強的年輕女子較為輕便於武打的服裝	較為輕便於武打的	戰甲、戰衣裙	《八仙過海》中的「鯉魚仙子」
老旦	老年婦女的角色 顏色較深較沉穩	顏色較深較沉穩	老旦披	《四郎探母》中的「佘太君」
彩旦	滑稽、醜陋或風趣的女性角色 花俏且誇張鮮豔的服裝	鮮豔的服裝	飯單，腰巾	《拾玉鐲》中的「劉媒婆」

研究者整理

3-3 小結

隨著設計圖的完成，研究者開始構思並選擇各種布料進行製作。通過使用髮片作為裝飾元素，提升服飾的美感和裝飾性。頭髮，因其千絲萬縷的特性，象徵著情緒上的糾結、不安及無法梳理的複雜情感。研究者透過這些情緒的轉折，來表達其生命歷程中所經歷的重重挑戰。研究者試圖將悲憤轉化為力量，重新調解個人的複雜情緒，從而在作品中達成共情與共感。

第四章 創作作品呈現

第四章分為兩大部分，將作品設計理念及創作方法以表與個別介紹呈現，每件作品有兩個重點切入，包含內在情緒與外在身型上的特別凸顯處，第二部分以作品呈現為主，場景背景設計方式。

4-1 情緒轉化應用手法

在本論文的第三章中，研究者嘗試利用多種不同的方式來呈現髮辮，探討其多樣化的表現形式。通過將單一的髮辮連結成片狀結構，從小型裝飾物到完整的上衣設計，均進行了詳細的研究與實驗。設計從最單純的馬甲開始，逐步延伸至更複雜的結構，通過將裝飾髮片與髮辮相結合，使一條辮子與一撮髮絲相互交織。兩種不同形式的髮品在這一過程中結合在一起，從而顯現出情緒的交織與融合。

表 2 作品轉化情緒過程

時間段	熱戀期	發現懷孕	懷孕期間	生完孩子	準備離婚	離婚
身材變化	纖細	微胖	極度胖	微胖	纖細	比未生更纖細
表現身體	腿、腰	肚子(微凸)	肚子(凸)	胸部	腿、腰	腿、腰
內心情緒	純粹 期待 幸福	無奈 質疑 被迫接受	傷心 煩躁 不安	疲勞 自我懷疑 困惑	糾結 傷心 憤怒	開心 放心 希望
對應作品	A	B	C	D	E	F
頭髮元素 使用技法 內心情緒	髮片加髮辮纏繞再一起加珍珠點綴	將髮辮及髮片縫製於背心邊緣	京劇配件兩件飯單重組版型	京劇配件雲肩加上辮子髮片	京劇手推波髮片縫製	裙撐加歐根紗
使用版型 身體變化	馬甲	背心	京劇飯單	京劇雲肩	京劇髮片	大裙撐



圖 4-1 雲肩

該配件為京劇傳統古裝中的配飾，稱為雲肩，通常被穿戴於肩膀上，環繞整個肩部，在此配件穿著下，本研究提出了一項新的探索，嘗試將雲肩的穿戴方式擴展至全身，以融入更多的穿著風格和可能性。



圖 4-2 飯罩

小飯罩，京劇服裝之一，屬衣中的配件，專用於平民少女，常用於做家務的丫鬟，也代表像肚兜、圍裙。為圍裙、圍嘴兒、罩衣、罩褂、外褂，叫法迥異，但是都可理解為保護其他衣服而穿的外衣，可以在做飯時圍在身上，防止衣服弄髒。



圖 4-3 作品 A 熱戀期

設計理念：當時研究者正處於剛戀愛的開心狀態，靈感來自於這種愉悅和期待，設計從一件最簡單的馬甲開始，發展出交織的頭髮元素，就像研究者沉浸在戀愛的幸福中。設計希望呈現出身體最美好的一面，特別是腿部和腰部的線條。馬甲不僅能顯現出腿部的線條，還能展現身體最美的姿態。

心情記錄：當時的情緒狀態可以形容為充滿喜悅與幸福感。在修學分的過程中，伴隨著明顯的愉悅情緒，這些時刻彷彿被一層理想化的氛圍所包圍。在熬夜完成作業的夜晚，另一半經常來到研究室陪伴，使得這段學習過程更加充實與愉快。這種伴侶間的互動激發了我展現自我最佳狀態的動機。



圖 4-4 作品 B 發現懷孕

設計理念：研究者在修完碩士學分後的某個深夜，正熬夜做作業時，意識到生理期遲到，於是在研究室的廁所意外發現自己懷孕。這一未婚懷孕的消息，對於正值碩士修業期間的研究者而言，內心糾結不已，如同交織的髮辮與髮絲般紛亂。在製作過程中，研究者不斷嘗試梳理髮絲及髮辮，象徵著研究者在重新梳理自己是否應在此時生育的心情。究竟應該快樂地接受這一事實，還是放棄在這個時候做出的決定，成為了研究者內心深處的一大困惑。

心情記錄：決定是否留下一個孩子，對於個體來說是一個極具挑戰性的心理過程。從理性角度出發，考量到學業的重要性，延遲人生規劃似乎是合理的選擇。然而，這種理性的選擇與內心對於意外之喜的情感糾結形成了強烈的對比。這種內心的矛盾可比喻為多根纏繞在一起的髮絲，象徵著理性與情感之間複雜的交織與拉扯。



圖 4-5 作品 C 懷孕期間

設計理念：研究者經過深思熟慮後，決定將孩子生下來。在這個階段，研究者經歷了各種不適的孕期反應，腹部逐漸隆起，體態也隨之改變。在這套服裝設計中，研究者特別強調了腹部隆起的曲線。儘管體重增加帶來了一些悲傷的情緒，但成為孕婦後，依然努力保持快樂和自信，內心其實對於成為母親是充滿害怕及不安，但是在面對自身的選擇，是充滿動力的。

這件作品巧妙地運用了京劇中旦行演員常見的服裝配件——飯單（即肚兜）的形式，對其進行了創新性的重組與改造，將其轉化為一件具有現代感的上衣。這樣的設計不僅精緻地呈現了女性在孕期的生理特徵，還融入了傳統戲曲的元素，通過將傳統戲曲的符號進行當代

轉譯，作品在視覺與文化層面上形成了一種對女性角色的重新詮釋，突顯了身體的變化與情感的糾葛。

在這一設計中，服裝與身體的連結被進一步強化，尤其是同色系的髮辮纏繞其中，將身體的變化與心理的波動巧妙地交織在一起。這不僅是一件服裝，更像是一種情感的表達，象徵著情緒與身心狀態的互動與變化。

心情記錄：懷孕期間，個體經歷了相當多的生理與心理挑戰。由於懷孕恰逢炎熱的夏季，身體必須應對高溫環境的負擔，同時承載著約三公斤的胎兒繼續進行日常工作。此外，隨著孕期的推進，體態因腹部的增大而發生顯著變化，體重也隨之增加。這些生理變化對心理狀態產生了負面影響，導致個體長期處於焦慮和不安的情緒狀態。最終，經歷了十個月的懷孕過程，孩子順利出生。



圖 4-6 作品 D 生完孩子

設計理念：研究者在生完孩子後，身材亦尚未恢復，心靈處於非常疲憊和困惑的階段，產後的日子充滿挑戰，日復一日面對睡眠不足的夜晚，並且時刻需要擠母乳，胸部經常處於脹奶的不適狀態。這件服裝設計反映了這一時期的情緒和狀態，上半部的設計表現出扭曲和無法釋放的情緒，而下半部則透露出如髮辮般纏繞、理不開的感受。上半身特別利用了京劇服裝中的雲肩版型，本來是用來遮蔽和修飾肩膀的配件，經過設計改造後，變成了遮蔽身體的片狀結構。這樣的設計既突顯了產後母親的身心狀態，又融合了傳統戲曲元素，賦予服裝新的生命力和藝術性。

心情記錄：在初為人母的情境下，缺乏經驗使得撫育新生兒成為一項重大挑戰。這一過程涉及從零開始的學習，雖然伴隨著相當的痛苦和疲憊，但也為個體提供了學習如何成為一位稱職母親的機會。在這些疲憊的時刻，當看到孩子純真的笑容時，內心的恐懼似乎得到了緩解，母親角色的成長與孩子的互動之間形成了一種正向的情感循環。



圖 4-7 作品 E 準備離婚

設計理念：早在懷孕時就發現丈夫的背叛行為，經歷了無數次情緒波動，反覆思考是否結束這段婚姻，六年來的情緒都處於極度糾結、傷心、憤怒與困惑之中，不知該如何處理這樣的婚姻關係，服裝上半身的設計象徵著婚前平穩的情感狀態和婚後的穩定生活，而外遇事件則如同下半身的紗裙，若隱若現，讓人難以看清現狀。頭髮的交織與纏繞如同內心的感受，剪不斷，理還亂，深刻表達了內心的糾結與困惑。

心情記錄：在懷孕期間，某日因手機頻繁震動，出於好奇心檢視內容，結果發現了一個令我震驚的現實—對話中的內容極其不堪。儘管當時我選擇忍耐，抱持著孩子出生後情況可能會有所改變的希望，但事實卻證明，婚姻中對方多次出軌，甚至使第三者直接接觸到我。這一連串的經歷不斷加深了我對離婚的想法。儘管曾試圖為了孩子而忍耐，但最終這段婚姻中的問題仍然無法得到解決。



圖 4-8 作品 F 離婚後

設計理念：在經歷婚姻解體的過程後，個人的心理狀態顯著轉變，呈現出前所未有的放鬆與愉悅，心靈亦因此獲得解放。這種情感轉變直接影響到設計作品的風格與表現，使作品呈現出強烈的情感表達，忠實反映出創作者內心深處的想法。同時，身體狀態也逐步恢復，展現出對自身形象的自信，尤其是在腿部與腰部線條的展示中尤為顯著。經歷情緒的深刻糾結與自我梳理後，個體終能達到一種豁然開朗的心理境界，對未來的期許如同多層紗幕般逐步堆疊、不斷升華。最終，創作者得以展現最真實的自我。

在這件設計作品中，髮材的使用較為簡約，以突顯硬挺骨架的結構來彰顯堅定的態度，並與柔和的烏干紗材質相結合，達成剛柔並濟的視覺效果，反映了情感與態度的並存。

心情記錄：在決定離婚後，我試圖與五年來始終不願離婚的丈夫進行協商，希望他能放下對這段已經缺乏互動的婚姻的執著，讓雙方都能獲得解脫。在此過程中，經歷了法院的調解程序，力求以和平的方式結束這段婚姻。最終，我成為了一名獨立撫養孩子的單親母親，並再次面臨獨自照顧孩子的挑戰，開始重新適應和面對未來的生活。

4-2 作品呈現方式

作品呈現方式，將拍攝現場佈置的像舞台的布景，利用京劇舞台常用的紅桌椅呼應著研究者京劇工作的舞台上，利用模特兒的肢體語言來表達服裝中的情緒，顯現出髮絲的梳理及編排，進而看出服裝創作的細節，呼應內在情緒與外在身型變化的心境。研究者在拍攝的過程中，試圖讓麻豆表現出心理呈現糾結及猶豫的心情，多以扭曲的身體形狀來表現當時的心情寫照，再組合拍照中，讓雙人互動呈現出作品的一致性及相互呼應，作品呈現方式多以情緒表達。



圖 4-9 作品合集

第五章 結論與建議

本研究著重於透過服裝設計來豐富表達個人情感和內在體驗的創作過程。研究者將自身的情緒轉化為設計題材，這樣的創作方式不僅讓作品能夠表達情感波動，也使得觀者能夠透過作品感受到情感的深度和多樣性。特別是，研究者不僅在材料試驗中尋找適合表達各種情緒的材質，還通過不同的製作技法呈現出情緒的獨特之處。另外，也將京劇版型重新分解和組合，以突顯身形變化，將內在情緒與外在形態的變化相互連結，這使得作品更具有深度和豐富性。這樣的研究方法啟發了對設計感興趣的人，鼓勵他們首先釐清自己的情緒，然後透過各種創作方式將情感轉化為設計靈感。最後，研究者的媒材選擇和技術應用也展示了他們對於創作工具的靈活運用，使得作品能夠生動地呈現出他們想要表達的情感和理念。

- 1. 本研究實現了創作服裝表達內心情緒波折
- 2. 研究兩種京劇服裝版型，給予不同轉譯運用與詮釋
- 3. 讓觀看者試著透過本研究瞭解如何將個人情緒處理轉化成設計，本研究實現了以服裝創作六套作品成功將個人經歷情緒轉化。

研究者建議，對於希望以京劇為設計理念的觀者，可以考慮從京劇服裝入手進行設計。此種方式相對簡單且易於實施。相比之下，髮材對於缺乏專業研究的創作者來說，較難駕馭。髮絲的梳理技巧需要進行重新設計和運用，因此，建議未來的創作者在設計過程中謹慎處理髮材部分，並優先選擇較易掌握的京劇服裝作為設計切入點。

參考文獻

書籍資料

- 1. 小林重順 (1991)。造形構成心理學。藝風堂出版社。
- 2. 王如宗 (2016)。圖解京劇藝術。清華大學出版社。
- 3. 汪曉青 (2020)。翻轉母職 Reframing Motherhood. Bo Books.
- 4. 長谷川智惠子 (2016)。與藝術大師對話。藝術家出版社。
- 5. 楊冲霄 & 徐華鏞 (2010)。中國戲曲美術。中國林業出版社。
- 6. 劉思量 (1992)。藝術心理學。藝術家出版社。
- 7. Ben-Shahar, T(2023)。更快樂的選擇。天下雜誌股份有限公司。

論文及期刊資料

- 1. 沈耘 (2020)。荒謬底下的實踐與創作 __綴織工藝技法的研究與服裝設計結合。〔碩士論文。實踐大學〕臺灣博碩士論文知識加值系統。 <https://hdl.handle.net/11296/b8br4k>。
- 2. 林妙姿、陳禹均 (2011)。漢字意象應用於服裝作品之探討。華岡紡織期刊，18(1)，1-6. <https://doi.org/10.29984/JHGT.201102.0001>
- 3. 邱柏菁、謝詠絮 (2020)。織解壓力－以碎形幾何解析，編織技法導入服裝創作。實踐設計學報，(14)，176-194. <https://www.airitilibrary.com/Article/Detail?DocID=P20111124001-202011-202109060007-202109060007-176-194>
- 4. 俞彥娟 (2005)。女性主義對母親角色研究的影響：以美國婦女史為例。女學學誌：婦女與性別研究，(20)，1-40. <https://doi.org/10.6255/JWGS.2005.20.1>
- 5. 洪祥瀚、陳韻淳、王姿云 (2014)。服裝設計創作－以莫內花園系列畫作發想。美容科技學刊，11(2)，97-105. [https://doi.org/10.30001/JIES.201412_11\(2\).0005](https://doi.org/10.30001/JIES.201412_11(2).0005)
- 6. 袁信愛 (1999)。經典與詮釋。哲學論集，(32)，163-180. <https://doi.org/10.29699/FJPS.199902.0007>
- 7. 莊心妤、張于敏 (2022)。拼接創作技法服裝設計作品初探。紡織綜合研究期刊，32(3)，75-82. [https://doi.org/10.6439/TTRJ.202207_32\(3\).0011](https://doi.org/10.6439/TTRJ.202207_32(3).0011)

網路資料

- 1. 名畫檔案 (Ed.). (n.d.)。吶喊 The Scream。名畫檔案 . https://www.ss.net.tw/paint-161_101-6084.html
- 2. 非池中藝術網 (Ed.). (2023, December 7)。「母親如同創造者」拍了 22 年的系列攝影，汪曉青受邀紐約攝影博覽會展出。非池中藝術網。 <https://artemperor.tw/focus/5784>
- 3. 孫玉嬌 . (n.d.). 百度百科 . <https://baike.baidu.hk/item/%E5%AD%AB%E7%8E%89%E5%AC%8C/23614989>

4. 財團法人新光三越文教基金會 (Ed.). (2021, January 25)。框架內外的轉念思維－軟雕塑藝術家曾麗娟專訪。財團法人新光三越文教基金會。 <https://culture.skm.com.tw//home/MediaReportDetail?repUUID=ba621561-70da-42d0-b664-457d7f69ffa7>

5. 國立傳統藝術中心 (Ed.). (n.d.)。京劇行當。國立傳統藝術中心。 <https://www.ncfta.gov.tw/cp.aspx?n=1774>

6. 雲門舞集。(2019, April 13)。毛月亮。雲門舞集。 https://www.cloudgate.org.tw/cg/dance_production/LunarHalo

7. 黑秀小編 (Ed.)。(2021, September 14)。「【人物專訪】框架內外的轉念思維－軟雕塑藝術家曾麗娟。Heyshow. <https://heyshow.com/mobile-article-detail/?id=43656>

8. Beautimode (Ed.). (2024, March 18)。「藝術性」服飾問鼎 LVMH 大獎！日本新銳用扭曲輪廓訴說千年感動。BeautiMode. <https://www.beautimode.com/article/content/88970/Fashion.hk>

9. Fashionasiahk (Ed.). (n.d.). Ryunosukeokazaki. Fashionasiahk. <https://www.fashionasiahk.com/tc/designer/ryunosukeokazaki/>

10. Petit juju. (2024, April 10)。鄭宗龍《毛月亮》再次喚醒身體的湧動！首本節目專冊＋好丘限量聯名貝果，台前幕後創作全記錄。Marieclaire. <https://www.marieclaire.com.tw/lifestyle/art/77528>

國際紡織服裝商業展覽分析 - 以 PRAXES 2022 巴黎 Who's Next 參展為例

許願馳

實踐大學設計學院服裝設計學系 碩士研究生

施雅玲

實踐大學設計學院服裝設計學系 副教授

摘要

本研究有鑒於品牌參加商展前常遇無資訊可參考之困境，加上為使學術界中有關國際紡織服裝商展方面之資訊更加豐富，對近年國際間知名紡織、服裝相關之商業展覽進行彙整與分析，同時紀錄本研究與同學代表 PRAXES 品牌，前往巴黎參加 Who's Next 展覽之全過程，以達日後為其他品牌所參考之目標，以及向未來欲參展者提供參展方面之認知。

本研究透過文獻探討與資料搜集，探討展覽之發展與益處，蒐集近十年內數個國際紡織服裝商展資訊，並對業界專業人士訪談汲取前輩經驗與看法和意見；第四章以實際參展觀察紀錄 CYNICAL CHÉRI BY PRAXES 品牌參加 2022 年巴黎 Who's Next 之實務技術報告，包含參展報名、參展商品企劃、品牌相關之行前準備、定價策略與訂購規則，同時記錄展期工作、參展品牌觀察；第五章總結以上研究結果，提出「品牌與商展之適合度檢視方針」篩選檢索系統之概念，模擬將其製作成為實際可使用操作之網站與應用程式介面，並於第六章給出結論及建議。

關鍵字：國際服裝紡織商展、2022 Who's Next、品牌參展實務、商展適合度檢視、商展檢索系統

* 通訊作者。電話：+886 933-890-246
E-mail 地址：leoilm888@gmail.com

Analysis of International Fashion and Textile Trade Fairs - A Case Study Based on Participation of PRAXES in Who's Next 2022 in Paris

YUAN-CHIH HSU

Master Program, Department of Fashion Design, Shih Chien University

YA-LIN SHIH

Associate Professor, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

In view of the fact that brands often encounter the dilemma of having no information to refer to before participating in trade shows, and in order to enrich the information about international textile and apparel trade shows in academia, this study conducted an observation and compilation of well-known international textile and clothing-related trade exhibitions in recent years, and also recorded the whole process of the researcher and his classmates' participation in the Paris Who's Next exhibition on behalf of the PRAXES brand, in order to achieve the goal of serving as a reference for other brands in the future, and to provide future participants with knowledge about taking parts in trade fairs.

This study explored the development and benefits of exhibitions through literature review and information collection, collect information of several influential international textile and apparel trade shows in the past ten years. The second section of the third chapter are interviews with industry professionals, in order to learn their experience, views and opinions. The fourth chapter recorded the participation of the CYNICAL CHÉRI BY PRAXES brand in Paris Who's Next in 2022. This technical report includes exhibition registration, exhibition product planning, brand-related preparations, pricing strategies and ordering rules, records of exhibition work, and exhibiting brand observation. Chapter 5 summarized the above research results and proposed "Suitability Pairing Guidelines Between Brand and Trade Shows", simulate them into actual usable websites interfaces as a result. Last but not least, offer conclusions and suggestions in Chapter 6.

Keywords: International Textile and Apparel Trade Shows, 2022 Who's Next, Brand Participation in Trade Shows, Pairing Guidelines Between Brand and Trade Shows.

* Corresponding author。Tel: +886 933-890-246
E-mail address:leoilm888@gmail.com

第一章 緒論

1-1 研究背景與動機

本研究起於研究者與碩士班同學代表實踐大學服裝設計學系自有品牌 CYNICAL CHÉRI BY PRAXES 前往巴黎參加 2022 Who’ s Next 商展，參展過程前後產生諸多疑問與糾結，故朝此方向深入探討。PRAXES 品牌歷年來雖有些許參展經驗，但在參展途徑與展會選擇方面仍是霧裡看花，對參展相關知識與資訊多來自傳言耳聞，一知半解的前往參展，結果總是不盡理想。參加國際商展是耗資且將品牌投入到一個陌生領域的行為，卻存在如此高度之不確定性，令人不禁望洋興嘆。品牌本次前往巴黎參展前也依舊缺乏可靠參考資訊，僅能依靠微小的力量自行摸索。

國際紡織服裝商業展覽之發展日益蓬勃，然而在學術界中此類別實際操作面之資訊仍然缺乏，品牌在決定參展前少有參考資源，在參展費用普遍高昂之現況下，貿然報名參加絕非明智之舉。紡拓會所提供之協助雖能確保基本參展程序順利，惟針對「品牌與商展之間適合度」之依據並不明確，而這與品牌是否能透過參展獲利卻是息息相關。本研究希望針對此困境提供解方，藉品牌參展所遇之疑難與經歷，結合文獻探討與資料蒐集，進而請益於業界專業人士，讓其經驗為眾人解惑。

1-2 研究目的與問題

研究希望透過蒐集商展資訊、業界人士之知識經驗分享，以及 PRAXES 品牌實際參展之經驗紀錄，加以結合後提出檢視方針，成為日後其他品牌參展前，能夠參考並審視自身與欲參加之展覽是否契合之依據。

目前檯面上所能查找商展資訊之系統與平台不外乎商展主辦單位之官方網站、時尚報導刊物等，若非透過品牌經紀公司（Agent）特定業界人士，要得知商展詳細資訊以及參展方面知識並不容易，且常需消耗不少預算與成本。本研究希望提出之解決方針能夠解決此一困境，讓品牌參展前，不需在仍處於探索觀察階段時就消耗大量預算額度，便能有可信賴之資訊來源供其參考。

本研究欲產生之貢獻為：

- 1. 提出品牌參展時可預期碰觸之困境。
- 2. 幫助閱讀者獲知國際紡織服裝商展之概況。
- 3. 由業界專業人士參展方面之經歷，得知參展訣竅。
- 4. 為參展方面仍處於探索觀察階段之品牌提出解方，即「品牌與商展適合度檢視方針」。

為達研究目的，本研究探討之問題將環繞在「如何選擇適合自身品牌的商展」，其牽涉之問題有：

- 1. 參展途徑之不同。
- 2. 選擇商展時應著重之條件。
- 3. 品牌若要透過參展獲利，必須滿足之條件。
- 4. 世界各地商展之明顯差異。

本研究第三章之訪談提問內容即由上述問題衍生，期望直接從他們過往實際操作的經驗中獲得建議。

1.3 研究限制

本研究旨在提供設計師和品牌於參展前審視自身狀況和需求之用，若針對已過時，或規模太小、知名度低、影響力不高，甚至類別偏離紡織服裝業太多之商展作研究，則參考價值稍嫌不足。因此，就時間性與趨勢性而言，本研究將以近年活躍度高、具有一定規模與影響力、具未來發展性，且前景長遠的商展為主；就類別而言，以各類紡織、服裝、設計師品牌商展為限。簡言之，本研究列舉之對象僅限於近十年內，世界紡織服裝重鎮地區（包括歐洲、美國、日本、中國，及其他地區）所舉辦之具指標性國際紡織服裝商展。

1.4 研究流程

本研究首先經由 PRAXES 品牌實際參與國際商展之經驗，紀錄品牌參展會遇到的困境，從自身體驗中發覺問題與盲點，並以此作為出發，對商展進行文獻探討，包含：展覽之起源與發展，以及各種國際商展之異同處與評估等，並蒐集近十年國際紡織服裝重鎮地區國家紡織服裝商展，以了解此領域現今概況。初步了解概況後，本研究帶著來自前述研究過程產生之疑問，對四位業界專業人士進行訪談，運用其專業經驗解惑。後本研究提出「品牌與商展適合度檢視方針」作為研究結果，並模擬將其製作成為網頁檢索系統之概念，運用此方針可幫助品牌在參展前檢視自己與欲參加之商展是否匹配，最後，本研究以自身領會建議作結。本研究之研究流程圖如圖 1。

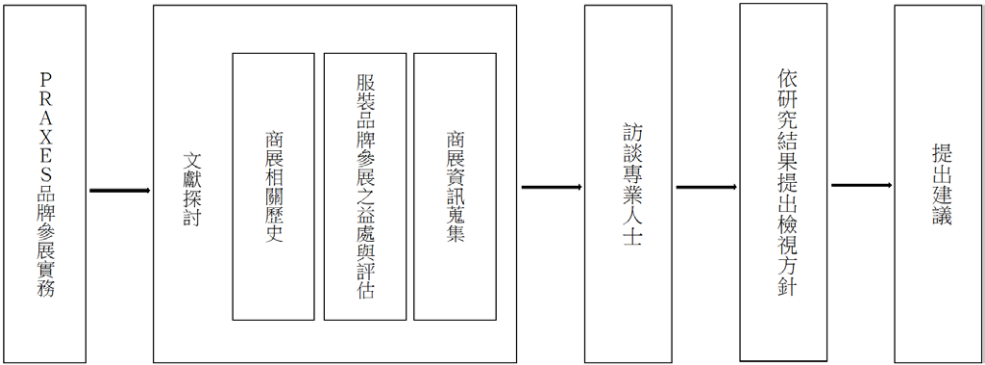


圖 1 研究流程圖

第二章 文獻探討

2.1 展覽起源與發展

黃振家（2009）指出，「展覽」蓬勃發展至今已然成為國際間貿易的重要推手，為許多廠商與買手之間搭起橋樑，然而展覽在成為今日所見之型態前曾是不同的樣貌，且轉變過程十分漫長，並非突然發明於某一時間點。人類社會出現分工並產生剩餘產品時，出現以物易物的行為，當時此種物物交換雖然規模小，亦不定時定點，卻具備展覽之「透過展示以達交換目的」之特徵，可視為展覽的原始階段（黃振家，2009）。

社會與經濟日益發展後，人們所交換物品之範圍、次數和規模皆逐漸擴大，交換之形式也出現明顯的變化，其中最具代表意義的即為「集市」，歐洲展覽界普遍因集市具備地點固定、定期舉行等基本特徵，因此認定其為展覽會之起源。（黃振家，2009）

台灣於三十多年前開始發展展覽產業，目前在台灣的服裝市場中，並無已發展成熟之國際服裝商展，而歐美地區在專業展覽方面已有百年之發展歷史（林玫芳，2012），國際間具有影響力之服裝紡織商展也多存在於歐美地區。歐洲於 19 世紀便產生由工業產品展覽會轉變而來之國際貿易博覽會，1851 年 5 月 11 日舉辦之第一屆萬國博覽會被視為後世世界博覽會之前身，亦為國際交易與商展之重要里程碑。當年舉辦於英國倫敦海德公園，展示英國自 17 世紀工業革命以來之成就，不僅獲英國皇室大力支持，更於海德公園內興建了著名的透明玻璃建築水晶宮（Crystal Palace）（黃品慈，2020）。

2-2 服裝品牌參展之益處與評估

台灣紡織、服裝產業由早期至今已經歷無數轉型，如今品牌欲開發新的市場已幾乎沒有地區上之限制，要維持競爭力之前提下，走向全球化似乎已成必然（張靖，2017）。電商零售平台固然為選擇之一，但透過網路銷售較有成效者皆為市場定位較低價、主打平價或快速時尚之品牌（王怡如，2015），對設計師品牌而言，參加國際商展為較有利且較符合品牌定位與精神之作法。國際商展類別多元，市場分類相對明確，並提供關鍵的「場所」與「主題」，讓來自世界各地需求契合者在約定時間前往此地達成交易，商品也能因此流通至其他地區市場被看見。

參展之目的十分眾多，廠商參展通常是為了開拓市場以增加商機（李淑茹，2015），但其益處除銷售業績外，也對其他層面有所幫助。其主要益處有以下四點：

- 1. 達到國際宣傳之效果：於欲開發之市場中爭取曝光、建立形象，並在多次、長期曝光

之後，能向新客源及仍在觀望中之潛在顧客知道此品牌仍在營運，且品牌運作維持在良好狀態，藉此獲得信任度（林玫芳，2012）。

2. 探索未知資訊：參加商展時能夠藉機看見同業或異業之最新動向與時下趨勢，亦能觀察競爭品牌之商品研發現況等，作為研發及內部調整之參考依據。此外，展覽期間亦為發表新產品之良好時機，參展者可藉機測試新產品之市場接受度，透過詢問度及買方意見等交流，於新產品上市前做更完善之修正（李淑茹，2015），同時也透過與潛在客戶接觸、對話，更直接地了解其需求（林玫芳，2012）。

3. 於新市場建立人際關係：參展商可以藉此廣泛拓展新客源同時維繫舊客戶，使品牌有更多銷售機會或合作可能性。

4. 員工能力培養：參展者可以透過活動訓練自家員工，使其在銷售、接待方面具備更高之業務能力。（李淑茹，2015）。

然而品牌需要判斷自己適合前往何處參展，以及適合什麼樣的商展，以市場行銷角度來看，欲參展者可以以下兩點著手：

1. 觀察已經於此地發展市場的品牌與廠商，並以競爭品牌分析之，透過競品分析進一步了解自己在此市場的優劣勢，尋找做出品牌獨特性之機會。

2. 觀察目標市場之人文特質、風格等，勾勒出主要消費族群之輪廓與需求，並以客群喜好結合消費能力與競品分析結果，判斷自身品牌是否適合前往當地市場，或前往時應採取何種產品策略及市場策略（張海蛟，2021）。

市場與趨勢亦可能隨著消費習慣改變、環保意識抬頭，或主流廠商、展會主辦單位、製造業者策略等有所變動。例如：2024 年 Vision Expo East 將成為該展會於紐約展出之最後一屆，主辦單位已公布將於 2025 年移至佛羅里達州奧蘭多橘郡會議中心展出，並打造新的展覽模式，將展會場地、飯店、會議空間和特別活動劃定在同一步行區內，透過更有集中感的空間，建構更緊密的連結方式，使其成為一社區式體驗（Waller, 2024），此舉可能關係到品牌參展之商品企劃，以及品牌於會展當中的行銷方式等。又例如：根據 WOMEN’ S WEAR DAILY (WWD) 之數據調查，2024 年巴黎 Who’ s Next 與 Bijorhca 展會雖來客數與去年持平，但買手們對於預算以及商品篩選上趨於謹慎，參展品牌也因深諳此道，在商品策略方面繼續居於保守之姿，法國零售商 NafNaf 的系列和採購總監 Victoire Amor 更表示，他認為品牌們正在製造安全牌的商品以確保銷售業績、降低風險。另外 WSN 將 Who's Next 與 Bijorhca 和 Salon International de la Lingerie 合併（現均由 WSN 管理），目的是為了使合併後的該展會更具吸引力，此舉成功為展會帶來比以往更多之國際參觀者及初

次參觀者（Groves, 2024），勢必也會對展會原有市場造成一定程度之影響。有鑑於上述觀察得知，品牌應保持隨時更新資訊以及因應大趨勢之能力，適時調整參展策略。

2.3 商展資訊

本章節針對歐洲、美國、日本、中國以及其他地區等五個地區，列出其中紡拓會有帶團前往參展或其商展主辦方官方網站有公開展覽時程、常駐地點、適展商品、參展費用、知名採購商、參展品牌代表等之商展。收錄地區包含：義大利、法國、德國、英國、丹麥、波蘭。

2.3.1 歐洲

本節列舉之紡織服裝商展包含：

- 1. 義大利：Pitti Immagine Filati義大利紗線展、Milano Unica國際紡織及服裝配件展、ITMA國際紡織成衣機械展、MODA MAKERS義大利服裝展。
- 2. 法國：Who’ s Next法國時裝展、Texworld Paris巴黎成衣布料及輔料展、Premiere Vision巴黎布料材料展、INTERFILIÈRE PARIS巴黎內衣材料展、Salon International de la Lingerie巴黎國際內衣沙龍、MAN/WOMAN服飾展。
- 3. 德國：Performance Days德國慕尼黑功能性紡織展、Munich Fabric Start慕尼黑布料副料展、VIEW PREMIUM SELECTION慕尼黑國際紡織品展、BLUEZONE德國國際丹寧商展、ISPO德國運動機能布料服裝展、FIBO德國科隆國際健身與康體博覽會、EUROBIKE法蘭克福國際自行展、Outdoor by ISPO德國慕尼黑戶外活動用品展、Heimtextil德國法蘭克福國際家用及商用紡織品展覽會。
- 4. 波蘭：fast textile波蘭國際紡織品展。
- 5. 英國：The London Textile Fair英國倫敦紡織展。
- 6. 丹麥：COPENHAGEN INTERNATIONAL FASHION FAIR（CIFF）丹麥哥本哈根國際時尚展。

2.3.2 美國

本節列舉之紡織服裝商展包含：SOURCING at MAGIC 拉斯維加斯國際紡織品展、SOURCING at MAGIC NEW YORK 紐約國際紡織品展、Texworld New York City 紐約成衣布料及輔料展覽會、LA TEXTILE 美國洛杉磯紡織展覽會、COTERIE、techtexsil NORTH AMERICA 北美產業用紡織品展、臺灣環保紡織品洛杉磯展示會、PGA Merchandise Show 美國國際高爾夫用品展、Outdoor Retailer Winter 美國戶外活動用品展、Functional Fabric Fair New York 美國紐約功能性紡織品展、Advanced Textiles EXPO 美國國際產業用紡織品展覽會。

2.3.3 日本

本節列舉之紡織服裝商展包含：臺灣紡織品東京展示會、FASHION WORLD TOKYO 東京時尚匯聚展、Premium Textile Japan、JFW JAPAN CREATION、臺灣紡織品大阪展示會。

2.3.4 中國

本節列舉之紡織服裝商展包含：時堂 SHOWROOM SHANGHAI 上海時裝展、廣州國際紡織服裝供應鏈展會 CTE、海峽兩岸紡織服裝博覽會（石獅海博會）、Functional Textiles Shanghai by PERFORMANCE DAYS 中國上海國際功能性紡織品展、Ontimeshow 上海時裝展。

2.3.5 其他地區

本節列舉之紡織服裝商展包含：

- 1. 印度：Technotex印度產業用紡織品展。
- 2. 韓國：PREVIEW IN DAEGU韓國大邱國際紡織展覽會。
- 3. 哥倫比亞：Colombiatex哥倫比亞紡織展。
- 4. 印尼：INATEX印尼國際紡織成衣配件展。
- 5. 線上紡織服裝商展平台：FOURSOURCE國際紡織數位平臺。

許多商展之官方網站雖有相關資訊內容可供參考，但幾乎都放置於網站中不顯眼之處，甚至有許多國際知名商展並未於網站中公開其資訊，他們要求欲參展者必須填寫品牌資料並提出申請後，才願意提供商展資訊。本研究於第五章提出之解決方案，可利用本章節所搜集之現有資訊建立條目，待未來該平台開發成熟後繼續做完善調查。

第三章 研究方法

3.1 研究方法

本研究採用「文獻分析法」、「訪談法」與「觀察法」進行，透過不同方法獲得多方面的有效資訊。

3.1.1 文獻分析法

葉至誠與葉立誠（2011）指出：「文獻分析法根據一定的題目與假設，利用蒐集文獻的方式獲得廣泛的資料，並經由摘錄、分析、批判與歸納之後知曉研究標的之過去歷史，並對其擁有更全面性、更深度的了解與看法。」（葉至誠、葉立誠，2011）本研究透過分析相關文獻與資料，匯集世界紡織服裝商展資訊，探討商展之主要架構、功

能以及運作模式等，並找出商展對於參展品牌之影響。

3.1.2 訪談法

本研究將透過訪談專家先進之方式蒐集研究主題更加深入之資料，藉由預先的題目規劃，以深入訪談的方式獲取必要資料。本研究採半標準化訪談，事先擬定訪談之大概結構，請教四位業界專業人士進行訪談，汲取其專業經驗與知識，並在訪談過程中依照受訪者提及之內容加以追問（葉至誠、葉立誠，2011）。

- 本研究擬定之訪談綱要主要為獲得受訪者針對：
1. 參加商展的「進場」時機點，當初他們參加商展之大環境背景為何？
 2. 對參展途徑之選擇與偏好為何？
 3. 經驗中最容易與最不易成功銷售之地區為何？
 4. 初次參展之效益何在？
 5. 品牌參展除獲利以外之益處為何？
 6. 從開始參展至今之方法與策略轉變、是否有可避免的彎路，以及當初他們參展時所遭遇過之困難為何？
 7. 疫情對於品牌參展之影響為何？
 8. 展覽與參展者之間，達到適合的狀態所需要符合之要素為何？以上八項內容之解答。

3.1.3 觀察法

本研究採準參與觀察法，以參展品牌之身份參與 2022 巴黎 Who’s Next，不隱瞞研究者身份，以親身經歷之方式獲得接觸更多資訊之機會以及只有在當下能體會之感受，並記錄參展過程與發現（葉至誠、葉立誠，2011）。

3.2 專業人士訪談

為使本研究深度與專業度提升，以及增加公信力，本研究向幾位業界專業人士進行半標準化訪談。本研究訪問之專業人士包含：

1. 設計師品牌 INF 設計師與創辦人 -- 郭瑋。
2. 設計師品牌 JENN LEE 設計師與創辦人 -- 李維錚。
3. 設計師品牌 SABRINA HSIEH 設計師與創辦人 -- 謝怡君。
4. 設計師品牌 UUIIN 設計師與創辦人之一 -- 林宏諭。

本研究向上述業界專家訪問其對於國際紡織服裝商展之看法與意見、參與其中之過程經驗與感受、參與後是否對其改觀、未來是否仍有參與意願及其原因，以及對於未來欲參展品牌之建議等，研究者亦告知受訪者，本次訪談中若有任何與主題相關之經驗欲分享，都歡迎

受訪者盡量闡述，訪談內容與逐字稿經研究者依受訪者原始語意濃縮歸納，列點敘述。

3.2.1 受訪者：INF 設計師與創辦人 -- 郭瑋

訪談時間：2024 年 3 月 11 日 16:00 至 16:58。
訪談地點：台灣台北市大稻埕周邊之 INF 品牌辦公室。

本研究依以上受訪者設計師所述內容做訪談濃縮歸納如下：

1. 品牌 INF約於 2016至 2017年開始參展，起初由一間意大利 Show Room主辦方的一位台灣人業務邀請。品牌至今於倫敦、巴黎、義大利、紐約、上海、東京參加過各類展覽。首次參加國際商展對銷售方面助益較小，但能達到國際宣傳效果，參展效益本非一蹴可幾，需累積多次參展資歷、經驗才能為品牌帶來業績。
2. 參展方式與途徑十分多元，Tradeshow、Showroom、Wholesale Agent，全部都不同品牌應仔細審視自身條件，採取適合的途徑，才能創造最大效益。
3. 曾參加過效益不彰的 Showroom，主辦方以「利於大會與買手溝通」為由，規定品牌人員待在 Showroom場地外，但主辦方只顧著一開始把品牌哄進來參展，後續就無心替品牌處理及爭取應有的機會。主辦方不保證 Showroom的業績很正常，但該主辦方態度上完全不積極。
4. 商展分為不同類型，Tradeshow是大型的展覽，很多廠商在裡面，為 B2B面向。目前 Tradeshow偏向通貨盤居多，適合設計比重低的品牌。以獨立品牌而言，越有設計成份和自主概念的品牌越不適合參加，效益通常偏低。Showroom則為小規模，風格取向非常明確，非常聚焦在風格脈絡上面，例如少女牌、暗黑牌、先鋒牌、機能牌等等，分類非常明確。不求大量的客人，但反求於質上面，精確客群，客單價通常較高，適合專精於自身風格且瞭解自己定位的品牌。
5. 線上採購平台有其無可避免之弊，且可行性不高，欲參加者需自行評估風險。而在商展趨勢轉變的現今，採購經紀公司運用人脈所達成的效益相當可觀，品牌可往此方面探索。
6. 獲利的起點為認清品牌實際客群，從此出發環環相扣選擇營運模式。而商展調性與品牌風格吻合度為一大關鍵，若能達到調性一致，接單機率則有機會大幅提升。

3.2.2 受訪者：JENN LEE 設計師與創辦人 -- 李維錚

訪談時間：2024 年 4 月 18 日 13:00 至 13:37。
訪談地點：使用通訊應用程式 LINE 進行線上訪談。

本研究依以上受訪者設計師所述內容做訪談濃縮歸納如下：

1. 設計師李維錚於 2012年畢業後一路做服裝創作，名氣逐漸累積後其品牌 JENN LEE 於 2016年首次參展。品牌至今於馬來西亞、中國、法國、倫敦、紐約參加過各類展覽。首次參展於銷售方面沒有獲利，但不論是當作宣傳或是學習，都拓展了新的經驗。

2. 展覽與參展者之間適合度關鍵為客群，且展覽的調性、風格、定位要與品牌相符。過去在某些地區／市場偏重強調銷量而非品牌精神、故事等，今昔雖必有差異，但品牌若能在參展前做好調查，了解展方狀態與自身是否符合，能減少前往當地後才發現與期望有落差之狀況。
3. 實體模式依然十分重要，服裝產業買賣在數位化的時代仍十分仰賴實體，實際觸摸感受、近距離觀賞材質等條件目前較難取代。曾有許多線上平台向品牌 JENN LEE 洽談合作，起初品牌曾認真接洽討論，後來認為此類平台若非初出茅廬、未有根基，就是手持大量品牌，使品牌埋沒於人海中，參與其中皆令品牌騎虎難下，形同徒勞。
4. 前往國外參展業績固然重要，但若能展開心胸接納新事物，獲得其他未來發展機會，或金錢之外的收穫，則更臻完美。經營品牌難免面臨銷售低潮，此時若能趁機發展其他可能性，能為品牌帶來不同面貌之餘，拓展更多意料之外的商機。
5. 經營一個地區的市場需要時間與資歷，多次連續於同一市場曝光，贏得買手認同、獲得市場信任，才能真正立足。參展時基本書面資料也務必準備妥當，才能正確發揮品牌長處，獲得應有的業績。

3.2.3 受訪者：SABRINA HSIEH 設計師與創辦人 -- 謝怡君

訪談時間：2023 年 8 月 2 日 18:30 至 20:10。

訪談地點：台灣台北市捷運忠孝新生站 2 號出口附近之 Starbucks 星巴克咖啡館。

本研究依以上受訪者設計師所述內容做訪談濃縮歸納如下：

1. 品牌 SABRINA HSIEH 從 2017 年 7 月開始運作，於同年 10 月以 17AW 系列參加由紡拓會帶團參展的上海 MODE 商展，為品牌的第一季。設計師謝怡君當時甫獲服裝設計新人獎，紡拓會為扶植新人，會關心得獎者的未來發展，品牌便因此透過紡拓會前往參展。曾參加比賽得獎之設計師，可查詢紡拓會等機構是否有特別的名額協助參加國際服裝商展。
2. 世界各地展會交易方式、規定等不盡相同，有些地區需提早前往當地辦理開戶、創辦手機門號等，應特別注意。
3. 首次參展雖然沒有實質收益，但可以透過不斷推銷自己，拓展新的人脈。
4. 較熱門、較有歷史的商展通常競爭較激烈，且因其有固定班底品牌駐點，自行報名參展通常較難入選，新品牌可考慮參與較新、較聚焦於新銳設計師之商展尋找機會。另外參展時毋需忌諱與主辦單位交涉協商，主動爭取權益百利而無一害，敢問就有機會。
5. 品牌於上海之參展經驗中，Show Room 的篩選較嚴格，收費也較高，但是會替品牌執行很多事項，例如負責提供現場模特兒等。品牌不會直接接觸到買手，而是透過主辦方接單及談條件。此做法有好有壞，品牌能有一定程度的業績保障，但是主辦方會抽成，且品牌無法獲得買手名單與聯絡方式。
6. 買手要篩選品牌，同時品牌也需要篩選所合作的買手，避免因其惡性倒閉、破產等，使款項或資產有去無回之風險。

7. 調整好自身心態，切勿得失心過重。聰明的獲取與運用資金，能減輕品牌負擔，走得更長遠。參展前可向主辦方索取所需資訊，並根據品牌目標初步判斷是否適合展會。

3.2.4 受訪者：UUIIN 設計師與創辦人之一 -- 林宏諭

訪談時間：2024 年 4 月 30 日 18:30 至 18:45。

訪談地點：使用通訊應用程式 LINE 進行線上訪談。

本研究依以上受訪者設計師所述內容做訪談濃縮歸納如下：

1. 品牌 UUIIN 首次參展前已於台灣通路深耕多時，經歷過疫情與設櫃等關卡後，感到只在台灣市場發展會有一定的侷限，便著手拓展國外市場。同時品牌也希望能推廣台灣文化，時逢文化部正推廣補助，讓品牌參加國際展覽。但品牌接受政府補助案需注意，務必隨時關注其動向，若補助方案有異動則要思考替代方案或想方法解套。
2. 商品較適合直面與消費者接觸之品牌，可往 B to C 模式方向尋找出路，可提升業績效率，亦可更直接了解消費者想法。
3. 商展成功與否取決於一起來到這個展場的人的同質性。它所吸引的消費者與品牌必須有對應，品牌跟客人之間的連結度要夠強。
4. 前往陌生市場拓展有其前提，包含品牌與產品之狀態是否足夠成熟，以及經濟狀況是否允許此項投資。形成一股勢力與單打獨鬥相比，更容易打入新市場，品牌參展不必堅持獨來獨往。
5. 準備充分仍有可能偶遇特殊狀況，將他人所提供之建議照單全收並非優良的經營之道，此一時也，彼一時也，品牌擁有自己的見解與解決問題之道，才是上策。

3.2.5 訪談歸納

本研究綜合以上設計師之經驗分享，整理出以下要點，並提出研究者建議：

1. 有些設計師認為跟隨紡拓會等組織前往參展有明顯助益且感到十分安心，也有設計師認為毋需緊跟團體或組織，自行處理一切事務較有適時調整之彈性。本研究認為無論何者皆有其利弊，品牌在參展途徑選擇上應重視本身調性，選擇能夠彰顯、襯托品牌特長之方式。
2. 首次參展業績欠佳或完全無收入屬於正常現象，需於同一展會出現多次才有機會被買手相中，宜將首次參展視為國際宣傳、累積經驗、拓展人脈之階段，為後續參展累積能量。
3. 無論展會或直接銷售，服裝產業仍然十分依賴實體模式，買手若沒有實際接觸到商品幾乎不會向品牌下訂單。
4. 品牌在拓展新市場之初階段往往無從獲取相關知識及資訊，且因缺乏參展經驗，常需經歷許多吃虧經驗，幾乎可視為必經之路，若有具經驗人士可請教，或能找出方法預見可能發生之狀況，則可能降低風險。

四、參展實務執行

4.1 CYNICAL CHÉRI BY PRAXES 品牌簡介

CYNICAL CHÉRI BY PRAXES 是由實踐大學於 2013 年所創立的服裝設計品牌，由服裝設計系碩士班品牌組的師生共同運作，主要風格為具設計感的 Smart Casual 都會女性時裝，強調設計感與現代都會風，每年推出春夏與秋冬兩季系列。

4.2 2022 巴黎 Who’ s Next 參展實務紀錄

本章節紀錄以 PRAXES 品牌身份參加 2022 年巴黎 Who’ s Next 之實務技術報告，包含參展報名、參展商品企劃、定價策略、行前準備、展期工作紀錄、參展品牌觀察等。

4.2.1 參展報名

本次品牌透過財團法人中華民國紡織業拓展會報名參加 2022 巴黎 Who’ s Next，報名費用為新台幣十萬元，由紡拓會攜手其他台灣設計師品牌，包含：CHARINYEH、GLAM CHAMBER、ATELIER YSCM、WENG_STUDIO、NOEMI CHOU、INF，以及 MY STORY AND I 與 PRAXES 組成台灣品牌共同聯合攤位 TAIPEI IN STYLE (TIS)。TAIPEI IN STYLE 攤位位於 B40, Hall 1，屬於展場分區的「FAME」區域，攤位大小約為 60 平方公尺，各品牌除共用區域外各自獲得約 6 平方公尺，並配有品牌選擇之基本配備。本次 PRAXES 配有直衣桿（130cm）兩支、人台一個、文宣擺放圓桌（直徑 80cm／高 110cm）一張、椅子一張；另有共用配備包含掛燙機、全身鏡、試衣間、大桌椅、垃圾桶等，品牌若有其他配備需求可於規定日期前向紡拓會申請代辦租用。

CYNICAL CHÉRI BY PRAXES 在展會導覽手冊中，以地理位置分區屬於「FAME」區域，以商品內容區分則被歸類為「PRÊT-À-PORTER」，即 Ready To Wear，該二項分類名稱於地圖上及活動會場之指標皆有出現，且同時有英、法語標示，研究者與其他人對話交流後得知此種標示方法造成不少參觀者及廠商混淆。

4.2.2 商品企劃

本次 PRAXES 將春夏季商品，納入不對稱設計上衣系列、拼色系列、波浪立體褲 / 裙系列、酒精染系列等，以帶有活潑氣息的摩登都會女性時裝作為主調，且考量到遠赴法國巴黎機會難得，為了盡顯品牌特點與調性，本次除了 23 SS 系列商品外，亦選出歷年幾款具代表性的款式，總計 26 款前往參展，並將所有參展商品集結成為同一企劃進行 Look Book 拍攝，作為宣傳與客戶參考使用。為節省開支，此 Look Book 由參

展同學負責拍攝照片、設計與印刷製作成冊。

4.2.3 定價策略與訂購規則

本次商展之定價以到岸價標示（Landed Price），將零售價格除以二，再加百分之二十的關稅和運費預估金額，並轉換為歐元。例如：若某一商品零售價格為歐元 200 元，則 $(EUR\ 200) + (EUR\ 200 \div 2 \times 0.2) = EUR\ 120$ 。此定價公式來自 CYNICAL CHÉRI BY PRAXES 品牌內部之成本與定價計算公式，以成本與商品利潤之百分比為基礎制定。訂購規則部分，本次設定最低起訂量（MOQ）為訂單總額 3000 歐元以上，或每一款式 10 件以上。訂單成立後買家須先支付訂單總額百分之四十的訂金，且不予退還。

4.2.4 行前準備

2022 巴黎 Who’ s Next 展期為 2022 年 9 月 2 日至 9 月 5 日，本次品牌籌備期從 7 月底開始，包含參展 Look Book 拍攝與製作、商品定價、商品吊牌與洗標製作，Line Sheet、Commercial Invoice、Packing List 製單，客戶資料紀錄表單、文宣印刷品包含海報、傳單摺頁、名片、酷卡製作，以及準備現場需自備之陳列道具如衣架等（以上物品由王宣雅、周政邦、許願馳、趙欣儀共同製作準備）。

Line Sheet 以表格清楚紀錄參展商品每一款式正反面圖示、商品貨號與名稱、布料材質、尺寸、顏色以及到岸價（Landed Price），並於末頁載明訂購規則與聯絡資訊。

Commercial Invoice 以表格載明本次參加之展會名稱、展會日期與地點、品牌名稱與來源國家、品牌展位編號，以及此行所攜帶之每一款式商品貨號與名稱、顏色、布料材質、來源國家、數量、商品個別價值與總額，後標註此文件所載商品僅供展覽展示用，不具實際商業價值，且標註之商品價值僅供海關查驗用，並於文件下方蓋上公司章。

Packing List 載明此行參展貨物之裝箱批次、國際空運運單號碼、出口參考資料（如發票號碼）、寄件日期、收件公司名稱、收件公司地址與電話、聯絡人、運輸公司、寄件公司地址與電話、出口原因與用途、統一編號、出口國、目的地、唛頭與號碼，以及各裝箱內容物之品名、數量、淨重、毛重與尺寸。PRAXES 此行以平均分配貨物置於各參展人員私人托運行李中之方式攜帶展品，故貨運寄送相關欄位留空。

4.2.5 展期工作日誌

本次 Who’s Next 展會為期四天，本研究者與同為品牌代表者之三位碩士班同學共四人（以下簡稱「PRAXES 巴黎小組」）依大會規定提早一日前往佈置，大會時程如表 1。

表 1 2022 Who's Next 大會時程

日期	2022 Who’s Next 展會時程
9 月 1 日	14:00-17:00 參展品牌佈置攤位。
9 月 2 日至 9 月 4 日	09:30-19:00 展出，參展品牌於 09:00 開始入場。
9 月 5 日	09:30-19:00 展出，參展品牌於 17:00 開始撤場。

註：本研究者依 Who’s Next 公布展出時程整理。

2022 年 9 月 1 日，PRAXES 巴黎小組抵達法國巴黎凡爾賽門展覽館（Paris Expo Porte de Versailles）佈置展覽攤位，清潔後擺設展示衣桿、擺放文宣品，並將展品熨燙後掛上、依最佳視覺效果陳設，如圖 2 至圖 3。



圖 2 PRAXES 巴黎展會攤位佈置



圖 3 PRAXES 巴黎展會攤位之文宣擺放

2022 年 9 月 2 日至 9 月 4 日，所有參展品牌人員於 09：00 抵達展場準備，入場時需出示大會工作證與身分證明供入口警衛及工作人員檢查。Who’s Next 展會於 09：30 開放買手入場，並於 19：00 結束。參展人員可憑工作證於每日 09：00 至 10：00 至展場服務台領取咖啡，下午時段領取各式酒精飲料，展會期間亦為所有人提供瓶裝礦泉水。大會於展出首日及第三日結束後，於展會講座區域為參展品牌舉辦派對，並備有免費酒水、DJ 現場音樂演出等，憑工作證進出。每日展覽結束時，PRAXES 巴黎小組會清點商品確認無誤後以大塊黑布將展覽品蓋住以防宵小覬覦，隔日早上開展前也會再次清點、整理商品。

2022 年 9 月 5 日，為該屆展會最後一日，該日展會於 17：00 結束，且所有參展品牌皆需於 19：00 前撤場完畢，部分品牌於該日下午開始零售展覽樣品以減少撤場負擔。

4.2.6 參展品牌觀察

依 PRAXES 巴黎小組此行前往巴黎參展時之觀察，展位人氣最旺、買手下單行為最多之品牌類型有三：

1. 大眾款成衣時裝，定價低。
2. 具有民族特色並與時裝融合，常伴隨傳統手工藝、編織之運用，定價不高。
3. 設計師品牌時裝，定價不高。

由此推測，在 Who’s Next 中銷量較佳之品牌多符合一般商業取向，符合大眾審美，或在大眾審美範圍內具有品牌特色、具有較高的性價比、能使買手店容易獲利。風格非常強烈、前衛、獨特，或價格高於其門檻者，較不受買手青睞。

另外，本次參展有顧客前來詢價時認為 PRAXES 商品定價過高，後續 PRAXES 巴黎小組調查該名顧客代表之公司發現其旗下品牌之商品售價確實與 PRAXES 存在落差，可以理解對方為何認為 PRAXES 售價過高，惟 PRAXES 之樣品、大貨皆於台灣本地以極少量委託經驗豐富之師傅車縫製作，成本方面本就無法與一般成衣品牌相提並論。

4.3 參展執行總結與建議

1. 品牌方面

（1）展場中有品牌以其常態經典款式展示，亦有品牌針對目標客群篩選款式，例如僅以秋冬款大衣參展，或以特定風格支線商品參展。品牌在規劃展品內容時可視參展目的考慮不同商品路線。

（2）展會多數品牌價格落在 200 歐元以下，本次前來 TAIPEI IN STYLE 攤位的買手也給出認為整體價格過高的評價，參展品牌若能更有效的控制成本，或許更有機會在眾多品牌中脫穎而出。前來 PRAXES 詢價之客戶以印度和中東人居多，判斷本次參展款式寬鬆輕薄的特性更加符合該地氣候或需求，亦或品牌本次使用的顏色，相較其他品牌印花等較為素雅而更適合日常穿著。

（3）在商品材質上，可以環保材質作為優先選擇，目前趨勢上對於環境友善以及綠色設計更為在意。惟仍有部份買手對於天然材質如棉麻等情有獨鍾，如何在環保素材與天然材質的市場中取得平衡或為一門學問。

（4）品牌可考慮開發選品相關部門，或以選品店角度作為思路開發商品。品牌可藉此判斷何種條件較容易增加買手下單意願，或材質、技術是否值得投資，商品如何訂價等，同時參考不同展場的陳列與設計，運用於各種場合的商品展示。另品牌若有選品部門，能增加與其他品牌合作之可能性，於展會當中其他品牌也較願意透露其設計與價格方面之資訊，更容易了解市場行情。

2. 會場方面

(1) 展場中或多或少會出現閒雜人等，可能為意圖竊取設計者，或完全無意購買商品卻來擾亂者，實際遇到之狀況為對方佯裝路過，於經過時大力、快速翻動展示商品查看後隨即離去，若展位空間有鄰近走道者，可安排人員於攤位外側位置提防此類行為。

(2) 每日展會結束後以黑布遮蓋商品僅為最低程度之防盜作法，用意為避免成為臨時起意犯之下手目標，若參展品牌有較為高價之商品，或貌似高價之物品參展，建議每日將其攜帶回飯店。本次參展時隔壁展位之義大利品牌不幸於夜間遭竊取最高價單品三件，且三件商品並非相鄰擺放，合理懷疑為預謀犯案。

(3) 展場櫃檯人員有語言上之隔閡，以及被問及展覽分區場域時無法回答明確之狀況，參展品牌若能提早研究歷年展會狀況，或主動向大會方索取細節資料等，較能完整熟悉場地與各項時程。

(4) 展示架排列方面，需避免形成「走不進攤位」或動線紊亂及狹小之視覺性，例如以所有展示架靠邊、正面入口寬敞之方式排列，能使空間看起來容易進入，且更加寬闊乾淨，也讓客戶有舒適區域與賣家進行溝通。若為多品牌共享攤位參展，展位排列建議以相似類型品牌或價格者相鄰規劃，可使整體看起來不雜亂，客戶走進攤位詢價時亦較不容易形成價差巨大之心理。

五、研究結果

5.1 品牌與商展適合度檢視方針

本研究綜合以上研究內容，提出參展品牌與各國際紡織商展之間之適合度檢視方針，作為研究結果。本研究期望此檢視方針能發展為欲參加國際間紡織服裝商展者皆可應用之系統，故此系統應具備隨時更新最新資訊之功能，為達此目標，本研究提出之方式有三：

1. 建立開發營運團隊：要穩定運行此系統，勢必要為其建立專業管理及運作團隊，無論是系統運行、資料求證等皆需龐大人力協助進行。
2. 與使用者共同開發：此系統預計採付費會員制，使用者可參加共同開發計畫，若達成開發計畫要求使用者搜集之資料，可獲得系統使用上或其他方面之優惠，而使用者回報之資訊後續由系統開發團隊查證與整理。
3. 與各大展會、公關公司、媒體合作：若此系統成功拓展至一定營運規模以上，獲得足夠量體之使用者時，即能成為展會、廠商等所欲刊登亮相之平台，除更容易取得展會資訊外，也能透過收取廣告費用支撐營運成本。

此方針之分類方式係以品牌或商展最主要之客群、商品內容、價格定位與風格定位為準，若品牌有預計參展之商品企劃或特別針對之目標客群，則以之為主。依照表 2 內容條件歸類之代表字符包含數字、英文字母及符號，用以檢索篩選使用者欲查找之商展。

表 2 品牌與商展適合度檢視方針之檢索條件項目

客群	性別： 數字 1 至 6	1. 商品無性別概念 2. 男性與女性 3. 男性	4. 女性 5. 中性 6. 跨性別
	年齡： 字符 @、 大寫英文字 A 至 I	@. 商品無年齡概念 A. 0-5 歲 B. 6-13 歲 C. 14-20 歲 D. 21-25 歲	E. 26-35 歲 F. 36-45 歲 G. 46-55 歲 H. 56-65 歲 I. 65 歲以上
		J1 至 J6：商品零售價格帶（NTD），以品牌常態性商品為準。 J1：300,001 元以上 J2：100,001-300,000 J3：30,001-100,000 元 J7 至 J30：服裝風格，可複選。 J7：Formal Clothing J8：Business Attire/ Business Casual J9：Smart Casual J10：Classic Wear J11：Preppy J12：Minimalism J13：Artsy J14：Exotic J15：Bohemian J16：Western J17：Military J18：Street Style/ Hip-Hop Fashion	J4：5,001-30,000 元 J5：2,001-5,000 元 J6：2,000 元以下 J19：Grunge Fashion/ Y2K Fashion J20：Dark Fashion J21：Gothic Fashion J22：Structural/ Deconstructed J23：Experimental J24：Remake/ Upcycle J25：Vintage Clothing J26：Outdoor Wear J27：Sports Wear J28：Swim Wear J29：Loungewear/Pajamas J30：Underwear/ Lingerie
商品內容： 大寫英文字 母 J 至 R、 大寫英文字 母 Z	J. 服裝	包含但不限於：飾品、帽子、手套、絲巾／圍巾、領結／領帶、皮件、腰帶、襪類、鞋履、穿戴配備、器材配備等。	
		K1：流行性配件 K2：體育運動用／戶外活動用配件	K3：產業用配件 K4：寵物用配件
		L1：服裝用紡織品 L2：服裝用機能性科技織物 L3：家用紡織品 L4：寵物用紡織品 L5：車用紡織品	L6：安全防護紡織品 L7：大眾衛生／醫療用紡織品 L8：產業用科技紡織品（工業、地工、建築、農用等） L9：皮革
	M. 副料與其他	M1：服裝副料 M2：箱包材	M3：袋材 M4：鞋材
		N1：紗線 N2：纖維	N3：母粒 N4：助劑
	O. 紡織與服裝製程	O1：服裝加工 O2：完成處理 O3：刷色、染色、化工等	O4：接著／貼合 O5：塗層／塗佈 O6：縫製／數位印花等設備
		P1：研究、開發 P2：規劃、諮詢	P3：供應商與工廠 P4：出版商與協會
	Q. 其他偏好	Q1：由 Agent 代理	Q2：不由 Agent 代理

註：本研究者製作整理。

透過本研究第二章之商展資訊可以查找獲知國際紡織服裝商展之概況與行情，透過第三與第四章可以得知品牌參展從前期準備到展覽當中需要做好哪些準備，且可能會遇到哪些問題，以及該以何種方式應對為宜。從設計師之經驗分享中可以推論，品牌本身和所參加商展之適合度尤為重要，其與參展獲利與否有著密不可分之關係。表 2 之分類方式雖能提供品牌作為參考，然而在實際操作上，品牌若要明確得知自身與哪些商展契合度較高，則需要一個擁有檢索功能之線上資料庫系統，使用系統之檢索功能即可以檢索條件比對之方式與適合之商展作配對概念之搜尋，比起在國際紡織服裝商展的茫茫大海中探索、逐一比較優劣勢，為一相對有效率之方式。

本研究預期將此資料庫檢視系統製成線上平台，以網頁形式呈現。將所有商展分類，並透過不同檢索條件進行搜尋篩選，未來亦可不停更新既有資訊、新增新興之商展資訊、標注已停辦之商展，或新增即時資訊刊登展會之決策調整、市場方向異動、參展費用、最近一次展會狀況、下一期展會期程變動、環繞展會之產業變化等動態資訊。

網頁檢索設計概念與使用方式如圖 4 至圖 8，檢索條件分為「客群」與「商品內容」兩大類，下各細分為多項檢索條件。未來亦可依時下趨勢新增檢索條件，或將過時不適用之項目剔除。



圖 4 商展分類系統網頁模擬

圖 4 為本研究製作檢索系統模擬頁面之起始畫面，頁面中呈現不同檢索條件供使用者選取，亦可透過右上角搜尋引擎輸入關鍵字查詢。



圖 5 商展分類系統網頁模擬使用步驟一

(1) 使用時可透過不同檢索條件篩選欲查找之商展，例如選取客群條件中之「性別」選項，如圖 5。



圖 6 商展分類系統網頁模擬使用步驟二

(2) 所有類別之檢索條件皆可疊加選擇，例如：前一步驟選取客群性別後，可再繼續選取商品內容條件之「配件」類型，如圖 6。

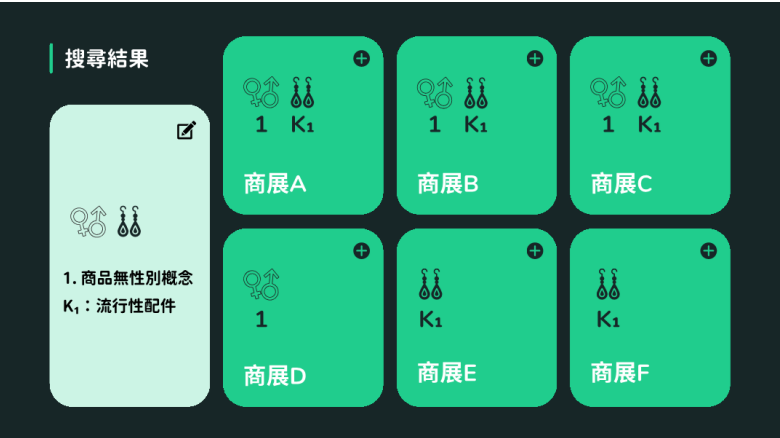


圖 7 商展分類系統網頁模擬使用步驟三

(3) 選擇完檢索條件後進行檢索，系統即列出符合使用者檢索條件之商展。左側欄位會顯示目前已選擇之檢索條件，檢索結果之商展亦會以符號標注其符合之檢索條件，如圖 7。



圖 8 商展分類系統網頁模擬使用步驟四

(4) 選擇任一檢索結果之商展，即可查看該商展之詳細資訊，包含商展名稱、展出時程、展出地點、適展商品類型、知名採購商、官方網站等，如圖 8。

六、 結論與建議

1. 結論

- 1. 品牌首次或前幾次參加國際商展對銷售方面助益較小，但能達到國際宣傳效果。參展效益本非一蹴可幾，須累積多次參展資歷、經驗，並在同一市場耕耘一段時間，獲得該市場買家信任度後，才能為品牌帶來業績，不宜抱有過重的得失心。
- 2. 現今採購經紀公司運用人脈所達成的效益相當可觀，品牌若在參展方面已臻成熟，可往此方面探索發展，亦可依照自身長處發掘各種不同且靈活的銷售途徑，毋須拘泥於參加大型商展。
- 3. 根據「商展調性」與「品牌風格」吻合度為一大關鍵，若能達到調性一致，接單機率則有機會大幅提升，反之則可能徒勞無功。品牌若有不同風格支線或特別系列商品，也可依照參加的商展風格而衡量參展時展出之商品，「去對商展」及「帶對商品」都十分重要。
- 4. 品牌於展場中之攤位，須兼顧傳達之品牌形象、空間上是否使人容易接近與走入攤位等，同時務必將基本書面資料準備妥當，才能正確發揮品牌長處，獲得應有的業績，品牌對於這些事項的熟知程度對銷售成果影響很大。
- 5. 實體模式依然有存在必要，服裝產業買賣在數位化的時代仍十分仰賴實體，實際觸摸感受、近距離觀賞材質等條件目前較難取代，並且買手通常需要看見實體商品後才会有下單意願。
- 6. 品牌往往勞心於將自己推銷出去，但須切記品牌在被買手選擇的同時，也需要篩選自己所合作的買手，避免因其惡性倒閉、破產等，使款項或資產有去無回之風險。

2. 建議

本研究建議品牌首次參展須注意以下事項：

- 1. 審視自身品牌狀態，是否在各方面已足夠成熟，足以支撐品牌前往新的市場，增加更多訂單。並以「前幾次參展皆會虧損」之前提，檢視品牌目前運行狀況下之財務狀況，是否足夠支撐品牌以參展作為投資。
- 2. 品牌主要商品及客群（或欲參展之商品及目標客群）是否符合預期參與展會之價位、風格、市場等。
- 3. 建議參展新手之品牌，尤其是新創品牌或小規模品牌，參加商展時以透過經紀公司，或紡拓會等組織報名為佳，由於此類品牌資源較為不足，名氣、可信度對於世界其他地區之客戶而言也較為不豐富，自行向主辦方報名既可能須花費較高之報名費，也較不易獲得參展機會，即使躋身參展商行列，也較難獲發位置良好之攤位。透過經紀公司或紡拓會等組織報名，可較精準掌握各參展事項，同時也能以較具性價比之方案參展。

參考文獻

1. 李淑茹 (2015) 。國際商展完全手冊。書泉。
2. 黃振家 (2009) 。會展產業概論。經濟部商業司。
3. 葉至誠、葉立誠 (2011) 。研究方法與論文寫作。商鼎數位出版有限公司。
4. 王怡如 (2015) 。網路口碑、口碑接受度、聯繫強度與購買意願關係之研究－以網路郵購服飾品牌 "Lativ" 為例 [碩士論文，嶺東科技大學] 。臺灣博碩士論文知識加值系統 <https://hdl.handle.net/11296/7242uz>
5. 林玫芳 (2012) 。參展廠商的需求與參展決策之研究 [碩士論文，致理技術學院] 。臺灣博碩士論文知識加值系統 <https://hdl.handle.net/11296/qryn38>
6. 黃品慈 (2020) 。臺日會展產業推動之比較－以政策與經濟影響為中心－[碩士論文，天主教輔仁大學] 。臺灣博碩士論文知識加值系統 <https://hdl.handle.net/11296/wm4jwq>
7. 張海蛟 (2021) 。國際品牌進入新興市場的商業模式構建研究－以樂瑞嬰童集團進入中國市場為例 [碩士論文，國立臺灣大學] 。臺灣博碩士論文知識加值系統 <https://hdl.handle.net/11296/uqp628>
8. 張靖 (2017) 。從台灣織品產業轉型歷程論本土服飾品牌之發展 [碩士論文，萬能科技大學] 。臺灣博碩士論文知識加值系統 <https://hdl.handle.net/11296/mh3y68>
9. Groves, E. (2024, January 30) . Retailers Trim Budgets at Subdued Who’ s Next and Bijorhca. WWD. Retrieved May 30, 2024, from <https://wwd.com/fashion-news/fashion-features/retailers-trim-budgets-whos-next-bijorhca-wsn-trade-shows-1236158519/>
10. CYNICAL CHÉRI BY PRAXES. (n.d.) . PRAXES 檔 案 資 料 . CYNICAL CHÉRI BY PRAXES.
11. Waller, T. (2024, March 15) . Vision Expo East Returns to New York for the Last Time. WWD. Retrieved May 30, 2024, from <https://wwd.com/accessories-news/eyewear/vision-expo-east-returns-new-york-last-time-1236241147/>
12. Who’ s Next. (n.d.) . Who’ s Next. Who’ s Next. Retrieved February 11, 2023, from <https://whosnext.com/en/whosnext>

PRAXES

實踐設計學報 | Praxes | 第二十期
2024 Design Journal / Shih Chien University No.19

出 版 者：實踐大學設計學院
發 行 者：丁斌首
地 址：104 台北市中山區大直街 70 號設計學院
電 話：+886-2-2538-1111 分機 7001、7002
傳 真：+886-2-2533-1588
編 審：實踐設計學報編輯委員會
總 編 輯：丑宛茹

編輯委員：王則眾 | 實踐大學工業產品設計學系專任教授
顏忠賢 | 實踐大學建築設計學系專任教授
(排列依姓名筆畫序)

許鳳玉 | 實踐大學服裝設計學系專任教授
蘇志昇 | 實踐大學媒體傳達設計學系專任副教授

校外委員：王學武 | 國立臺北教育大學數位科技設計學系專任教授
吳光庭 | 國立成功大學建築學系專任教授
林銘煌 | 國立台灣科技大學設計系專任教授
林靜娟 | 國立台北科技大學建築系專任副教授
陳俊智 | 國立高雄師範大學工業設計學系專任教授
陳宇進 | 中原大學建築系專任教授
許 言 | 大同大學設計研究所教授
許峻誠 | 國立陽明交通大學應用藝術研究所教授
鄭如伶 | 台南應用科技大學服飾設計管理學系專任副教授
(排列依姓名筆畫序)

吳志富 | 大同大學工業設計學系專任教授
宋同正 | 國立台灣科技大學設計系特聘教授
林豪鏘 | 國立臺南大學數位學習科技學系專任教授
陳殿禮 | 國立台北科技大學工業設計系專任教授
陳華珠 | 輔仁大學織品服裝學系專任教授
陶亞倫 | 國立政治大學傳播學院教授
許素朱 | 國立清華大學藝術設計學院教授
梁容輝 | 國立台灣科技大學設計系專任副教授
薛丞倫 | 國立成功大學建築學系專任副教授

國外委員：Jeffrey Bardzell | Professor , College of Information Sciences and Technology ,
The Pennsylvania State University
Shaowen Bardzell | Professor , College of Information Sciences and Technology ,
The Pennsylvania State University
Ulrike Nägele | Professor , School of Design , University of Applied Science Fresenius
Jeanne Tan | Associate Professor , Institute of Textiles & Clothing ,
The Hong Kong Polytechnic University
(排列依姓名筆畫序)

美術編輯：陳筠雯、曾亞婕
出版日期：2024 年 12 月
I S S N：2409-2649