

摘要

安全設備保護人們遠離危險，但即使生活周遭充斥著許多安全設備，日常生活中依然有許多造成人們心裡不安的因素，於是在廣泛探討安全感議題之後，將生活中影響安全感的因素分為外在環境的威脅與內在性格的特質。

創作期間，由生活觀察來找尋人們尋求安全感的手段，加以消化吸收轉化應用於設計，透過產品重新詮釋現代人在生活中尋求安全感的方式為設計研究重心。

創作以「增進家的安全感品質」為主，並由三個主題發展出七項作品：保有隱私與防偷竊（小邊桌，書架一，書架二）、降低昆蟲恐懼（殺蟲器，昆蟲掃具）、降低黑暗恐懼（Pee Pee 燈，一夜好眠）。在創作後的展覽中，觀察人與作品之間的互動，發現對於作品有較強烈反應的參觀者，大多與創作者有相同性格與生活經驗。重新審思作品的存在價值與意義之後，發現此七項作品的共通點皆是經由「建構安全屏障」以達到目的，讓人們透過有形或無形的安全屏障以降低內心的恐懼與保有安全感。



關鍵字：安全感，恐懼，產品設計

Abstract

The equipments of security are the protection for human beings. Although there are a lot of equipments of security in our life, people still have many fear factors. After researching into the causes of fear, it can be divided in two parts for influencing the sense of security, the outer environment and inner personality.

From observation, looking for the behavior that people will do when they lose courage and sense of security, digesting most of the important points and transfer it into design. By implementing the product designs based on sense of security, we expect to provide something for people to keep sense of security in life.

I start to “improve the quality of sense of security at home” as the main design purpose. In design, there are three themes and included seven products, keep secret (Side table, Shelf 1, Shelf 2), reduce the fear of insect (Catch 1, Catch 2), reduce the fear of dark (Pee Pee Light, Good Sleeping). By observing interactions between visitors and products, most visitors with stronger responses have the same personality and experience of life with the designer (author). After rethinking the values and meanings of this design research, it can be said that these are all designed based on “building safe walls”, and it is the key to reduce the fears and keep the sense of security.

Key word: sense of security, fear, product design

誌謝

在研究所的這一段艱辛的學習過程中，面臨了許多學業上的挫折、生活的難題，在這人生的轉捩點上，我就像是一片持續被敲錘的鐵，變得愈來愈硬，但也愈來愈脆，隨便一折就會斷裂，但是還好有你們的存在（不要懷疑，我說的就是你），你們就像是冬天裡的小太陽，總是在我最無助的時候伸出援手，在我最固執的時候還能用最柔軟的姿態面對我的糟脾氣，每當我接受你們的幫助與鼓勵時，我才赫然發現自己獨自努力太久了，所以當你們發現到我時，我都會有一種很溫馨又很想流淚的感覺，真不知該如何感謝你們才好。

在這幾年的研究生活中，有幾度因挫折與低潮而想放棄學業，在我苦於摸索人生的意義時，你們一直是支持我努力向前的原動力，陪我熬夜趕模型，在我感到疲倦的時候幫我買咖啡，當我心情煩躁時變成我宣洩的窗口，因為有你們的幫忙與協助，我的論文與創作展覽才能順利進行，也因此成就了我心中的小小願望。

在此特別感謝我的家人與指導教授，謝謝你們長久以來的支持與包容，給我最大的空間作我想做的事，也讓我在最無助的時候給我安定的力量。有了你們的協助，使我的論文及創作作品得以更加完善。只佔一頁篇幅的誌謝文並不能詳細描述我心中的感謝，僅能在此對於所有幫助我的人致上最深的謝意，也期望研究所的學弟妹們也能努力朝自己的畢業之路邁進。

目 錄

第一章 創作理念

1.1 創作背景與動機	1
1.2 創作目的	2
1.3 創作範圍	3

第二章 文獻回顧

2.1 安全之意涵	4
2.1.1 人類安全定義之演進與意涵	4
2.1.2 安全性與安全感	5
2.2 影響安全感的因素	7
2.2.1 影響安全感之負面因素	7
2.2.2 影響安全感的正面因素	14
2.3 安全感與身體知覺	19
2.3.1 色彩	20
2.3.2 造形	22
2.3.3 材質、質感、觸覺	23
2.3.4 氣味	24
2.4 好的設計原則	25
2.5 小結	27

第三章 設計發想源頭

3.1 生活中的互動	28
3.1.1 人與人的互動	28
3.1.2 人與物的互動	29
3.1.3 人、物、環境的互動	30
3.2 生活觀察與體驗	32
3.3 具有安全感的設計	40
3.3.1 保有隱私與個人空間	40
3.3.2 警示及自我防禦	43

3.3.3 以燈光減少黑暗恐懼感	44
3.3.4 病患與藥物療法之間的情感	46
3.3.5 尋求熟悉溫暖的感覺	47
3.4 小結	49
第四章 創作設計	
4.1 設計範圍與方向	50
4.2 構想展開與作品呈現	51
4.2.1 構想一	51
4.2.2 構想二	62
4.2.3 構想三	66
4.2.4 構想四	73
4.2.5 構想五	79
4.3 小結	82
第五章 結論與建議	
5.1 結論	84
5.2 建議	86
參考文獻	88
附件一 影響生活安全感的正負面因素調查表	94

表 目 錄

表 2.1	1983 年與 2004 年讓孩童感到恐懼的因素比較表	9
表 2.2	降低安全感的因素	13
表 2.3	增強安全感的因素	18
表 3.1	關於竊賊的行竊分析	37
表 4.1	生活中有關於「開啓」的介面分析	52

圖目錄

圖 3.1	Wii 家庭遊戲機，讓人們透過肢體運動與遊戲互動。 ……………	30
圖 3.2	互動藝術，將畫面投影在地面上，讓人們透過肢體的移動與投影畫面 互動。 ……………	30
圖 3.3	餐館內，人、物、環境之間的互動關係比較圖。 ……………	31
圖 3.4	電影【Monsters Inc.】中的怪獸 ……………	33
圖 3.5	電影【NATIONAL TREASURE II】中的堅毅書桌 ……………	39
圖 3.6	音姬，Sound Machine for The Bathroom，1988，Suzue Endo & Yasushi Takahashi。 ……………	41
圖 3.7	穆斯林女性專用運動頭巾，Capsters Sports Headgear for Muslim Women， 1999，Cindy van Bremen。 ……………	41
圖 3.8	墨鏡，Sunglasses for men，2008，Oakley。 ……………	41
圖 3.9	偽裝成香煙盒的手機，2007，設計師未知。 ……………	42
圖 3.10	偽裝成玩具汽車的手機，2007，設計師未知。 ……………	42
圖 3.11	將 iPod 偽裝為書本的保護套，Lovely You MP3 Player Case，2007， Bennie and Olive。 ……………	42
圖 3.12	充氣洋裝，Modes for Urban Moods，2005，Teresa Almeida。 ……………	42
圖 3.13	戒指，The Subtle Safety Defensive Ring，2003，RedStart Design。 ……	43
圖 3.14	手提包，Guardian Angel handbag，2002，Carolien Vlieger & Hein van Dam。 ……………	43
圖 3.15	燈具，Ray，2008，llo t llov。 ……………	44
圖 3.16	仿燭光燈具，Candela，2007，OXO。 ……………	45
圖 3.17	燈具，Corona，2008，Shane Kohatsu。 ……………	45
圖 3.18	毛毯，Light Blanket，2002，Iain Sinclair。 ……………	45
圖 3.19	地毯與小夜燈，Baby Zoo Rug and Good Night Light，2003，Laurene Leon Boym。 ……………	45
圖 3.20	止痛筆，Therapeutic Felt-tip Pen，2003，Mathieu Lehanneur。 ……	47
圖 3.21	偏向安慰劑的藥品，Flask，2003，Mathieu Lehanneur。 ……………	47
圖 3.22	抱枕，MOGU people，2008，MOGU design。 ……………	48
圖 3.23	椅子，MAMA，2005，Rasa design。 ……………	48
圖 4.1	複雜又重複排列的元素 ……………	55
圖 4.2	固定在牆上的書架或置物架 ……………	55
圖 4.3	草圖：針對使用者介面做「加」的設計 ……………	56
圖 4.4	草圖：針對使用者介面做「減」的設計 ……………	56

圖 4.5	實體模型呈現：小邊桌	57
圖 4.6	實體模型呈現：小邊桌使用方式	57
圖 4.7	書架使用方式	58
圖 4.8	書架結構	58
圖 4.9	實體模型呈現：書架 1	59
圖 4.10	實體模型呈現：書架 1	59
圖 4.11	實體模型呈現：書架 1	60
圖 4.12	書架使用方式	60
圖 4.13	書架使用方式	61
圖 4.14	實體模型呈現：書架 2	61
圖 4.15	電鈴聲示意圖	63
圖 4.16	OLED 窗簾示意圖	64
圖 4.17	OLED 窗簾使用方式	65
圖 4.18	OLED 窗簾向路人播放影像及聲音	65
圖 4.19	生活中的蟑螂	66
圖 4.20	草圖：造型發展 1	67
圖 4.21	草圖：造型發展 2	67
圖 4.22	具有「畚箕」功能的掃除器具草模	68
圖 4.23	實體模型呈現：殺蟲器	69
圖 4.24	實體模型呈現：殺蟲器	70
圖 4.25	殺蟲器產品使用說明	70
圖 4.26	實體模型呈現：昆蟲掃具	71
圖 4.27	昆蟲掃具使用步驟說明	72
圖 4.28	昆蟲掃具使用情境	72
圖 4.29	草圖：星光窗簾與蚊帳	74
圖 4.30	草圖：幫助孩童半夜能獨自去上廁所的小夜燈	74
圖 4.31	小夜燈細部示意圖	75
圖 4.32	草圖：Pee Pee 燈	75
圖 4.33	燈具表面材質實驗	76
圖 4.34	預期使用材質：毛、絨布	76
圖 4.35	實體模型呈現：Pee Pee 燈	77
圖 4.36	實體模型呈現：Pee Pee 燈	78
圖 4.37	Pee Pee 燈使用情境	78
圖 4.38	保平安的物件	79
圖 4.39	布料選擇顏色	80
圖 4.40	實體模型呈現：一夜好眠	81
圖 4.41	一夜好眠使用情境	81