

出國報告（出國報告類別：考察）

參加「GOOD DESIGN AWARD 2019」頒獎
典禮暨東京 teamLab 數位藝術美術館觀
摩

服務機關：交通部觀光局大鵬灣國家風景區管理處

姓名職稱：王玟傑副處長

派赴國家：日本

出國期間：108年10月30日至11月2日

報告日期：108年12月19日

摘 要

本次行程主要為參加日本東京都舉辦之「GOOD DESIGN AWARD 2019」頒獎典禮，並參訪 teamLab 數位藝術美術館，觀摩互動科技藝術所創意出之沉浸式體驗，期能在未來台灣燈會策展應用。在頒獎典禮中體驗「有溫度才能打動人心」的不變道理，而參觀 teamLab 數位藝術美術館後，也得到「互動+故事+服務=溫度」的感動方程式，建議未來台灣燈會之辦理也可找到藝術、科技以及創意之間的平衡點，配合光效科技互動設計，將政策以故事化方式論述，在中央及地方燈區有一致的服務水準，以呈現出台灣燈會奇幻美麗的動人樣貌。

關鍵字：台灣燈會、沉浸式體驗、GOOD DESIGN AWARD 2019、teamLab

目 錄

壹、目的	1
貳、行程說明	2
參、心得	3
肆、建議事項	10
附件一、出國報告審核表	11

壹、目的

本次行程共 4 天，主要有 2 項目的，(1) 為 2019 台灣燈會參加 108 年 10 月 31 日在日本東京都舉辦之「GOOD DESIGN AWARD 2019」頒獎典禮，(2) 並參訪日本數位藝術團隊於東京台場打造之 teamLab 數位藝術美術館，觀摩互動科技藝術於燈會之應用。

世界四大設計獎之一的日本「GOOD DESIGN AWARD」是一個重要國際產品設計獎項，又稱優良設計獎，由日本設計振興會於 1957 年開始舉辦，主要針對國際知名的各式各樣產品進行一年一次公開徵選與評論，其評鑑重要精神是「為人們的帶來更富足的生活」，而獲獎的設計非常多樣化，包括有形的產品、建築、圖書，甚至到無形的網站、服務及活動等。這次也有許多臺灣之光入選，而「2019 台灣燈會在屏東」亦名列其中。

另，近年不論是虛擬實境（VR）或是擴增實境（AR）技術都已日漸成熟，策展活動漸漸朝結合藝術家、資通訊工程師、展場規劃等各領域專業人員，透過跨界結合，嘗試更多新型態應用、更多技術上的突破，讓使用者或體驗者將彷彿置身於未來虛擬世界，享受更真實體驗，完全沉浸其中。東京 teamLab 數位藝術美術館正是其中翹楚，透過此次觀摩將光影藝術與科技完美結合之策展，期可應用於台灣燈會策展中。

貳、行程說明

日程	行程	說明	住宿
10/30 (三) 第 1 天	桃園 / 東京 (羽田) CI0220 09:00/12:40	出發至日本東京	新橋城市飯店 Shimbashi Urban Hotel
10/31 (四) 第 2 天	GOOD DESIGN AWARD 2019 頒 獎典禮	為 2019 台灣燈會，參加於 GRAND HYATT TOKYO 舉行之「GOOD DESIGN AWARD 2019」頒獎典禮	
11/01 (五) 第 3 天	東京 teamLab 數 位藝術美術館	參訪日本數位藝術團隊於東京台場 打造之 teamLab 數位藝術美術館	
11/02 (六) 第 4 天	東京 (羽田) / 桃 園 CI0223 07:55/10:55	飛返桃園國際機場	--

參、心得

一、「GOOD DESIGN AWARD 2019」頒獎典禮

(一) 時間：108 年 10 月 31 日（四）

(二) 心得—有溫度才能打動人心

1. 2019 年度大賞

(1) 頒獎典禮重頭戲為在 Top100 作品中選出第 1 名的年度大賞。會議進行方式係由審查委員先從 Top100 作品中選出前 5 大設計作品，並由前 5 大作品參賽者依序以簡報方式，闡述設計理念與成果，接著再由審查委員與在場所有獲獎人員共同上台投票選出第 1 名的年度大賞。



(2) 2019 年度大賞是由 FUJIFILM Corporation 所設計的 Diagnostic Kit [Rapid Diagnostic Kit for Tuberculosis]（診斷試劑盒[結核病快篩試劑盒]）所獲得，個人認為其獲獎主因是給眾人「溫度與感動」。



(3)在簡報過程中，結核病快篩試劑盒有別與其他作品強調設計創新或對未來生活帶來之便利，而是讓人了解該項設計可解決部分發展中國家及落後國家因結核病帶來的國家健康議題。該項設計將已被世代淘汰原相片底片中感光的「silver amplification technology 銀放大技術」應用在結核病快篩，患者只要使用其診斷試劑盒，透過尿液檢即可快速檢查出是否患有結核病，其應用至少加惠 300 萬可能的患者，為人類對抗結核病作出令人感動的重大貢獻。這也提醒我們，利用現在被認為不重要的技術（如銀放大技術），通過吸取過去的教訓也可發現新事物，解決人類生存重要的議題。

2. 台灣燈會之反思

(1)此次交通部觀光局以一點亮南台灣「2019 台灣燈會在屏東」參加「GOOD DESIGN AWARD 2019」並**獲獎**。



(2)2019 台灣燈會於屏東大鵬灣舉辦，各特色燈區傍著大鵬灣海域規劃，充分利用當地地景地貌在水岸佈展，以主題式燈會樂園設計呈現，加上首創的無人機創意宣傳演出等，體現各種創新展示理念。此次創作共有 184 名藝術家一起參與，並創下超過 1339 萬人次參加的紀錄！評審點評此次燈會擺脫以往總用 12 生肖當主燈，而採具有在地元素的鮪魚作為主燈，不只來參與的人數創下紀錄，也為整個周邊城鎮帶來非常龐大的經濟效應。

(3)台灣燈會的舉辦，承載著無數藝術家創作的**夢想**及臺灣新希望的**開始**。反思本次的參賽，尚未達 Top100，爾後在燈會策展執行及提案內容，除目前已提創新創意外，可再強化「**溫度與感動**」的展現，期待 109 年 2 月 8 日在臺中開幕登場的「2020 台灣燈會」，能再創新的感動元素，開啟華人新年新的希望之鑰。

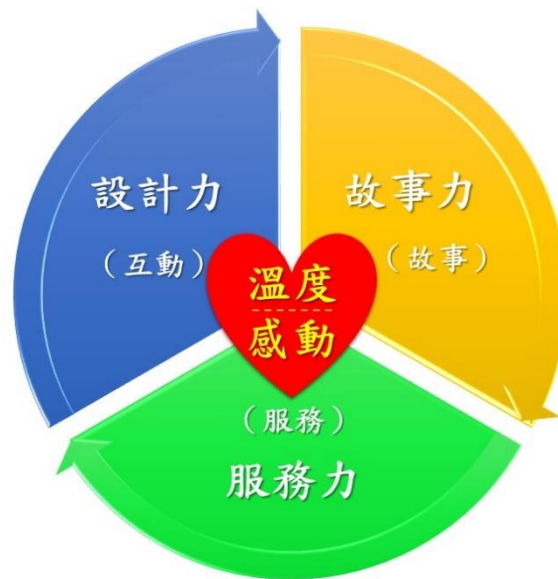
二、東京 teamLab 數位藝術美術館

(一) 時間：108 年 11 月 1 日（五）

(二) 心得－互動+故事+服務→溫度與感動

在 10 月 30 日參與「GOOD DESIGN AWARD 2019」頒獎典禮後，內心一直思考施政作為或活動策展爾後要如何辦理才能讓溫度展現。經體驗東京 teamLab 數位藝術美術館後提出其組合方程式：互動+故事+服務=溫度與感動

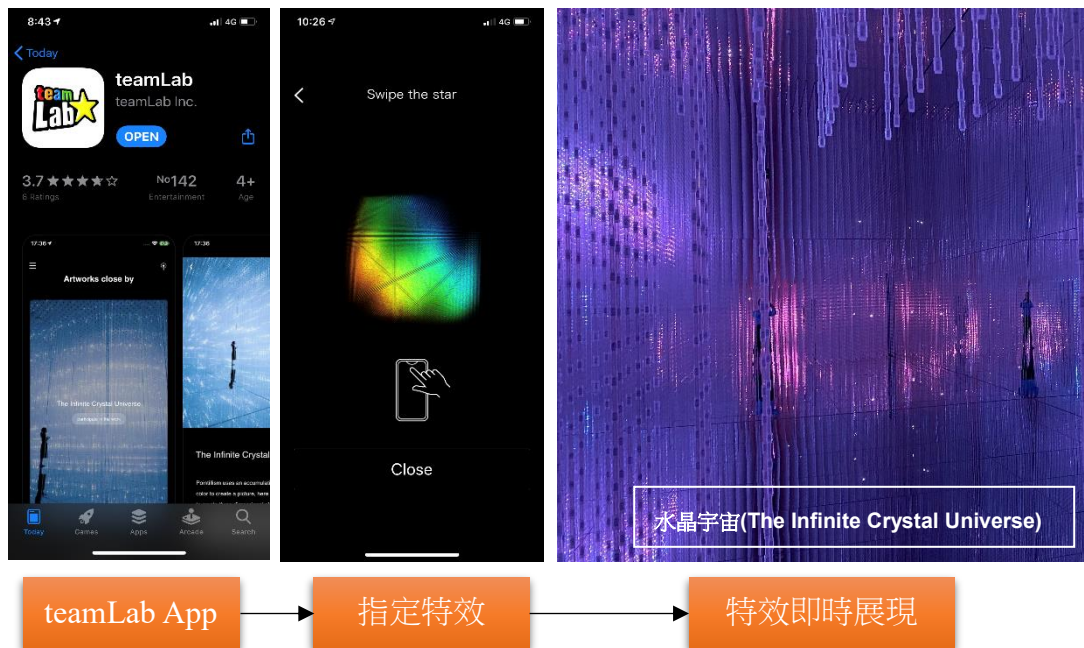
所謂互動是指人與作品間情感的連結要素，可透過所謂的**設計力**來鏈結；而故事是作品包裝最重要的元素，是最美麗的外衣與內在，可形成情感的共鳴，亦即所謂**故事力**；最後談到的是服務，要有笑容、要有熱情、要將心比心，是維持並增加溫度最重要的觸媒，亦即**服務力**。下面就以此 3 力來感受東京 teamLab 數位藝術美術館的沉浸式體驗。



1. 設計力（互動）－人與產品間情感的連結

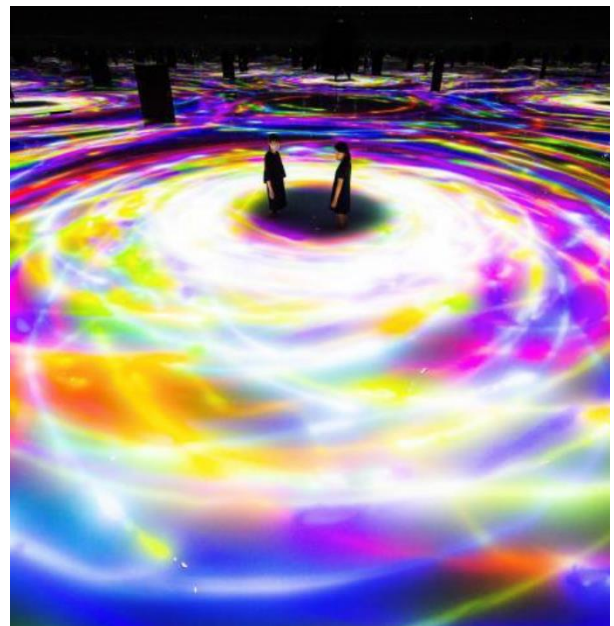
(1) 與行動裝置連結（互動科技）

teamLab 數位藝術美術館在自媒體操作，算非常成功，在未到達美術館前就可透過 Facebook、Instagram、YouTube 等社群媒體的專頁取得相關資訊。在現場，亦可透過專屬 App 將指定特效與作品產生互動，效果驚艷。



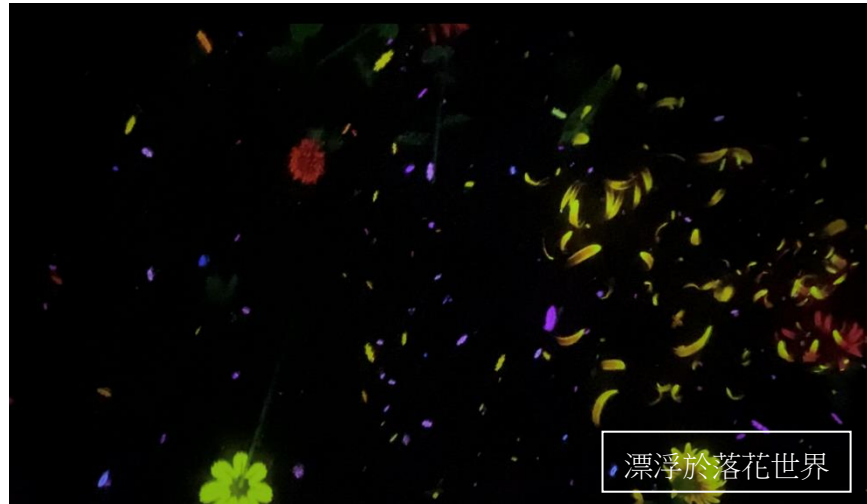
(2) 網紅思維：觀賞者是作品的一部分

Borderless 是 teamLab 一直想傳達的設計理念，將「作品與作品」、「作品與觀賞者」、「觀賞者自身與他人」的界線去除，觀賞者可以融入作品成為作品的一部分，這樣的理念亦是時下網紅拍照打卡的思維。在「錦鯉與人共舞所描繪之水面」展區中，受到人的影響，錦鯉遊動的軌跡在水面上形成一幅美麗的彩繪圖。作品不是預先錄制，也無法回放，互動間，霎那就是永恆，無法再現。



(3)五感體驗

走進「漂浮於落花世界」，可坐可躺，身體彷彿會漂浮在空間與世界融為一體。在作品展示過程中，可看見花朵萌芽生長，含苞待放、花開凋零，也可聞到淡淡花香，並感受到微風徐徐，體驗作品與身體感官全開的無界感。



(4)場域轉換（顏色管理）

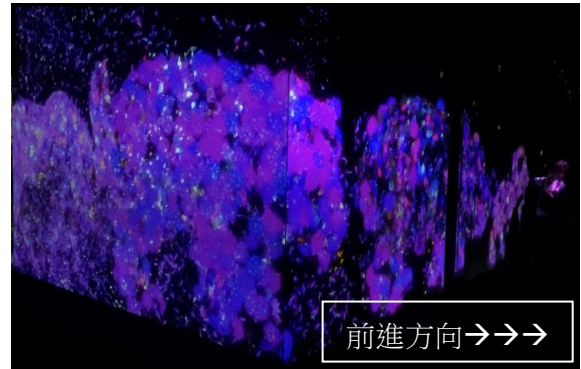
teamLab 有各種不同之展區，包含柔軟黑洞、水晶宇宙、與人共舞的錦鯉之水面彩繪、球體空間、漂浮於落花世界等等，展區與展區間則透過長廊串連。長廊的設計除彎曲有致，增加神秘與冒險感，主要更透過顏色管理，有白、藍、紅、紫等各色微光，讓場域轉換時充滿期待與趣味。



2. 故事力（說故事）－作品包裝最重要的元素

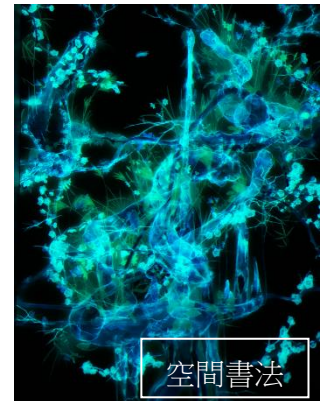
(1) 故事化內容（環境議題）

藉由投影作品用各種不同身上長滿花朵的動物來來往往。花朵在動物的身上誕生，成長，綻放，隨即凋零，枯萎。生與死，永遠循環往復。當人們觸碰動物時，花朵則會凋零散落。動物緩緩地前行，隱約告訴我們要更謙卑的面對我們所生存的環境。另有趣的是，動物前行方向，即指引遊客到達下一個展場的方向，不用透過指標設計，一樣可以達到引導的功能。



(2) 文化應用（空間書法）

空間書法是從現代角度對抽象空間進行傳統書法的展示。作品在三維空間中闡述書法，強調書法運筆間的深度、速度和力度，而作品中看到的蝴蝶、鳥、動物、植物和鮮花傳遞著季節的變化。作品在告訴我們萬事萬物都不是永恆的，自然變化就是佛性，這是一件很有深度喻意的作品。



3.服務力（服務）－維持並增加溫度最重要的觸媒

(1)充足人員配置：包含報到處、入口處，展間，展間出入口，陰暗處等等，均配置穿戴整齊制服的服務人員，最重要的是，其服務態度讓人感覺是有笑容、充滿熱情及同理心。

(2)貼心服務：

A. 展間是充滿水的環境，因此在各展間的出口處均有專人遞送乾淨的毛巾，觀賞者在停等空間可以很優雅的坐在椅子上擦拭，並觀看解說資料。另服務人員也會主動幫遊客拍照，呈現最美麗的個人或團體照片。

B. 合宜動線規劃，並針對不同購票旅客分流不同驗證報到入口。進入前展區前會統一管制，並以多媒體方式解說相關注意事項，亦達到總量管制目的，維持參觀品質。

(3)貼心設備：

A. teamLab APP：從數位角度，自身手機就是最佳導覽解說裝置，而且還包含多國語言，減少語言障礙。

B. 實體解說裝置設施，提供 4 國語言解說牌。且最不同的操作方式是將解說牌的位置置於觀看作品之後，讓觀賞者想像空間不先受約束與框架。



肆、建議事項

- 一、為了要打動人心，互動設計及故事行銷是必要的元素，然服務力才是重中之重，包含地方燈區甚至到中央燈區，都要有一致的服務水準及人員配置。
- 二、祈福大道可以增加更多互動的設計(例如與手機或 FB 的互動設計)，並增加五感的體驗，包含嗅覺元素的思考。
- 三、光環境或動線引導方式，可參考 teamLab 以環境議題來呈現，其內容可傳達 2020 脊梁山脈旅遊等觀光局重要施政想法。
- 四、參考「錦鯉與人共舞所描繪之水面」展區的概念，將樹林當作畫布（如同水池是畫布一樣），讓互動創意及故事主題在此畫布上自由奔放。
- 五、各展區亦可以用光的顏色作為燈區之視覺管理，增加各燈區的主題性及自明性。
- 六、主燈也可將藝術、科技以及創意之間的平衡點。透過現有的光效科技能夠把林舜龍老師所打造的藝術設計的範圍擴大，呈現出奇幻美麗的樣貌。