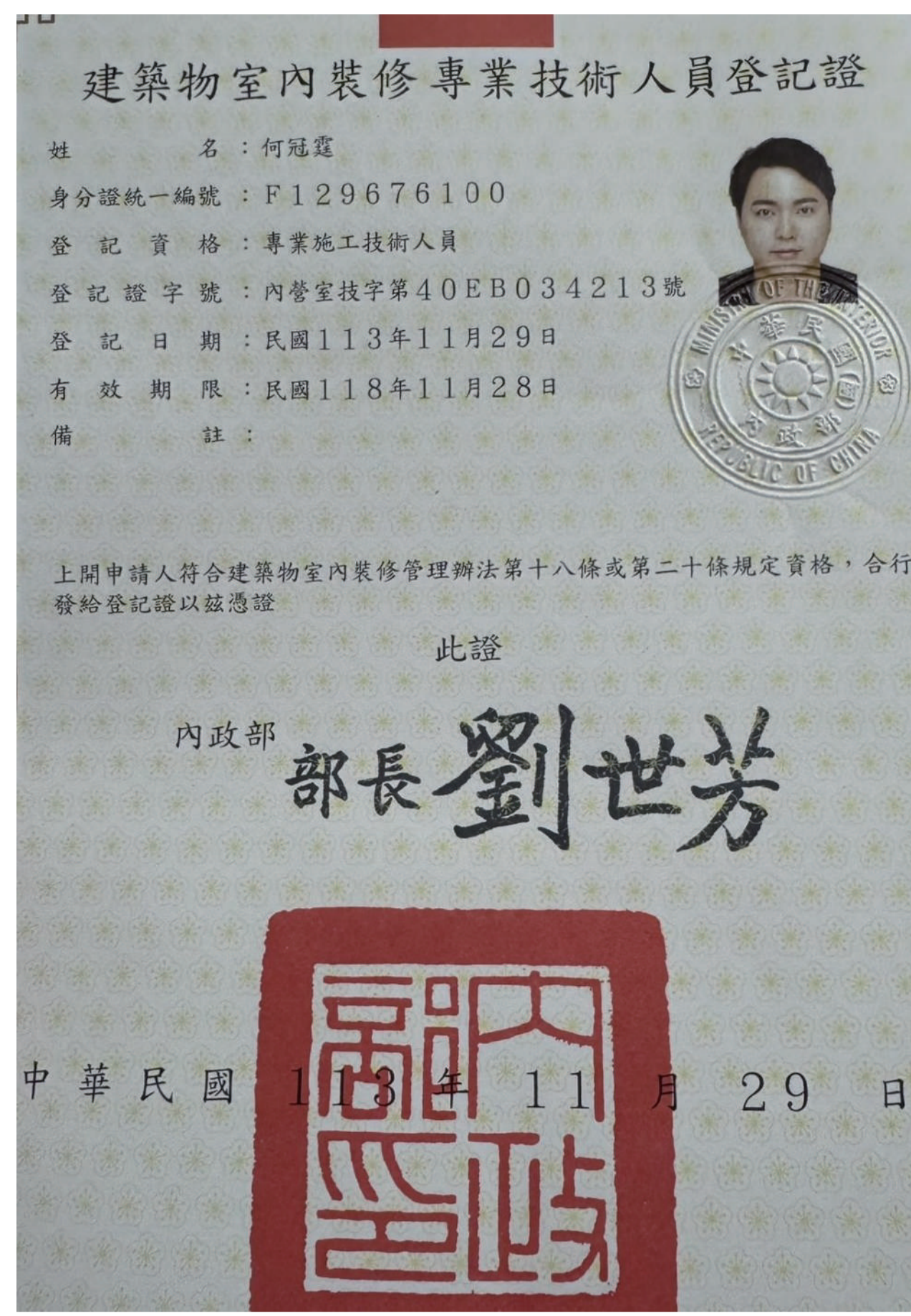


# 室內設計系 何冠霆老師 研究

## 專業證照



建築物室內裝修  
專業技術人員



裝潢木工-乙級



裝潢木工-丙級



視覺傳達設計-乙級



建築製圖應用\_手繪圖-丙級

## 療癒家具設計實證研究

An empirical study of healing furniture design

## 創作背景

近年許多研究探討療癒議題，如：遊戲療癒、芳香療癒、等研究，表示現階段環境中，國人對療癒需求與日俱增故本創作以日常生活中最常用的家具作為研究療癒主題。

## 創作動機

人無時無刻伴隨著壓力，從出生至生命的終結，是對於療癒需求的根源所在。本創作出發點在對「家」的心理需求，透過直接明瞭且在有限的生活環境，尋找大眾能輕鬆擁有釋放壓力方式。

## 創作目的



## 文獻探討

### 需求

消費者對於商品的功能性價值固然重視，但主要的產品喜好認知仍來自產品，所呈現之情感層面及體驗感受之表現價值（饒宛平，2006）。

### 媒介

感官體驗（Sense）、情感體驗（Feel）、行為體驗（Act）、思考體驗（Think）、關聯體驗（Relate）

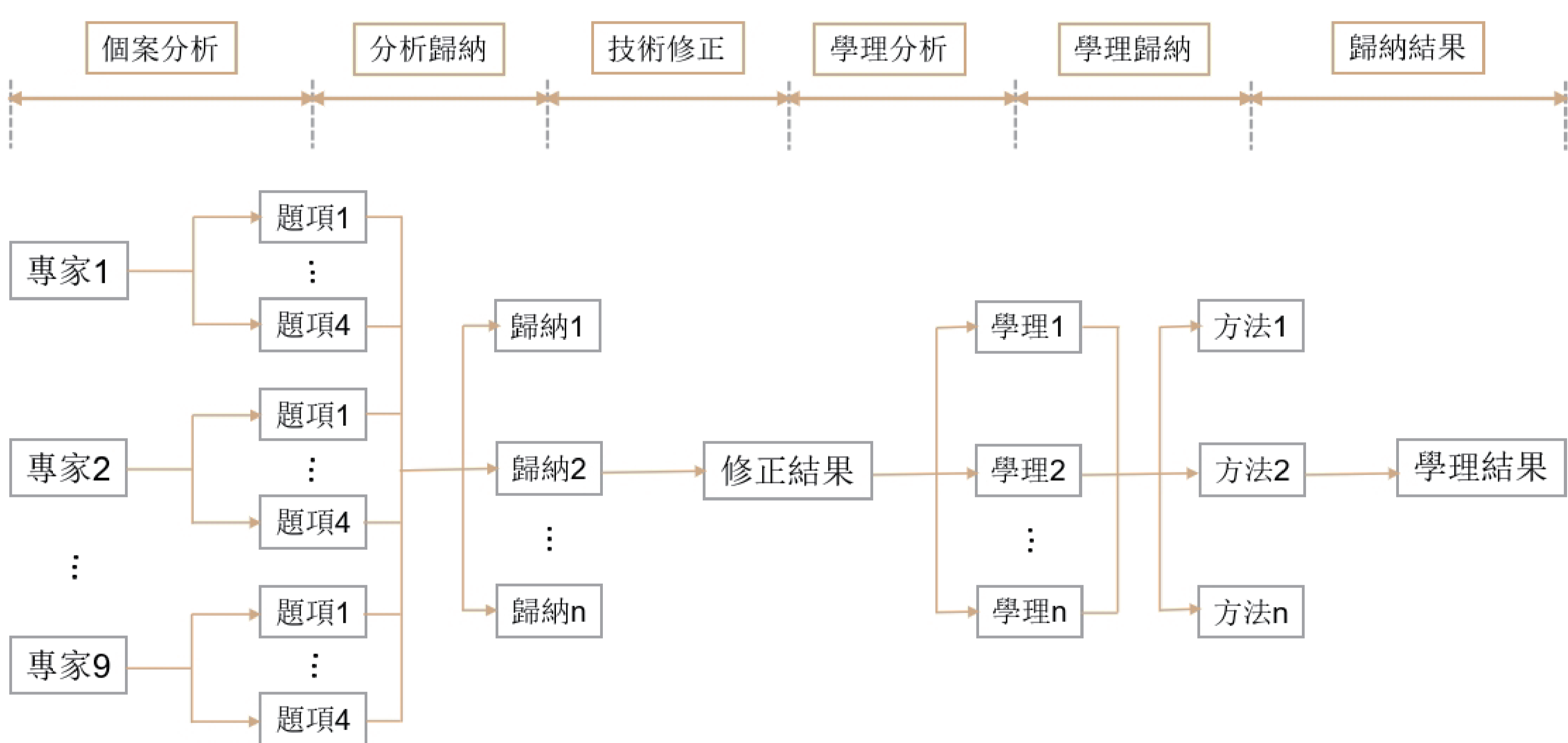
### 心理

青春未滿：童年的溫暖與純真  
憤怒未滿：負面情緒的可愛宣洩  
寂寞未滿：人際互動的情感慰藉

### 應用

療癒性商品對熟齡族的陪伴具有轉移負面情緒及放鬆心情的作用。溫和可愛與呆萌逗趣的造形特徵，情感上產生正面的情感撫慰功能。自然明郎的色彩意象，具有放鬆心情與轉移壓力之效果。異材質的結合，可增加視覺上的層次感，活化商品的療癒機能。

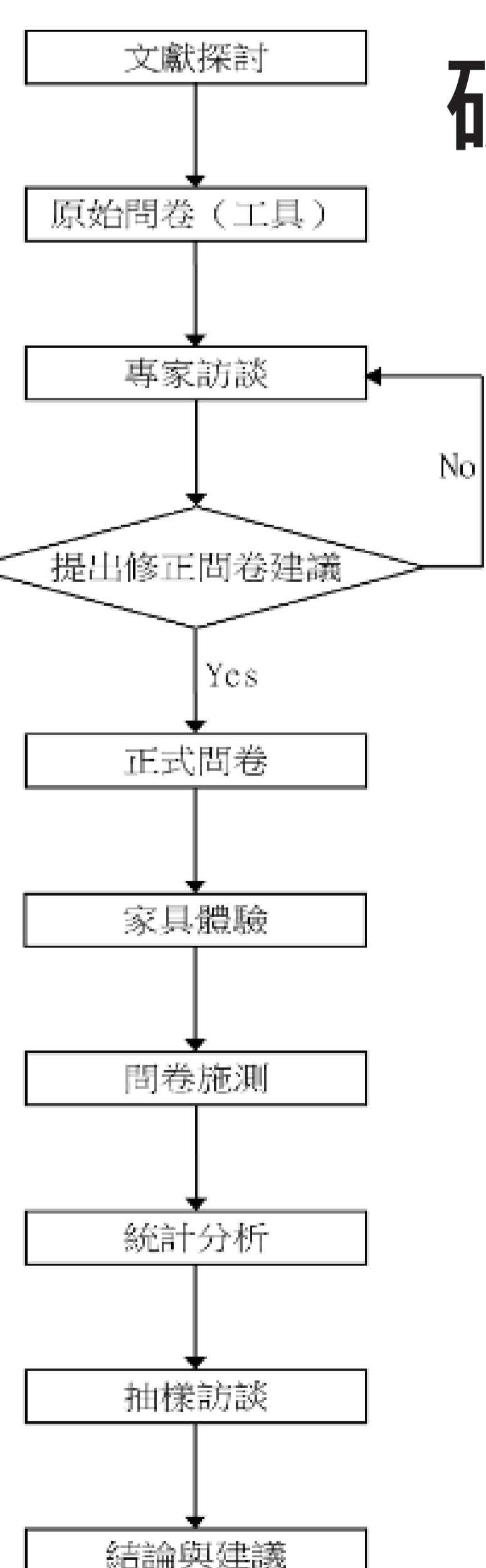
## 創作資料分析方法



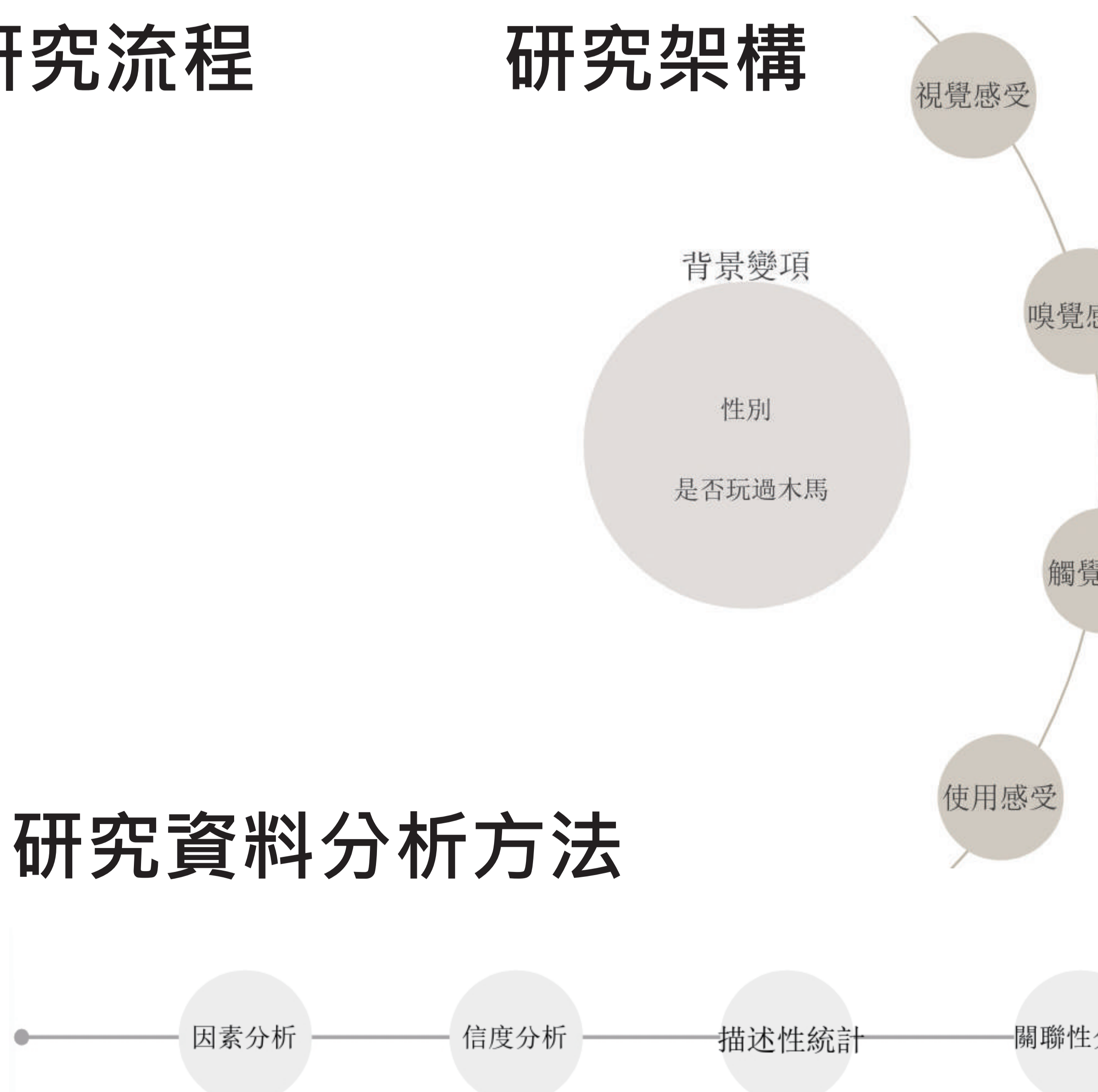
## 創作架構



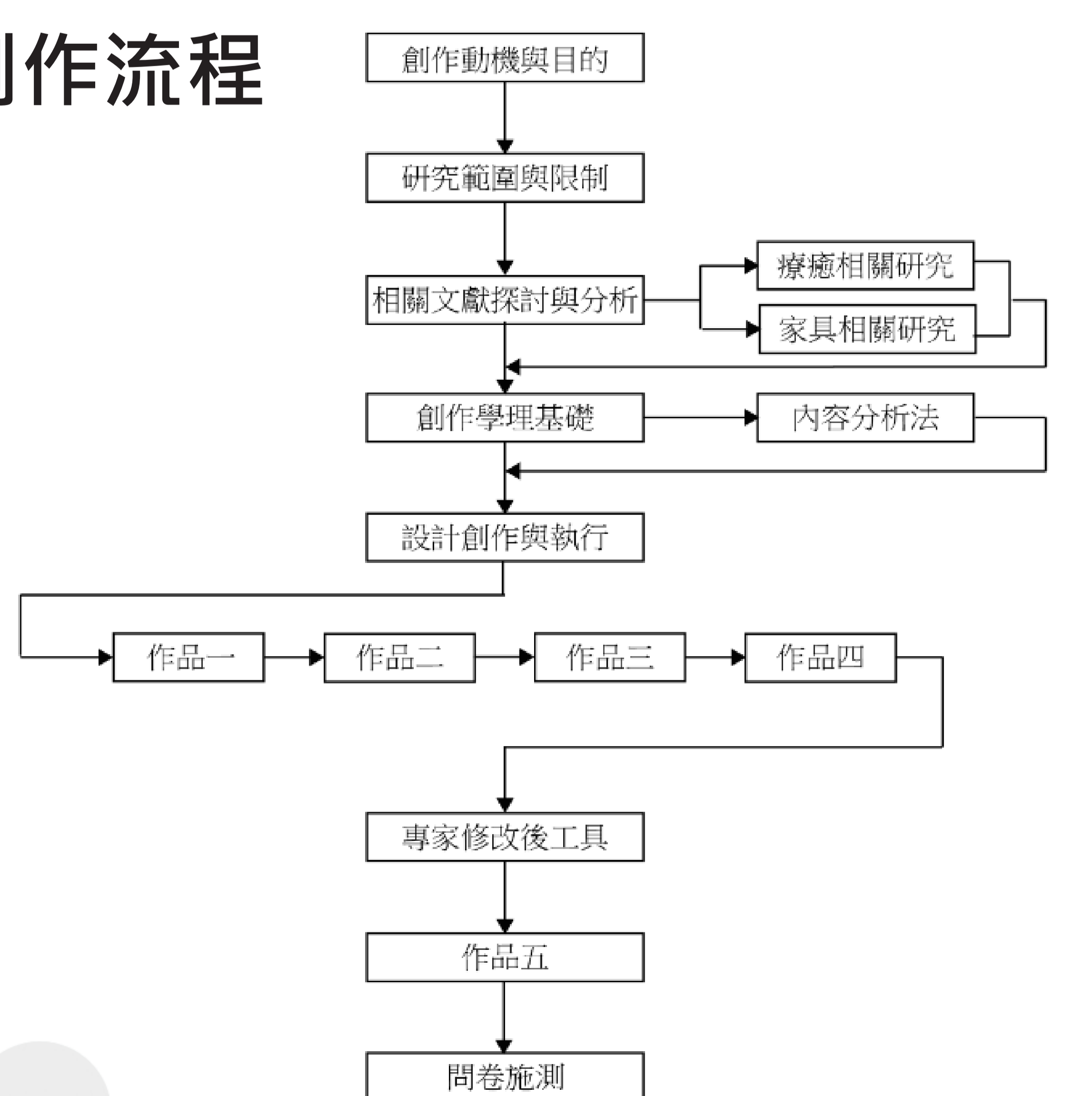
## 研究流程



## 研究架構



## 創作流程



## 研究資料分析方法



# 室內設計系 何冠霆老師 研究

## 創作理念

期許能在家具中提供療癒的感受，是最為直接進行療癒的方式，甚至配合在室內療癒空間中，提供使用者更完整或更專注的進行療癒。

## 創作形式

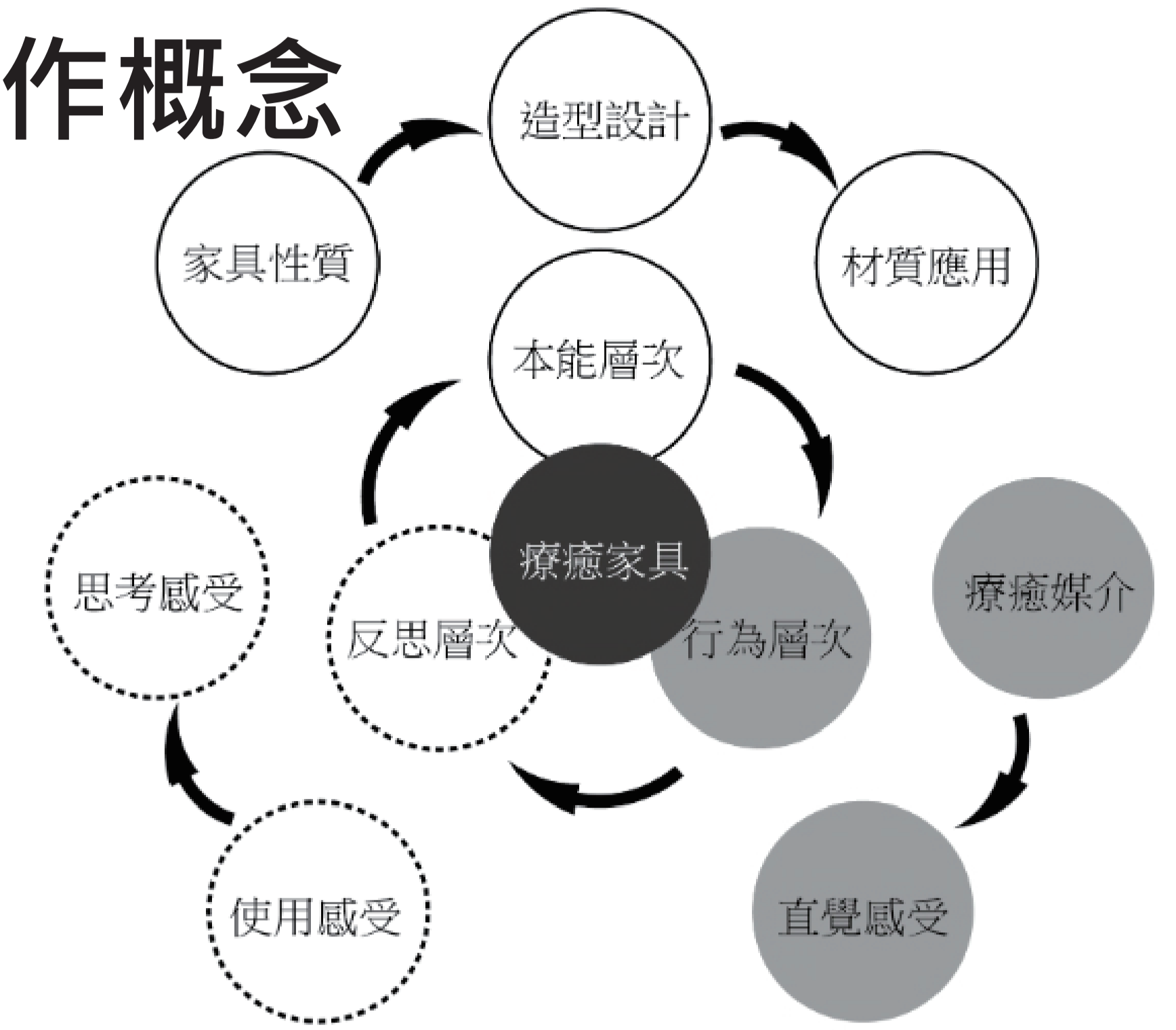
家具樣式
家具材質
家具構成

本創作往搖椅本質上探討，但搖籃似乎不適用於熟齡人，相較於「木馬」普遍帶給人回味童年樂趣的感受，又可用於熟齡人上，故本創作將家具樣本鎖定在「木馬椅」。

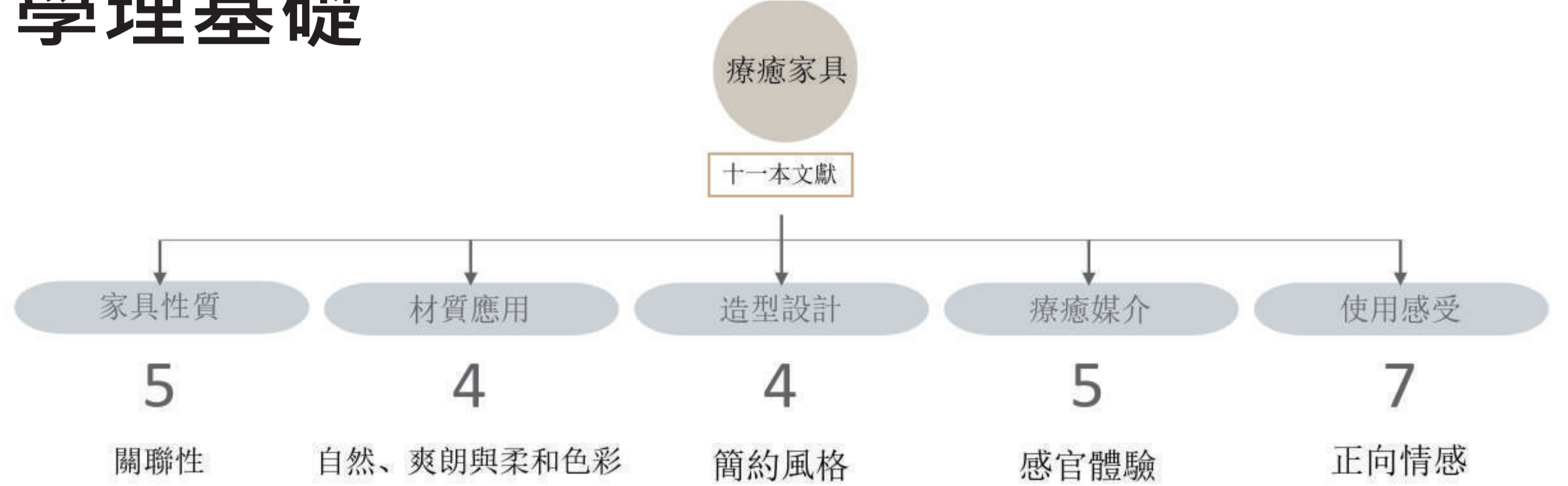
經過實證，木材蘊含的自然感與散發出的芬多精 (phytoncide) 具有抑制空氣中細菌與黴菌生長的功用，且木製家具對本國來說，具有產業成長過程之故事性。

榫卯技藝不論在文化意涵、使用程度具有相對的故事性與價值性，因此，使創作者產生對於榫卯結構是否可以對於療癒上具有幫助的效果。

## 創作概念



## 學理基礎



## 學理修正



## 使用後評估 因素分析

Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數.		.795
Bartlett 的球形檢定		1387.281
df		91
顯著性		.000

1 感受因素	2 嗅覺因素	3 反思因素	4 觸覺因素
乘坐時感覺減輕壓力。 乘坐時帶來正向的情緒。 乘坐時感覺進入思考。 乘坐時感覺心裡安靜下來。 家具看起來會想試坐的感覺。	木材味道聞起來很放鬆。 木材味道聞起來很貼近自然。	家具看起來很可愛。 乘坐時回憶起童年美好。 家具看起來有童趣的感覺。	家具材質感覺貼近大自然。 家具材質摸起來很接近大自然。 家具摸起來滑順細緻很舒服。

## 信度分析

Cronbach's Alpha 值	項目的個數
.823	13

## 描述性統計

### 次數分配-性別

有效的	男性	次數	百分比
	女性	155	50.5
	總和	152	49.5
	總和	307	100.0

### 次數分配-是否玩過木馬

有效的	是	次數	百分比
	否	242	78.8
	總和	65	21.2
	總和	307	100.0

### 單一構面-感受因素

題項	個數	平均數	標準差	排序
家具看起來會想試坐的感覺	307	4.46	.691	1
乘坐時感覺減輕壓力	307	4.27	.746	2
乘坐時帶來正向的情緒	307	4.24	.770	3
乘坐時感覺心裡安靜下來	307	4.06	.863	4
乘坐時回憶起童年美好	307	4.12	.874	5
有效的 N (完全排除)	307			

### 單一構面-嗅覺因素

題項	個數	平均數	標準差	排序
木材味道聞起來很放鬆	307	3.66	.919	2
木材味道聞起來很貼近自然	307	3.67	.924	1
有效的 N (完全排除)	307			

### 單一構面-反思因素

題項	個數	平均數	標準差	排序
家具看起來很有趣的感覺	307	4.58	.601	1
家具看起來很可愛	307	4.49	.654	2
乘坐時回憶起童年美好	307	4.12	.874	3
有效的 N (完全排除)	307			

### 單一構面-觸覺因素

題項	個數	平均數	標準差	排序
家具材質感覺貼近大自然	307	4.27	.746	2
家具材質摸起來很接近大自然	307	3.87	.809	3
家具摸起來滑順細緻很舒服	307	4.62	.531	1
有效的 N (完全排除)	307			

## 關聯性分析

Pearson 卡方	數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)	精確顯著性 (雙尾)	精確顯著性 (單尾)
	5.227 <sup>a</sup>	1	.022		

## 獨立樣本T檢定

性別	是否曾經玩過木馬
「家具看起來很可愛」	「家具看起來很有趣的感覺」
「家具材質感覺貼近大自然」	「家具材質感覺貼近大自然」
「木材味道聞起來很放鬆」	「木材味道聞起來很放鬆」
「乘坐時可幫助進入思考」	「乘坐時回憶起童年美好」
「乘坐時感覺心裡安靜下來」	

## 學理應用

1 舒適度	2 懷舊情感	3 視覺可愛度
1. 椅面增加軟類材質。 2. 握把建議改成圓棒。 3. 椅面邊角大圓角修飾。 4. 避免菱角造成觸感衝突。 5. 增加椅背，如尾巴造型。	1. 家具表面處理方式。 2. 早期元素，賦予懷舊感。 3. 曲線造型，如車床技法。 4. 複合材質裝飾，如麻繩、皮革。 5. 深色材質應用，較有復古的感受。 6. 簡約造型。複雜設計會產生現代感的感受。	1. 運用造型與色彩。 2. 增加曲線的應用。 3. 腳部改成副斜腳或大小腳。 4. 增加仿生與可愛設計概念。 5. 裝飾表現技巧運用於使用者接觸面。

## 結論

### 療癒家具建構因素

- 家具性質
- 關聯性
- 互動性
- 材質應用
- 混合材料
- 複合材質
- 造型設計
- 仿生設計
- 圓潤曲線
- 療癒媒介
- 五感設計
- 情感曲線
- 使用感受
- 直覺感受
- 反思感受

### 創作結果



## 細部設計



## 使用後評估

