

## 從專業倫理探討台灣設計倫理守則之建構

游萬來\* 李盈盈\*\* 胡譽千\*\*\*

\*國立雲林科技大學工業設計系

\*\*國立雲林科技大學設計學研究所

\*\*\*國立東勢高工家具設計科

### 摘 要

專業實務工作難免涉及倫理議題，因而相關專業組織透過制定並公佈實施其專業倫理守則，以做為專業人員從事相關工作的行為準則，並供大眾做為檢視其專業表現的依據、與培育準專業人員的重要參考。簡言之，專業守則是指引倫理實務與倫理教育的基礎。台灣雖有設計相關專業團體，卻仍尚未見到設計倫理守則的制定；為此本文提出一份台灣設計倫理守則草案，期做為促進台灣設計倫理發展的踏腳石。本文首先針對國外六家設計組織倫理守則進行內容分析，據此歸類出七大設計利害關係者並列出相關設計倫理議題，接著譯為中文編制問卷，經試測修訂問卷題項與中譯用詞後，進行兩階段問卷施測：第一階段施測對象為各類利害關係者，以便利抽樣方式，調查設計相關領域人士，共回收有效問卷 204 份；第二階段調查不同設計科系學生的意見，以雲林科技大學設計學院大學部學生為樣本，進行全面普測，共取得有效問卷 250 份。根據調查結果，本文提出一份可供台灣設計界參考採用的設計倫理守則草案，及如何推動實施和落實設計倫理議題的相關建議，以供相關人員、團體與教育單位參考。

**關鍵詞：**設計倫理、專業倫理、倫理守則、倫理行為、設計教育

### I. 前 言

專業實務工作難免涉及倫理議題，因此多數專業組織，透過制定其專業倫理守則，以做為其專業人員從事相關工作的行為準則，如「中華民國醫師公會全國聯合會醫師倫理規範」、行政院工程委員會的「工程倫理手冊」<sup>1</sup>等；所謂「專業倫理守則」就是指「專業或是職業團體為揭示其成立要旨、價值理念與服務精神，並作為同業間、從業人員執業時與服務對象互動時，其行為抉擇之價值判斷基礎，所訂出的規範」；並且另一方面其專業倫理守則亦負有教育功能，讓社會大眾透過其專業倫理守則對各專業更了解(蔡淑麗, 2003, 頁17)。因為專業人員在從事專業工作時，有所謂的資訊不對稱 (asymmetric information) 現象，一般客戶不容易清楚監控專業人員素質、工作態度等問題，因此，嚴格的養成教育、認證程序以及專業倫理要求，顯得格外重要(葉匡時, 2000, 頁500)。在諸如醫學、工程或商學等學科的倫理教育中，專業倫理守則即被視為一項具有效益的倫理教學工具 (Colby and Sullivan, 2008, pp. 327-328; Herkert, 2000, pp. 305-308; Rabins, 1998, pp. 294-296; Van de Poel, et al., 2001, pp. 274-275), Perkins

(2005) 也建議，實務設計師，特別是剛進入職場的新進設計師，可採用各家設計組織的倫理守則做為倫理指引；簡言之，專業守則是指引倫理實務與倫理教育的基石。綜觀國外發展情形，美、英、加、澳與香港等地的設計專業組織，皆制訂並公佈其倫理守則，台灣雖有設計相關專業團體，如：中華民國工業設計協會 (CIDA)、中華民國設計師協會 (DAT)，卻仍尚未見到設計倫理守則的制定。

我們從多種現象中體認到專業倫理在設計實務與教育上的重要性。最直接外顯的現象，是多起台灣近期發生的設計抄襲與危及使用者安全之不當設計的新聞事件(王錦義, 2009; 呂志明, 林明璋, 2010; 陳佳鈴, 陳正棟, 2007; 曹逸雯, 2010; 陶煥昌, 2009; 經濟部工業局, 2011)。實務設計師在不同的情境脈絡下，經常面對必須滿足不同利害關係者相異、甚至衝突的要求，其所交織出的倫理決策情境，在台灣經常採取的作法，是所謂「顧客至上」、或「獲利導向」的決策模式，規避了可能出現其中的倫理價值判斷，而前述事件就可能在這類功利導向的決策下發生。其中的重點之一在於台灣設計師所處專業環境裡，沒有一套機制、或形塑出一種氛圍，讓設計師能斷然拒絕做出這類不



專業的設計行為。目前台灣現有正規的民間團體組織，皆須按內政部的社會團體相關法規設置組織章程，惟章程著重的是組織的行政運作，涉及倫理規範的倫理守則創制，則非現行法律所規定；從政府管理層面來看，實屬合理；故重點在於一個自許為特定專業的組織，對其創設宗旨、專業願景、以及社會責任等相關議題的立場陳述，這些議題屬性與前述組織章程迥異，而是倫理守則所論及的範疇；制訂一份公開流通的設計倫理守則，將能為有倫理責任感的設計師提供一個出口、和導正惡質競爭風氣的助力，同時也為大眾提供了一份檢視和判斷專業設計師行為表現的準則。

這也在台灣的设计教育上造成影響。儘管有部分大學院校的设计科系，開始教授學生關於设计倫理概念，但一項針對97到98學年，台灣各大院校设计相關科系開設之倫理相關課程的課綱內容研究，所揭露的台灣设计倫理教育現況，是這類倫理相關課程的內容，雖然多少論及设计實務上幾個面向的倫理議題，但在「设计倫理」這個概念上，卻缺乏一個全面的、以设计專業為導向、具设计群體共識的架構 (You and Lee, 2011, p. 2)。專業教育的內容與方向，基於日後實務上應用，經常提取自實務案例，而專業倫理守則，本質上即反映了專業從業人員在實務上可能面臨的倫理議題 (Colby and Sullivan, 2008, p. 328)；前述研究的結果，正反映了台灣在缺乏「设计倫理」共識下，對设计實務與教育兩者的負面影響。

前述現象交織出專業倫理在设计實務與教育兩個面向上的重要性與急迫性，也引導出本研究的動機與目的。因此，本研究擬提出一份台灣设计倫理守則草案，做為台灣设计

倫理內涵的共識基礎，提供设计相關專業人員、團體與教育單位參考應用，以期促進台灣设计倫理自覺與设计倫理教育的發展。本研究採下述步驟達成建構台灣设计倫理守則草案之目標 (參圖1)。由於台灣沒有已制定公開的设计倫理守則，因此，首先透過網路與國外各设计組織之相關人員取得聯繫，據其建議與考量研究相關因素，收集國外设计專業組織的倫理守則，綜合相關學者意見進行內容分析，據此列出相關设计倫理議題。接著，將相關議題的守則條文譯為中文，透過深度訪談，作為問卷擬訂之參考；之後經問卷試測以修訂問卷題項和中譯用詞，進行兩階段设计利害關係者的意見調查。最後，根據調查結果，擬訂台灣设计倫理守則草案，並針對實務與教育兩面向的相關單位提出建議。

## II. 守則內容分析與歸納

在倫理守則架構上，朱建民 (朱建民, 1996, 頁39) 認為專業倫理是在此領域的從業者須共同遵守的規範，並擴及專業的社會責任，故專業倫理規範具有兩個層面，一是偏重專業內部的問題，另一是偏重專業與社會之間的關係。倫理守則考量因義務對象而產生，當倫理議題發生時，專業從業人員的義務會隨所面對之對象的不同而有所差異。因此，葉匡時 (葉匡時, 2000, 頁515) 建議可用專業人員與利害關係人的權利與義務關係來界定倫理規範。鄧佩瑜 (鄧佩瑜, 1996, 頁90-91) 列舉出專業人員與各義務對象共七類，分別為：1. 與同業公會之間；2. 與同業之間；3. 與委託人之間；4. 與合作廠商之間；5. 與員工之間；6. 與社會大眾之間；及7. 與政府之間；蔡淑麗 (蔡淑麗, 2003, 頁17) 認為專業倫理守則的

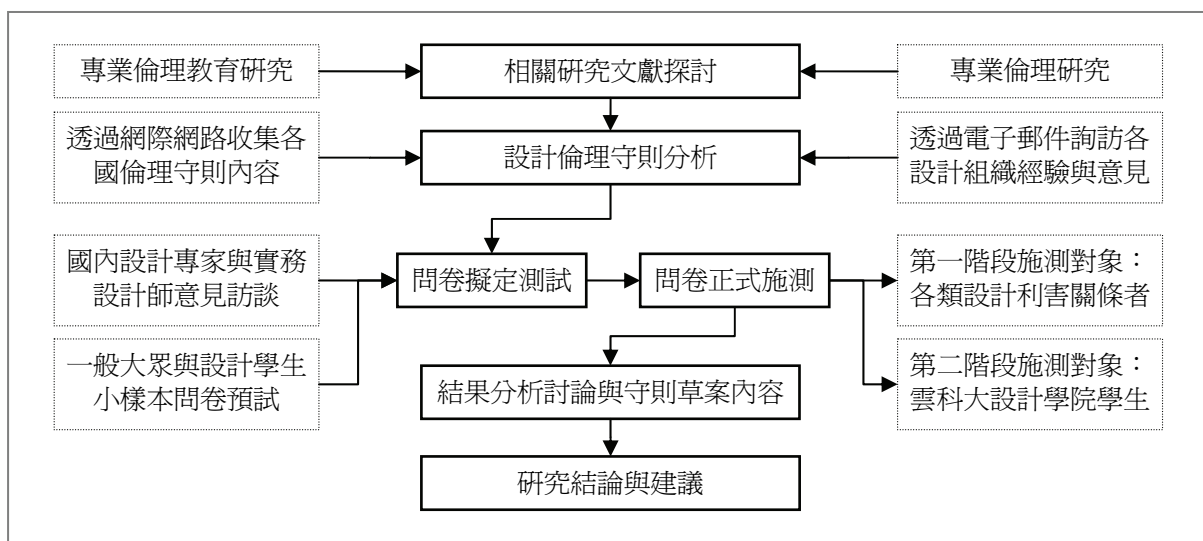


圖1 研究架構



內容架構不離上述七項，但隨不同的專業性質與涉及對象的不同仍會有所差異。另一方面，在守則內容的擬訂上，根據香港工業設計師協會的第一任會長劉國祺先生（亦為香港工業設計倫理守則的發起人之一）的建議：

「我們採用英國特許設計師協會 (Chartered Society of Designers) 與ICSID的行為準則作為初步參考。你可以從CSD、ICSID、SDA、IDSHK的網站上搜尋參考資料作為起始，並且擷取部分的參考資料使其適用於台灣的實務情況。」（個人電子郵件通訊，2007年12月22日）

因此本研究透過網路，除至國外各設計專業組織網站取得其相關資訊，並以電子郵件與該組織相關人員取得聯繫，將其回函建議列為參考要項。在地區性、多元性與歷史性考量下，本研究綜合前述學者意見，分別針對以下六家國外設計組織的倫理守則，進行整體架構與內容分析，彙整出各國關注的設計倫理議題。這六家設計組織按其英文字母排序，分別為加拿大「安大略特許工業設計師協會」(Association of Chartered Industrial Designers of Ontario, 以下稱為ACIDO)、英國「特許設計師協會」(Chartered Society of Designers, 以下稱為CSD)、「澳洲設計協會」(Design Institute of Australia, 以下稱為DIA)、「國際工業設計社團協會」(International Council of Societies of Industrial Design, 以下稱為ICSID)、「美國工業設計師協會」(Industrial Designers Society of America, 以下稱為IDSA)與「香港工業設計師協會」(Industrial designers society of Hong Kong, 以下稱為IDSHK)等。

## 2.1 六大設計倫理守則內容概述

ACIDO始於1948年<sup>2</sup>。目前ACIDO官網所刊載的倫理守則與專業規範 (Code of Ethics and Professional Practice)，共分三個部分，首先是守則引言，闡述其創制宗旨與理念，第二部分是四大基本倫理原則 (Fundamental Ethical Principles)，依序分別是1. 將我們的知識與技能用以豐富充實人類福祉；2. 應誠實公平服務大眾、客戶、雇主、雇員和學生，不論其種族、宗教、性別、年齡、身體缺陷或國籍；3. 應力求維持對現行相關事件與趨勢的充足知識，以便有能力評估我們的決定在文化、環境、技術和經濟上的影響；4. 應互相扶持，達成我們維持高專業標準與能力水準的目的，並以我們所做承諾為榮。第三部分的守則條文即依據前述四大基本倫理原則，訂定了設計師對不同利害關係人以及在各種條件下的職責 (Association of Chartered Industrial Designers of Ontario, 2001)。ACIDO倫理守則與專業規範的制定架構和內容，與葉匡時 (葉匡時, 2000, 頁515) 和鄧佩瑜 (鄧佩瑜, 1996, 頁90-91) 所提大致相近，條文內容

所涵蓋的利害關係者，也幾乎涵括了其他五家守則所規範的範圍。

CSD是六家設計專業組織中歷史最悠久的設計專業團體，成立於1930年<sup>3</sup>。從與其執行長Frank Peters的通訊內容得知 (個人電子郵件通訊，2008年4月30日)，該協會成立當年便制定了行為守則 (The Code of Conduct)，期間亦進行了多次的修訂。目前刊載在CSD網站上的行為守則，分為守則引言與守則條款內容兩個部分 (Chartered Society of Designers, n. d.)。該守則引言揭櫫其創制之目的和功能，在第二部分正式條文第一款中，亦有相對應之內容。第二部分的CSD行為守則共五款，其制定方向恰如其名，傾向從設計師實務上各種行為面向訂定倫理守則條文，這也是CSD與其他五家差異最大之處，特別是第二款「遵循」(Compliance) 裡，對於協會會員遵循該守則之指引和懲處的規範，是六家中最詳盡明確的。

成立於1947年<sup>4</sup>的DIA，刊載在其官網的倫理守則 (Code of Ethics) 共七大款 (Design Institute of Australia, n.d.)。在守則條文之前沒有任何相關說明，類似其他各家引言中的創制宗旨與目的之內容，則是置於第一款前言裡；此外，在同款中其他分項條文，還有該守則制定依據與會員除籍處份之說明。與其他五家差異較大之處是在第二款「定義」中對「設計師」的定義。除界定守則中所指涉之「設計師」為從事設計實務工作之個體或群體之外，更明確地將所有設計相關領域從業人員含括在內，如產品設計師、室內建築師/設計師/裝潢師、平面及視覺傳達設計師、與織品設計師等。這應是由於DIA未限定其本身為某一特定設計專業領域之故。DIA的第一、二款，與CSD守則第一款之規範內容相近，除會員除籍處分之規定相較於CSD另訂專款規範而較為簡略之外，DIA在會員之「設計師」身分定義與創制宗旨等相關概念上，分項明確說明較CSD詳盡。大體上，由於DIA與CSD皆為不限定單一設計專業的組織，因而兩者的守則內容和範圍相近，但在制定上，DIA採用設計師義務對象和設計師行為兩種方向的混合模式。

ICSID成立於1957年<sup>5</sup>。關於ICSID的倫理守則，在1968年第二期工業設計雜誌中，曾刊載袁國泉先生依據ICSID當時頒訂的倫理守則所翻譯的「工業設計從業人員基本原則」(袁國泉, 1968, 頁1)；惟相較ICSID於2010年修訂的英文版本，中譯版年分距今較久，故本研究仍以ICSID官網刊載的2010年英文修訂版為主。「國際工業設計社團協會」的專業倫理守則 (Code of Professional Ethics) 條款之前，同樣由引言揭示其守則目的和作用。引言之後共五大條款，從分類及其內容可知，在客戶與專業此兩個面向上，ICSID與其他五家守則規範內容相近，而針對「使用者」、「地球生態

系統」和「豐富文化特性」等三個面向加以規範，則是與其他守則差異較大的部分，特別是「使用者」與「豐富文化特性」兩個面向，是其他五家較未特別著墨之處 (International Council of Societies of Industrial Design, 2010)。

IDSA 正式成立於1965年<sup>6</sup>。IDSA 的倫理守則 (Code of Ethics)，不論在架構或條文內容，都與前述ACIDO的守則十分相近，僅部分項目略有差異。IDSA的守則亦分為三部分，引言、基本倫理原則 (Fundamental Ethical Principles) 與正式條文內容。闡述普遍性原則的基本倫理原則，其前四點精神與ACIDO相近，第五點則為IDSA與其相異之處；此五點內容依序為1. 在達成維持高專業標準和能力水準的目標上彼此支援與實踐承諾；2. 誠實公平的服務大眾；3. 維持現況相關之時事與趨勢知識，以評估所做決定之經濟與環境影響；4. 運用知識和技能為人類謀取福祉；5. 支持法律之下、和受否定與限制的平等權。與設計實務有關的規範在第二部分的倫理規範條款 (Articles of Ethical Practice)。共分六大條款，各條款沒有分項名稱，但據其內容規範，可知是以設計師的義務對象分項，分別闡述設計師對社會大眾、雇主與客戶、同儕、雇員、設計學生與協會本身的責任 (Industrial Designers Society of America, 2010)，其分項與內容皆與前述ACIDO倫理守則與專業規範相近，甚至可說是ACIDO的內容精簡版。

IDSHK成立於2002年<sup>7</sup>。由IDSHK第一任會長劉國祺先生之回函得知 (個人電子郵件通訊，2007年12月22日)，他與林國楠先生 (Founding Vice President Stephen Lam) 皆曾接受工業藝術家與設計師協會 (Society of Industrial Artists and Designers, SIAD, CSD的前身) 會員的指導，因此他們對於CSD的行為守則頗為熟悉，便共同草創 IDSHK 專業行為守則 (Code of Professional Conduct)。在與其他會員討論過細節後，於2002年由管理委員會表決通過後公佈實施，於2003年修訂 (Industrial Designers Society of Hong Kong, 2003)。該守則沿用至今。在行為守則條款之前，IDSHK與前述多家設計組織一樣，訂定內容相近的引言，揭示該協會的創制宗旨與目的，亦針對「設計師」給予了同DIA界定工業設計師部分相近的定義。此外，在正式條文之前，亦訂定「會員的義務」(Obligations of Members)，其內容與前述CSD守則第2項遵循 (Compliance) 中的前兩點相近。因IDSHK守則參考了部分CSD與其他設計組織之守則，因此在制定方向上，也呈現與DIA相同的混合模式<sup>8</sup>。

## 2.2 六大設計倫理守則內容分析

首先從整體架構來看，六家守則組成可分成兩種型態：1. 引言+條款 (CSD、DIA、ICSID、IDSHK)，2. 引言+基本

倫理原則+條款 (ACIDO、IDSA)；其中，雖然DIA守則在架構上沒有引言，但實際上其相關的引言內容置於條文第一款之中；因此，用以揭示守則創制宗旨與目的的引言，是六家倫理守則共有的成分之一，所得結果與Rich對於守則架構組成的意見相近 (Rich, 1984, p. 31)。

接著在守則內容部分，各家守則條款的訂定，除CSD守則是以設計師行為為制定方向，其餘五家 (IDSA雖僅有編號，但可由其內容判斷) 皆以設計專業人員和利害關係人的權利義務關係來界定倫理規範，正如前述葉匡時 (葉匡時, 2000, 頁515) 和鄧佩瑜 (鄧佩瑜, 1996, 頁90-91) 所提，因此，本研究在內容分析上，以各守則條款指涉的利害關係人來分類；而以設計師行為為訂定的條款，則逐條按其內容提及的主要利害關係人，將之歸屬於前述現有類別，無法歸類者，則依其指涉對象建立相對應的新類別，據此將六家守則之相關條文分類，做為後續進行台灣設計相關人員意見調查之問項初稿擬訂之用。

從六家守則中辨識出來的利害關係人，分別為「大眾」、「客戶/雇主」、「同儕」、「雇員」、「學生」、「設計專業」、以及「協會」七類 (詳參表1)。這七類符合前述朱建民 (朱建民, 1996, 頁39) 所提，包含了專業內部屬性，如「同儕」、「雇員」等類別，以及如「大眾」、「客戶/雇主」等外部屬性類別。其中「大眾」、「客戶/雇主」、以及「同儕」這三類，在六家守則條文中皆設有專款明確規範；其餘四類則是部分守則訂有專款規範 (「雇員」、「學生」、「設計專業」)，或按條文指涉之對象而歸於前述類別、亦或新建立的類別 (「協會」)。以下說明與此七類利害關係人相關之守則條文的內容與範圍：

「大眾」：此類別相關的條文內容可分成三個面向，最主要的是近年來在各個領域都相當重視的生態友善議題，其次為關於大眾健康安全和促進經濟與科技進步之一般公眾利益議題，最後則是審美人文議題。ICSID守則中「使用者」、「地球生態系統」和「豐富文化特性」等三大條款之相關條文，因屬性與本類別相近，故歸於此類別而不再另設一新類別。

表1 六大設計專業行為守則規範所涉及之利害關係人

對象	ACIDO	CSD	DIA	ICSID	IDSA	IDSHK
1. 大眾	●	●	●	●	●	●
2. 客戶/雇主	●	●	●	●	●	●
3. 同儕	●	●	●	●	●	●
4. 雇員	●			●	●	
5. 學生	●				●	
6. 設計專業	●	●	●	●		●
7. 協會	●	●	●		●	●

資料來源：研究者整理。



「客戶／雇主」：此類別與下一類「同儕」皆於各守則條文中佔有相當大的比例。此類別主要精神在於與各方利益相關的規範，可分為三個面向：客戶／雇主利益、設計師利益、與雙方利益。客戶／雇主的利益指的是如「未獲同意不應洩漏客戶或雇主資訊」、「不應故意地同時為彼此有直接競爭關係的客戶或雇主工作而未知會雙方」；設計師的利益指的是如「應向客戶揭露本身在委任關係上可能會有的任何利益」、「應避免利益衝突」；雙方利益指的則是如「雙方責任義務應訂定明確的契約共識」。整體來說，條文規範傾向「客戶／雇主」利益的維護。

「同儕」：由於倫理守則乃實務工作的指引，因而「客戶／雇主」與「同儕」這兩個與設計實務上最主要的商業活動直接相關的類別，自然成為各守則中的重點規範類別。此類別又可分兩個面向，一是競爭關係的規範，如削價競爭、惡意強奪他人進行中專案、合理的宣傳、公平的評論與抄襲等；另一種則是關於相互支援的關係，如推薦、提供建言、困境支援等。

「雇員」：此類別在ACIDO與IDSA守則裡設有專款規範，ICSID其中一項條文中也附帶提及對雇員的義務責任。其規範面向從合理的薪資與工作條件、給予具挑戰性的任務、到支持其專業發展等，大致上為設計業界就業上的相關議題。

「學生」：此類別同樣在ACIDO與IDSA守則裡設有專款規範，且兩者條文內容幾近相同，其精神主要在於對設計教育的支持，如支持涵蓋廣泛的課程 (inclusive curricula, 也有翻成全納教育)、要求學生技能熟練度、提供實習、尊重學生作品以及對學生作品給予公平認可等。

「設計專業」：ACIDO針對此類別共訂定兩大款，CSD與ICSID也有一專款提及此類別，而DIA與IDSHK守則中亦有關於設計專業之義務規範的條文，故「設計專業」也是設計倫理守則中一個重要的類別。此類別規範可分為設計專業的維護與推廣發展兩大面向 (即ACIDO兩大相關條款的制定方向)：有助設計專業維護的部分，如「應克盡職責並展現廉正誠實的行為」、或「用於發布所提供之工作與服

務的媒介或其他溝通形式和發布內容應莊重嚴謹」；有助推廣發展的部分則如「不應故意擔任或接受一項構成個人利益與其專業責任相互衝突的職務」、「應透過進修來維護和增進專業能力」等等。

「協會」：此類別為依據各家相同性質之條文所增設的新類別，指的是協會與會員間權利義務的規範，主要面向有三，分別為符合專業倫理行為的指引、會員義務和懲處。在六家守則中，CSD在其「遵循」條款裡，對於會員符合倫理行為的指引最為詳盡，IDSHK相關條文與其相近但較簡略；ACIDO、ICSID相關條文則傾向會員義務；關於懲處規範，僅CSD與DIA提及除籍處分，但CSD對於會員處分相關事項規範較為詳盡。

### Ⅲ. 深度訪談與結果討論

研究者首先透過電話或電子郵件之方式詢問訪談對象意願，若獲允准則進一步約定訪談地點與時間，且事前告知訪談當天將進行錄音事宜，並事先寄送訪談大綱，使其有充分的時間了解訪問內容。訪談對象採立意抽樣，除考量能提供豐富的訊息、且願意分享其看法的設計專業相關人員，同時亦考量受訪者差異性，如：年資、工作領域、擔任職務等 (詳參表2)。本研究分別徵詢相關產業 (聘用設計師的公司、設計公司)、推廣單位 (台灣工業設計協會、台灣創意設計中心)、與大學學院設計系所教師等三方領域之專業人員的看法。

訪談前，研究者先對「訪談同意書」內容進行說明，讓受訪者明確了解研究目的與自身權益後，再決定是否簽名並開始錄音訪談；同時向受訪者說明倫理議題的資料來源，讓受訪者對本研究的背景有概略的了解。採半結構式訪談，過程中輔以相關紙本資料羅列前述國外守則內容分析結果，以了解受訪者對於各問項及倫理議題的看法，訪談問題共五大題，分別是：1. 關於「專業倫理」對專業領域的重要性；2. 對「設計倫理」的看法；3. 是否加入專業團體；4. 所提議題 (如表3所示) 是否適合列入台灣設計倫理守則？請分享您的看法與經驗；5. 請補充表4未提及的台灣設計倫理議題，以及曾聽聞或遭遇的設計倫理議題。前

表2 受訪者資料與訪談時間

工作領域	代碼	職稱	相關年資(年)	訪談時間	工作領域	代碼	職稱	相關年資(年)	訪談時間
相關產業	D1	副理	10	1 h 5 min.	設計推廣	P1	理事	40	45 min.
	D2	資深工程師	2.5	1 h 15 min.		P2	專案經理	10	1 h.
	D3	副理	10.5	2 h.		P3	組長	9	30 min.
	D4	總經理	6	1 h 30 min.	設計教師	E1	副教授	31	1 h 10 min.
	D5	設計師	0.5	40 min.		E2	教授	22	1 h.
					E3	副教授	29	1 h.	

資料來源：研究者整理。

表3 深度訪談倫理議題

責任對象	議題	
大眾	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 永續／回收利用</li> <li>- 促進人類福祉</li> <li>- 保護生態</li> <li>- 發揮設計師的影響力影響他人</li> <li>- 以新技術創造新設計</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 使用者健康安全</li> <li>- 考量潛在使用者需要</li> <li>- 考量設計品製造、使用與回收整體價值鏈</li> <li>- 技術的人性化</li> </ul>
客戶／雇主	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 收費相關規範</li> <li>- 商業資訊保密</li> <li>- 同時為有直接競爭關係之客戶從事設計</li> <li>- 建立明確的合約內容</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 專業職權內滿足其最佳利益</li> <li>- 團隊成果共享</li> <li>- 與其意見相左時應提出忠告</li> </ul>
同儕	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 公平競爭</li> <li>- 避免惡性競爭</li> <li>- 惡意抄襲與受教唆抄襲</li> <li>- 發佈真實、不誤導的服務宣傳內容</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 建設性的評論</li> <li>- 推薦設計師之規範</li> <li>- 相互支援</li> </ul>
雇員	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 促進其專業發展</li> <li>- 明確的合約規範</li> <li>- 適當的工作環境</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 加班補償</li> <li>- 工作成就認同</li> <li>- 指派具挑戰性的專案</li> </ul>
學生	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 實習觀摩</li> <li>- 對學校課程與訓練的要求</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 尊重學生成果</li> <li>- 作品成就認同</li> </ul>
設計專業	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 角色利益衝突的規範</li> <li>- 注重設計品質／原創性</li> <li>- 正直誠實的工作態度</li> <li>- 服務宣傳資料應真實無誤</li> <li>- 服務宣傳資料應符合專業尊嚴</li> <li>- 服務宣傳資料對利害關係人應公平誠實</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 充實專業新知</li> <li>- 參加活動／社團／政府事務</li> <li>- 自我挑戰</li> <li>- 平等服務所有人</li> <li>- 持續進修</li> <li>- 發表設計專業相關文章</li> </ul>
協會	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 遵守設計倫理守則</li> <li>- 在法律前提之下遵行守則</li> <li>- 守則與其他規範矛盾時之指引</li> <li>- 召開倫理議題討論會議</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 設立投訴／申訴管道</li> <li>- 違反規範之懲處規定</li> <li>- 服從協會決議</li> </ul>

資料來源：研究者編撰。

一次的訪談建議與經驗將作為下一次訪談的彈性調整之參考。此外，亦詢問受訪者基本資料，如：服務單位、職稱、最高學歷，與相關工作年資。所有訪談內容均繕打成逐字稿寄送給受訪者，以供其檢核與內容校正，提高資料信度。最後，將所有訪談內容進行歸納加以分析。

### 3.1 訪談小結

多數受訪者都肯定專業倫理對於設計專業的重要性。E1認為，在傳統設計產業中，同業之間往往遵循某種默契行事，卻又無法明確描述遵循的原因；這股默契實則業界所共同遵循的核心價值；因而，核心價值將演進為大家共同遵守的倫理守則。D4, E3提到，專業倫理守則的建立可提供新進設計師參考之用，便於傳承設計專業倫理；D2更進一步指出守則的建立，亦可讓第三了解設計師應有的作為與態度；D1則表示，縱然專業倫理是重要的，但由於多數設計師受雇於企業，僅能跟隨企業的商业政策從事設計，沒有實質主導權，對設計師能否充分發揮其專業倫理保持懷疑；然此現況更顯示專業倫理之重要性：當第三方提出違背倫理的要求時，設計師可據此引倫理守則向第三方說明其專業的操守，有利於雙方達成共識。

儘管前述顯示專業倫理之於設計專業的重要性受到肯定，

但多數受訪者皆表示不曾聽聞或接觸過設計倫理守則，對於設計倫理的概念與內涵也不甚清楚。此外，除了設計教育者，幾乎所有產業界與設計推廣單位（其中一位除外）的受訪者，皆表示本身非設計專業團體成員，除因忙於設計工作無暇參與之外，也不清楚加入設計專業團體對自身有何益處；部分受訪者則補充說明，不清楚是否為設計專業團體成員，但倘若是，也多是求學時期為了參加比賽或辦展覽而入會。經過說明後，部分受訪者認為，設計倫理守則應較偏向社會責任與人性的關注（D4, E3）；但較抽象層面的概念，是一種崇高且不容易達成的目標，且因設計師偏好突破、不受規範，將眾所皆知的道理、或過於細節的事項列入規範中，也較不適宜（D1, D3）。故為避免守則內容過於通則與理想化，並非羅列越多條文越好，而應依設計師職業特質制定較有意義。

關於受訪者對各項議題列入倫理守則的合適性，從整體反應看來，多數國外守則提及的議題皆適用國內，列入守則亦對設計師有益，唯在少部分議題上受訪者看法分歧。其中爭議較大的是關於協會與會員之權利義務的界定。產業界受訪者較傾向對所任職公司的權利義務大於所參加之協會，故對協會權責規範較為保留；而另一方則認為既然加



入協會便是認同它，因此必須「服從協會決議」；關於「召開倫理討論會議」，有受訪者認為不需要列入守則中；但支持者則認為，協會適宜辦理此類會議，才有助於倫理守則的落實。研究者認為，專業倫理守則是實務上與該專業相關之倫理議題的行為規範和指引，精神上本就不應與利益相關者的利益有所抵觸，而其中當然也包含成員受雇的公司（雇主）或客戶，故相關義務權責仍應有所規範。

「維護榮譽尊嚴」、「正直誠實」與「平等服務所有人」等，被受訪者視為一般倫理原則，對其是否列入持保留態度；但如CSD執行長Frank Peters在其回函建議中所提，應強調「除對全體人類責任之外，設計師的獨立自主與誠實正直不屈於任何壓力之下」（個人電子郵件通訊，2008年4月30日），將這些一般倫理列入，有助設計師體認出這些是不容忽視的基本倫理原則。其他意見則是針對內容的修正建議（詳參表4）。綜合來說，受訪者認為內容應較契合設計師的工作特性、敘述應較明確具體，才容易理解和運用。上述建議將作為後續擬訂問卷調查問項的參考。

#### IV. 問卷調查與結果

##### 4.1 問卷調查設計

根據前述深度訪談所得結果擬訂問卷問項，並以小樣本進行問卷預試。因問項內容多數參考國外守則條文，故受測者完成問卷後，亦詢問其對問項描述的理解，做為正式問卷修正的參考。正式施測問卷共分兩個部分，第一個部分是問卷內容，共七個類別：大眾、客戶／雇主、同儕、雇員、學生、設計專業、與協會。問項採用Likert 五點量表，尺度由1至5分別為「非常不重要」、「重要」、「普通」、「很重要」、「非常重要」，數字越大代表受測者對該問項的肯定度越高。第二部分為受測者基本資料，相關變項有1. 性別；2. 年齡；3. 身分。依不同目的進行兩階段問

卷施測。兩階段問使用相同問卷，惟因應樣本特性，第二階段的問項敘述與受測者變項略做調整，較大差異部分是略去「協會」類別的7個問項。兩階段問卷調查的受測者資料如表5所示。

第一階段問卷施測目的在於了解各類別利害關係者對相關議題的看法，以做為守則擬訂之依據，調查對象基本上為社會各階層人士，基於問卷本身問項較多、內容與設計議題較為相關，因此採便利抽樣，於設計相關地點、單位發送問卷（如新一代設計展、設計公司與設計學校），徵求有意願作答之受測者。受測者身分主要分為教育界（含設計科系的學生與教師）、產業界（含設計師與公民營設計推廣者）與社會大眾（含客戶／雇主與一般大眾）三類。於2009年5月底至2009年6月底，透過直接施測（84）、郵寄（14）與網路（270）等三種方式發放。總發放問卷數共368份（回收率55%），扣除漏答與無效問卷，有效問卷為204份。第二階段問卷施測目的，在於確認守則內容對廣義之設計領域的通則性。設計依專長領域不同可分為產品、視覺與空間三大類，因時間與人物力之限制，難以取得足夠相關設計公司名單做為施測樣本，因此改以準設計人員，即設計科系大四生為施測對象，故以涵蓋前述設計三大領域的雲林科技大學設計學院全體大四生為受測者。雲科大是台灣設計高等教育發展較早的學校之一，現共設有五個設計相關科系，除前述設計傳統三大領域外，亦涵蓋了近年設計新興發展領域之科系。這五系分別為工業設計系（ID）、視覺傳達設計系（VCD）、建築與室內設計系（AID）、數位媒體設計（DMD）、以及創意生活設計（CD）等五系。於100學年上學期第一週前後（約2011年九月中下旬），透過課堂發送紙本問卷施測。總發放問卷數共292份（大四學生總註冊人數305人，觸及率94%），總回收率91%，扣除非設計系與無效作答問卷，有效問卷數共250份。

表4 受訪者意見彙整

訪談大綱的問項	受訪者意見	受訪者代碼
正直誠實	屬於一般倫理原則	E2、E3、D3
維護榮譽尊嚴	屬於一般倫理原則	E3、D3
平等對待所有人	屬於一般倫理原則	E2、P1
設計品質／設計原創性之規範	分列「設計品質」和「設計原創性」之規範	E2、D4
正直誠實	增列「以熱情的態度完成設計專案」	D2
充實專業新知	增列「充實設計倫理新知」	E2
出版專業刊物	增列「出版倫理守則刊物」	E2
公平競爭	增列「對某些特定對象，可提供不同設計收費」 增列「為維持公平的競爭，應避免削價競爭」	E1 E2、D4
推薦設計師之規範	列「若從推薦中獲得報酬，則應負起全責」	E1、E2、P3
加班補償	增列「提供彈性上下班時間」較符合設計師工作性質	D3
促進雇員之專業發展	改列「提供教育訓練」較為具體化	D4
受訪者新增項目	「應努力創造經典設計品，避免物質的浪費」	D1

資料來源：研究者整理。

表5 兩階段問卷受測者資料

第一階段 樣本資料		教育界 (E)	產業界 (I)	社會大眾 (P)	小計		
總人數 (%)		67 (32.8)	60 (29.4)	77 (37.8)	204		
性別 (%)	男	55	38	37	130 (63.7)		
	女	12	22	40	74 (36.3)		
年齡 (%)	21-30 歲	10	17	7	34 (16.7)		
	31-40 歲	18	19	23	60 (29.4)		
	41-50 歲	24	17	38	79 (38.7)		
	51-60 歲以上	15	7	9	31 (15.2)		
第二階段 樣本資料		工設(ID)	視傳(VCD)	建築與室內(AID)	數媒(DMD)	創設(CD)	小計
總人數 (%)		67 (26.8)	47 (18.8)	36 (14.4)	53 (21.2)	47 (18.8)	250
性別 (%)	男	39	6	10	20	7	82 (32.8)
	女	28	41	26	33	40	168 (67.2)
平均年齡 (sd)		21.7(1.46)	21.4 (0.85)	21.6 (0.76)	21.7 (1.42)	21.2 (0.73)	21.6 (1.16)
是否已修過設計倫理課		是	否	否	否	是	

單位：人

在資料分析與判定上，本研究目的在於受測者對各問項重要性的看法，因此將兩次問卷施測的受測者意見，根據量表尺度設定，給予對應的1至5分，計算整體受測者對各問項的平均分數，再按其類別依其平均數高低排序：問項平均分數在3以下，視為較不需要或否定的態度，3-3.5之間表示肯定或贊同的態度，3.5-4.5之間為重要或積極的態度，4.5以上則視為非常重要或相當積極的態度。接著，進行t檢定比較兩次問卷施測結果，瞭解兩個不同組成屬性的受測者差異。另外，由於各問項代表的是守則內容的相關概念，並非代表一獨立的守則條文，故問項得分高低亦將做為後續擬訂守則草案的參考。上述所有問卷資料均經電腦輸入處理，並以統計軟體SPSS 12版進行分析。

#### 4.2 各利害關係人對守則內容的看法

兩階段問卷的整體與各類別問項之項目間一致性信度檢定皆達0.79-0.97以上，顯示本問卷具良好信度。性別在兩階段問卷的各類別問項平均得分均未出現顯著差異。在年齡變項上，第一階段問卷四個年齡區間中，僅「51-60歲以上」群組，對七大類別之「設計專業」的平均看法上，顯著高於較低的「21-30歲」與「31-40歲」兩個群組；兩階段問卷中看法出現較大差異的是在身分變項上。

在第一階段問卷中，不同身分群組對「學生」、「設計專業」與「協會」三大類別的平均看法出現差異。在這三大類別中，產業界的看法顯著低於社會大眾，在「學生」類別上，產業界亦顯著低於教育界；而在第二階段問卷的各類別問項上，不同設計系學生的看法亦出現差異。在「大眾」這類別上，建築與室設、工設與創設三系學生的看法均顯著高於數媒系；此外，建築與室設系學生的看法，在「學生」與「設計專業」這兩類上，也各顯著高於視傳系與數媒系學生；值得注意的現象是，受測的建築與室設系學生尚未修完設計倫理課；已修完設計倫理課的學生，在

「大眾」與「雇員」這兩個類別上的看法，顯著高於尚未修課的學生，此外，已修完課的不同設計系學生在六大類別看法上，皆未出現顯著差異的看法，而尚未修設計倫理課的三個設計系學生，在「大眾」、「雇員」、「學生」與「設計專業」上，建築與室設系學生均顯著高於視傳與數媒系學生。

整體來看，調查結果顯示出，所有受訪者對問卷所提所有倫理議題，均呈現正面反應，性別在兩階段問卷均未出現顯著差異；儘管第一階段問卷的年齡與身分、與第二階段的科系與修課變項均出現顯著的差異看法，但兩階段整體受測者在各類別的平均看法得分均超過4以上，因此，接下來根據建構守則草案之研究目的，將兩階段問卷各類別問項的平均看法做進一步的比較，以做為後續研究進行之參考。

表6為「大眾」與「客戶/雇主」兩個類別的問項排序與差異比較。「大眾」類別問項 (A1-16) 兩階段的所有平均分數皆在將近4或以上 (最高4.67, 最低3.95)，顯示受測者認同本類別所有議題，並認為多數議題是重要的。進一步以t檢定比較兩次問卷的結果顯示 (如表6)，出現顯著差異的問項共八題，分別是關於安全 (A1、A9)、人文 (A2、A3、A16)、生態環保 (A5、A14)、與技術 (A12) 等議題；顯示第一階段受測者對前述議題，較第二階段受測者更為重視。接著在「客戶/雇主」類別上，儘管所有問項 (B1-14) 的平均分數皆在將近4或以上 (最高4.73, 最低3.96)，但在兩階段問卷也多數呈現顯著差異：第一階段在本類別9個問項平均數皆達4.5以上，而第二階段僅B8問項得分達4.5，顯示第一階段受測者對本類別多數議題，較第二階段受測者更為重視。但從得分可知，整體來說，受測者對多數問項的看法，均持有重要與非常重要的態度，顯示本類別是守則中相當受重視的面向之一。





表6 「大眾」(A1-16) 與「客戶 / 雇主」(B1-14) 類別問項排序與差異比較

問項內容	兩階段結果				兩階段比較	
	平均數 <sup>a</sup> (n=204)	排序 <sup>a</sup>	平均數 <sup>b</sup> (n=250)	排序 <sup>b</sup>	t 值	差異 <sup>c</sup>
A1 關心使用者健康安全	4.67	1	4.47	2	3.85***	a>b
A4 了解設計人性化	4.54	2	4.48	1		
A9 促進大眾安全	4.53	3	4.19	9	5.40***	a>b
A5 尊重生態環境	4.48	4	4.34	5	2.43*	a>b
A3 考量設計整體價值鏈	4.44	5	4.24	7	3.35***	a>b
A7 採用環保材料, 減少污染	4.43	6	4.39	3		
A12 了解使用新技術	4.38	7	4.19	10	3.08**	a>b
A13 採用新技術改善設計	4.37	8	4.26	6		
A6 永續設計	4.37	9	4.34	4		
A16 透過設計體現各種社會文化	4.35	10	4.09	13	4.02***	a>b
A2 考量所有潛在使用者	4.31	11	4.18	11	2.19*	a>b
A15 分享綠色技術資訊, 促進最佳設計選擇	4.27	12	4.24	8		
A14 說服任一種對象響應有益環境的設計	4.25	13	4.08	15	2.37*	a>b
A8 創造經典設計品, 避免物質的浪費	4.24	14	4.14	12		
A10 促進大眾審美標準	4.18	15	4.09	14		
A11 促進經濟發展	4.06	16	3.95	16		
B8 不得洩露其商業機密, 除獲明確授權	4.73	1	4.50	1	4.60***	a>b
B7 設計工作過程接觸的商業資訊應視為機密	4.70	2	4.38	7	5.61***	a>b
B9 未獲授權不應代為發表公開聲明	4.67	3	4.46	2	3.93***	a>b
B3 接受委託前, 彼此應建立明確的契約協議	4.64	4	4.37	8	5.29***	a>b
B1 未經團隊成員同意, 不可擅自公開團隊成果	4.63	5	4.44	4	3.38***	a>b
B4 接受委託前, 應明確告知可能的費用總額	4.62	6	4.32	10	5.50***	a>b
B2 不可擅自將團隊成果視為個人成就	4.62	7	4.39	6	4.12***	a>b
B10 確保相關人員同受保密措施約束	4.59	8	4.36	9	4.00***	a>b
B6 對報價總額與文件完整度彼此應達成共識	4.51	9	4.42	5		
B13 專業職責內, 滿足其最佳商業利益	4.44	10	4.12	13	4.76***	a>b
B12 同時為有直接競爭關係者工作, 應獲雙方同意	4.43	11	4.18	12	3.71***	a>b
B14 個人意見與所指派任務相左時, 應依據專業立場提出討論	4.42	12	4.21	11	3.58***	a>b
B5 費用應符合設計師所耗費的工時和精神	4.39	13	4.44	3		
B11 不應同時為有直接競爭關係者工作	4.27	14	3.96	14	3.78***	a>b

a 第一階段問卷; b 第二階段問卷; c 兩階段問卷差異比較: a=第一階段問卷, b=第二階段問卷

表7為「同儕」、「雇員」與「學生」三大類別問項的排序與差異比較。首先在「同儕」類別上, 本類別問項 (C1-19) 全體的平均分數, 皆在贊同的3.5分以上 (最高4.65, 最低3.62)。但與前述兩大類別一樣, 第一階段受測者對所有問項的平均數, 皆比第二階段受測者為高 (僅C3略低), 且超過半數以上的分數差距達到顯著水準。由於前述六大設計組織的守則內容分析中, 歸納出「大眾」、「客戶 / 雇主」以及「同儕」這三類, 是所有守則皆制定專款規範的類別, 意味著此三個類別在守則中的重要性; 對照兩階段問卷在這些類別問項的顯著差異, 代表了此兩群受測者對相關議題看法上的落差, 對於後續守則的推廣具有重要意涵。接下來「雇員」與「學生」類別的問項 (D1-8、E1-4), 其兩階段的平均分數均在將近4或以上 (「雇員」最高4.52, 最低3.95; 「學生」最高4.73, 最低3.96)。兩階段問卷的分數差異, 在這兩個類別出現與前述相反的情況; 第一階段受測者在此兩類別平均分數大多低於第一階段。此結果可以

合理推斷, 是由於第二階段受測者皆為大四設計學生, 又即將面臨就業成為社會新鮮人, 心境上與此兩大類別屬性相近, 故反映在此兩個類別的評分上, 就出現了各有半數問項平均數顯著高於第一階段的情況。

表8「設計專業」類別問項 (F1-18) 中, 多數的平均數達3.5分以上, 其中F11於第二階段問卷中未達到3.5, 而F4問項則在兩階段問卷的分數皆未達3.5分。需進一步說明的是, 認為「參與社會與政府事務」的F4為兩階段問卷所有問項中得分最低的議題, 推論應是受到台灣具爭議和衝突性的政治環境所影響。整體上, 本類別多數問項皆達贊同程度, 但同樣地, 第一階段受測者對本類別多數議題, 皆較第二階段受測者更為重視; 表面上看來, 本類別屬性似乎應較為傾向設計專業內部事務屬性, 但若從設計專業本質來考量, 實際上設計是因相關的利害關係者需求而產生, 故可理解兩階段結果的差異, 也因此第一階段的問卷結果, 在後續守則擬訂上具有較優先的參考順序。最後是「協會」



類別，本類別雖為設計協會與其會員間的權利義務規範，但從其公開宣示的作用上可知，其實質目的是透過對外揭示其宗旨，用以展現力求達成守則規範的決心，故其實質意義上的義務對象為社會大眾，因此在本類別上，僅以第一階段調查結果為主；而本類別的七個問項 (G1-7)，也都達到3.5以上傾向贊同態度的得分。

#### 4.3 台灣設計專業倫理守則草案的建構

透過上述問卷結果了解受測者對於各問項列入守則的看法，在本研究的量表設計上，以3為中性態度指標，而施測結果顯示所有問項平均數均介於3.00以上至5.00以下（實際除F4與F11之外，其餘問項得分均達3.5以上），顯示受測者態度均傾向正面認同多數問項。考量本研究目的為後續相關個人或團體之參考應用，故將全數納入守則建構。然而，條文數量非無限上綱，必需有所取捨，前述受訪者

也表示條文並非越多越好；此外，各問項平均數各有高低，也代表受測者對各問項納入守則中的認同程度。因此，以下列出幾項守則草案擬訂之原則，作為問項概念是否列為單獨條文、或與其他問項一併敘述、亦或做為附屬說明的優先順序考量：

1. 首先，分數考量上依據受測者屬性（與設計利害關係者有直接相關），權衡兩階段問卷結果；其中「大眾」、「客戶/雇主」、「同儕」、與「設計專業」四大類別，因其涉及較多設計實務者、與外部義務對象直接或間接的多元關係，故以第一階段結果做為兩階段出現差異的參考基準；反之，「雇員」與「學生」類別，則以第二階段結果為判斷基準。
2. 關於分數判定，平均數4.50以上的問項，將盡量單獨條列為一則條文以顯示其重要性。平均數介於4.00至4.50

表7 「同儕」(C1-19)、「雇員」(D1-8)與「學生」(E1-4)類別問項排序與差異比較

問項內容	兩階段結果				兩階段比較	
	平均數 <sup>a</sup> (n=204)	排序 <sup>a</sup>	平均數 <sup>b</sup> (n=250)	排序 <sup>b</sup>	t 值	差異 <sup>c</sup>
C2 避免故意抄襲他人設計	4.65	1	4.36	3	4.61***	a>b
C3 避免接受他人教唆進行抄襲	4.56	2	4.43	1		
C6 避免詆毀其他設計師名聲與作品	4.45	3	4.30	5	2.35*	a>b
C13 應適時的支援團隊成員，幫助專案進行	4.44	4	4.38	2		
C14 當同儕因堅守設計倫理守則而有危險時，應給予支援	4.39	5	4.31	4		
C7 發佈真實、不誤導的服務宣傳內容	4.37	6	4.20	8	2.67**	a>b
C12 未知會相關人之前，不應接受他人已簽約專案	4.33	7	4.26	7		
C11 避免故意取代他人已簽約的專案	4.28	8	4.11	9	2.62**	a>b
C5 接受其建設性評論	4.27	9	4.26	6		
C19 引薦設計師應告知委託者被推薦者相關資料	4.26	10	4.04	11	3.31**	a>b
C8 藉由比較設計品質來達到公平競爭	4.23	11	4.00	14	3.24**	a>b
C17 引薦設計師若從中獲得報酬則應負起全責	4.18	12	3.70	17	5.92***	a>b
C9 為維持公平的商業競爭，應避免削價競爭	4.15	13	4.02	13		
C15 引薦設計師不應向被推薦者收取報酬	4.07	14	4.04	12		
C16 引薦設計師不應向委託者收取報酬	4.04	15	3.80	16	3.05**	a>b
C4 給予建設性評論	4.04	16	4.05	10		
C1 對非營利或慈善團體提供減價或免費設計服務	4.01	17	3.95	15		
C18 引薦設計師若從中獲得報酬應公開此事	3.95	18	3.62	19	3.86***	a>b
C10 為維持公平的商業競爭，不應毫無理由提供免費服務	3.94	19	3.68	18	3.02**	a>b
D8 對所完成的工作給予公平肯定	4.17	6	4.52	1	-5.45***	b>a
D7 給予適當的加班補償	4.01	7	4.52	2	-7.5***	b>a
D6 給予適當的上下班時間	4.44	3	4.50	3		
D5 提供創意的工作環境	4.48	1	4.45	4		
D4 建立明確的聘用合約規範	4.27	5	4.44	5	-3.05**	b>a
D1 提供繼續學習的機會	4.42	4	4.39	6		
D2 支持其職業生涯的發展	4.47	2	4.36	7	2.00*	a>b
D3 盡可能賦予與其技能相符之挑戰性專案和責任	3.95	8	4.28	8	-5.25***	b>a
E2 尊重學生設計成果的所有權	4.53	1	4.53	1		
E3 公平肯定學生所完成的作品	4.30	3	4.49	2	-3.36***	b>a
E4 支持實施涵蓋廣泛的課程和要求令人滿意的熟練度，使學生具有足夠的知識和技能以進入職場	3.93	4	4.36	3	-6.37***	b>a
E1 提供學生與執業設計師實習的機會	4.31	2	4.30	4		

a 第一階段問卷；b 第二階段問卷；c 兩階段問卷差異比較：a=第一階段問卷，b=第二階段問卷



表8 「設計專業」(F1-18) 與「協會」(G1-7) 類別問項排序與差異比較

問項內容	兩階段結果				兩階段比較	
	平均數 <sup>a</sup> (n=204)	排序 <sup>a</sup>	平均數 <sup>b</sup> (n=250)	排序 <sup>b</sup>	t 值	差異 <sup>c</sup>
F17 在法律的的前提下，公平的為眾人服務	4.65	1	4.19	9	7.24***	a>b
F1 注重設計成果的品質與完整度	4.63	2	4.44	1	3.71***	a>b
F5 持續充實設計專業新知	4.61	3	4.35	2	4.87***	a>b
F14 維護設計專業的榮譽尊嚴	4.48	4	4.28	7	3.32***	a>b
F18 以設計師之名宣傳設計，不能違背專業尊嚴	4.45	5	4.33	5	2.05*	a>b
F15 秉持熱誠完成設計專案	4.43	6	4.26	8	2.59**	a>b
F2 注重設計成果的原創性	4.40	7	4.29	6		
F13 不應同時參加設計競賽又身兼裁判	4.36	8	4.34	3		
F7 持續進修	4.35	9	4.04	12	4.34***	a>b
F16 以正直誠實的態度完成設計專案	4.25	10	4.33	4		
F6 持續充實設計倫理新知	4.17	11	4.16	10		
F9 樂於嘗試具有挑戰性的專案	4.16	12	4.07	11		
F8 將技能運用在具有挑戰性的專案	4.16	13	3.98	13	2.49*	a>b
F12 避免擔任專業責任立場又與個人利益相衝突的職位	4.12	14	3.82	15	3.98***	a>b
F10 發表設計相關文章，促進專業資訊交流	3.96	15	3.84	14		
F3 加入專業性組織與團體	3.69	16	3.63	16		
F11 發表倫理相關文章，促進設計倫理發展	3.62	17	3.44	17	2.43*	a>b
F4 參與社會與政府事務	3.15	18	3.30	18		
G2 在法律的的前提下遵行守則	4.28	1				
G1 遵守設計倫理守則	4.22	2				
G3 守則與其他規範相互矛盾之指引	4.14	3				
G6 設立投訴／申訴管道	4.12	4				
G7 舉行倫理議題討論會議，促進專業發展	4.00	5				
G4 違反守則之懲處	3.97	6				
G5 服從協會決議	3.68	7				

a 第一階段問卷；b 第二階段問卷；c 兩階段問卷差異比較：a=第一階段問卷，b=第二階段問卷

問的問項，若有源自相同倫理議題的其他問項，即一併敘述，否則將單獨條列。最後，平均數介於3.00至4.00的問項，視為次要的，在此範圍內的各問項，將附屬至其他相似的議題之後，作為補充解釋或延伸說明。

- 問項平均數排序也將成為條文先後順序的參考。
- 雖有前述問卷結果的參考標準，但最終仍須考量守則條文的精簡原則、內容相近性、陳述邏輯與其法律屬性，並以前述分析的現有設計倫理守則作為內容撰寫之參考。

依據上述原則擬訂出一份台灣設計倫理守則草案。共三十一則，分七大類別，其順序安排與條文構成分布，分別為1. 協會三則，10%；2. 大眾六則，20%；3. 客戶／雇主七則，23%；4. 同儕五則，17%；5. 雇員二則，7%；6. 學生二則，7%；7. 設計專業五則，17%。此外，由於守則是以特定設計專業組織為主體，在符合其創建宗旨下，作為具共同理念之成員間依循的規範；基於此一思維邏輯故在守則條文之前，參考先前分析之六大設計守則，用以擬訂本守則草案創制引言。本草案全貌請參下一小節。

#### 4.4 台灣設計專業倫理守則草案

台灣設計師協會（暫名，以下稱本會）是一個專業團體，代表台灣設計師的共同權益。本會功能是推廣高水準的設計、確立設計專業體制，並強調設計師對社會、客戶、以及全體台灣設計師之共同利益與責任義務的關注。設計師應以保障大眾安全為使命，除考量商業利益外，也應履行社會責任，讓多方共享最佳利益；基於倫理自覺與維護設計師執業尊嚴和榮譽的設計師自律實踐，特制定設計倫理守則（以下稱守則），做為設計師遵守正當行為的基本倫理準則，亟盼全國設計師一體遵行。

設計師應遵守台灣與執業地區之法律、本會章程及守則之規範。守則所指涉之「設計師」一詞，指的是實務上一位自由接案或受薪的設計師，或是一群以合夥關係或處於其他夥伴關係形式的設計師，並包含下述：

- 消費產品和資本財相關之設計師
- 室內建築師／室內設計師和室內裝潢師
- 圖案和視覺溝通相關之設計師
- 紡織和布料相關之設計師

1. 設計師對本會的責任：

- 設計師執業應遵守本國法律、遵循本守則與其他設計專業規範，在他國執業時也應遵守前述原則。當設計師發現本守則與法律或其他規範有矛盾歧異時，應諮詢本會從而獲取指引。
  - 設計師同意受本守則之約束，如有違反得受譴責，並由本會召開討論會議做出暫停或開除其會籍之決定。
  - 設計師若對本會、其他設計師或事件等有任何異議，應以書面方式向本會反映，本會將召開討論會議做出裁決，而設計師應接受本會的最後決議。
2. 設計師對大眾的責任：
- 設計師首要考量為運用專業技能以促進大眾安全，不得故意創造出有害使用者健康安全的設計。
  - 設計師應了解設計人性化之重要性，考量設計從生產、銷售到使用的整體價值鏈、以及所有潛在的使用者。
  - 設計師應尊重環境與生態系統，盡量運用對環境無害的生產方式，採用環保材料與可回收再生的永續設計，以降低對環境的衝擊與污染，達到永續發展的目的。
  - 設計師應了解使用新技術的可能性，願意採用它來改善設計；並透過創造經典，以避免物質的浪費。
  - 設計師應發揮其影響力影響他人以促進整體福祉。如分享綠色技術資訊，促進彼此做出最佳的選擇、盡力說服各利害關係者，共同響應有益環境的設計。
  - 設計師應透過其設計專業體現社會各種文化傳統，並促進大眾審美標準和經濟發展。
3. 設計師對客戶／雇主的責任：
- 設計師在設計過程中所接觸到客戶與雇主的商業資訊，不論雙方是否簽署保密協定，均應視為機密不得洩露；且應確保過程中接觸到相關資訊之人員亦受此保密義務約束。
  - 除非獲得客戶與雇主明確的授權，設計師不應代為發表公開聲明。
  - 設計師不得擅自把團隊成果視為個人成就，亦不得擅自公開團隊成果，除非得到雇主與包含客戶的團隊成員之完全同意。
  - 設計師接受委託前，應明確告知可能發生的費用總額，而此費用應符合所耗費的工時和精神。
  - 設計師與委託者在報價總額與相關文件完整度達成共識下，應建立明確書面契約以保障雙方權益。
- 設計師應在其專業職責內，為滿足客戶與雇主符合道德原則的商業目的，謀取最大利益。當設計師對客戶與雇主所指派的任務產生異議時，設計師應根據專業立場提出忠告並與之討論。
  - 設計師不應同時為有直接競爭關係的客戶與雇主工作，除非事先知會所有相關人員且獲得同意。
4. 設計師對同儕的責任：
- 設計師應盡其所能提供具原創性的設計服務，不得抄襲其他設計師的作品，或接受他人教唆進行抄襲。
  - 設計師不得發佈惡意的陳述詆毀其他設計師的名聲與作品，所有對其他設計師公開的陳述均需真實、客觀且具建設性；同樣地，也應具有雅量接受其他設計師真實、客觀且具建設性的評論。
  - 設計師應藉由比較設計品質達到公平競爭，針對其設計服務所發佈的宣傳訊息，應為真實、不誤導的內容。且為避免削價競爭降低設計專業應有品質，不應無故提供減費或免費服務，除非服務對象為非營利團體。
  - 設計師應適時的支援團隊成員，幫助專案進行。當同儕因堅守設計倫理守則而遭遇危機時，應給予支援。
  - 設計師受請託或工作上需引薦設計師以供選擇時，應告知託付方所推薦者之相關資料，且不應向託付方或所推薦者收取任何形式之報酬。若從中獲得利益，則應公開此事且負起全責。
5. 設計師對雇員的責任：
- 設計師對雇員所完成之工作應給予合理公平的認可；並且應與雇員建立明確的合約規範，給予適當的彈性上下班時間，對於其超時工作予以適當的薪資補償。
  - 設計師應努力營造創意的工作環境，且透過提供相關在職訓練與鼓勵其進修充實設計新知，以支持雇員在專業上的持續發展，並盡量提供與其能力相符且具挑戰性的專案工作。
6. 設計師對學生的責任：
- 設計師應尊重學生設計成果的著作權，並給予合理公平的認可。
  - 設計師應支持學校實施涵蓋廣泛的課程和要求令人滿意的熟練度，並提供實習機會以提升學生實務經驗，讓學生具有足夠的知識和技能以進入職場。
7. 設計師對設計專業的責任：



- 設計師支持法律之下、和受否定與限制的平等權；誠實公平的服務大眾，不因其種族、性別、國籍、信仰、年齡、身體缺陷與性向等因素而有差別對待。
- 設計師應注重其設計服務的品質與完整度，以維護設計專業的形象；且應秉持正直誠實的精神和服務熱誠執行受委任專案，並樂於嘗試將技能運用在具有挑戰性的專案。
- 設計師在其職涯中應持續學習和充實設計新知，以跟上時代脈動；充實設計倫理新知，以提升倫理判斷力與道德勇氣；發表設計專業與設計倫理相關文章，以促進資訊交流；並在餘力範圍內涉入適當的專業組織、社會活動與政府事務，以促進群體福祉。
- 設計師可將名字用於其設計之促銷或宣傳，但不應容許已遭竄改而失去原創意義之設計與其有任何關聯，以維護設計專業的榮譽與尊嚴。
- 設計師應避免扮演身兼球員與裁判之利益衝突的情況，如：故意接受在專業責任立場和個人利益相互衝突的職位；在知情的情況下接受任何利益而使其專業工作失去中立性；同時身兼設計顧問與承包商造成利益護航等情事。如遇有任何疑問可諮詢協會協助釐清。

## V. 討論與建議

受限於人力與時間因素，本研究在地區性、多元性與歷史性考量下，對於設計專業相關組織的倫理守則取樣，雖未能完全涵蓋台灣現有相關設計領域專業屬性，例如代表視覺設計專業的「國際平面設計協會」(International Council of Graphic Design Associations, ICOGRADA) 和「美國平面藝術協會」(American Institute of Graphic Arts, AIGA)，或是建築相關的「美國建築協會」(American Institute of Architects, AIA)；但樣本中涵蓋了廣義的設計專業組織 (CSD 與 DIA)；DIA 在其守則內文中亦提及，所採行之「設計師專業行為守則模式」(Model Code of Professional Conduct for Designers)，亦為「國際室內設計師聯盟」(IFI)、「國際平面設計協會」(ICOGRADA) 等相關設計專業組織所認可；故本研究樣本能反映出廣義之設計領域在實務上可能面臨的倫理議題；此外，本研究亦針對各個不同設計領域之相關科系的大四生進行問卷調查，以確認不同設計專業領域之看法；因此本研究結果反映出廣義設計領域的通則性。

本研究最終目的是藉由草案的提出，讓台灣設計相關領域的所有利害關係者，對設計倫理這個概念，能有一個討論的內容依據 (守則條文)、以及達成共識的形式 (制訂一份

設計倫理守則)。本研究所參照的守則內容，雖取自國外的設計倫理守則，但是經調查國內各利害關係者與不同設計專業者的意見所擬訂而成，因此對台灣仍具參考價值。此外，本研究從文獻上或在研究進行過程中，也知覺到有從業人員對專業組織存在存疑 (Whiteley, 1993, p. 133)、或有無需確實維護專業守則要求的困境 (Colby and Sullivan, 2008, p. 327)；但這些情況，無損本草案內容所反映出設計實務上可能面臨之倫理議題的效果，相反地，更強化了本草案內容對台灣設計相關領域之利害關係者的重要性、以及進行討論的迫切性。以下，從實務與教育兩方面，針對主要的幾個利害關係者提出本草案應用之相關建議。

### 5.1 對實務設計師與設計專業團體的建議

#### 1. 提供設計專業組織創制倫理守則的討論基礎

本研究調查結果顯示出，所有受訪者對問卷所提所有倫理議題，均呈現正面反應，也就是即便如訪談中所發現的，台灣設計相關領域人士可能對「設計倫理」一詞陌生，但仍具有基本設計倫理觀：各利害關係者 (包含設計師) 都明白抄襲不可取，創造具潛在危害使用者或生態環境之設計，也非專業的設計行為，對職場倫理也有相當程度的認同。因而重點之一，是在此專業領域中提供一套機制或形塑出一種氛圍，讓台灣設計師能有斷然拒絕做出這類不專業行為的依據；Whiteley (Whiteley, 1993, p. 133) 提到，實務設計師與設計專業組織的互動關係不甚密切，且多數設計師皆未加入此類團體；但如前述所提，設計師在實務上面臨複雜的倫理決策困境，透過具有相同理念的人彼此的經驗交流，結合眾人之力，來彌補相對上個人單打獨鬥的辛苦處境，正是專業組織的重要功能之一，本草案在此，即希望成為這類設計專業組織審視其創建遠景的參考，同時進一步提供作為創制成一套供成員依循之倫理守則的討論基礎。藉由擬定組織的倫理守則，可反映出所有成員之群體意識和價值觀的認同，亦提供了具相同願景之設計師尋求群體幫助的指引功能；此外，透過成員間相互約束和鞭策的力量，以維護並提升彼此所重視的專業價值。

須注意的是，倫理守則旨在引導設計師表現符合倫理規範的行為準則，並非為所有實務情境提供模組化的標準答案；不是刻板地將守則條文直接套入不同事件中，即可據此做出判斷與決定，因處理倫理現實的最佳對策，經常非淺顯的選項或絕對的價值判斷；故本草案不企圖直接指導設計師是非對錯，而是在設計師遇到倫理兩難的抉擇當下提供指引，藉此喚起其道德意識，並以此協助其檢視所作所為。

#### 2. 設計專業組織創制倫理守則過程建議



倫理守則內容的擬定若由他人制定，通常較難產生認同感，也造成設計師缺乏實踐守則的動機；所有成員主動參與制定，最能獲得認同感，是一個專業倫理守則最佳制訂程序，但也較為曠日費時，不易執行；本草案可做為一個縮短內容擬訂過程的基礎，供各個設計專業組織與其成員快速進入討論階段。但制定守則過程中，仍應考量設計師的聲音及其遵守的意願，以確保共識達成；所有成員皆應收到守則相關訊息，才不致產生設計倫理守則已頒佈，但會員設計師卻渾然不知，進而流於形式、束之高閣。最後，專業倫理是變動的，且專業發展與法令修訂都會對專業倫理產生互動的影響，因此設計專業組織應成立倫理委員會，一方面敦促會員共同遵守此規範，另一方面持續修訂條文、接受相關案例的諮詢；若案例增加時，可將其彙編成冊發行，以供會員與全體大眾參考；因為就另一方面來說，未加入專業設計組織的設計師，並不代表他們對守則沒有任何履行的責任義務，更非意味著他們可不受規範的恣意而為；設計師不論身處何地何時，都應考量一己行為的專業正當性，而一份公開的設計倫理守則，將是大眾檢視和判斷專業設計師之行為表現的準則。最後，本研究建構的守則草案雖盡可能的貼近設計實務，但與實務的真實面仍可能有所差異，透過實務設計師的經驗判斷討論以檢驗與修正，這也是本研究亟盼達成的目的之一。

## 5.2 對教育相關單位的建議

### 1. 設計倫理教學應用與課程規劃參考

從前導研究裡受訪者的經驗分享對話中，發現本研究受訪的實務工作者，幾乎都是第一次接觸所謂的設計倫理，不論在其求學過程或職業生涯中，幾乎不曾有人和他們討論過設計的倫理議題，也鮮少有人體認設計實務與倫理道德的聯結關係，此現象反映在一項針對國內設計相關科系所開設之倫理相關課程的課綱研究結果；研究分析了這類倫理相關課目的課綱內容，也未發現倫理守則這個概念 (You and Lee, 2011)；而此一結果又反映出台灣現有相關設計專業組織，皆未制定倫理守則的現象。此發現對於設計教育具有重要意義：台灣現時培養未來設計師的方法，多著重在設計相關的專業知識、理論與實務技巧的傳授與應用訓練，而疏於培養未來設計師廣泛的通識素養；在其他專業教育中，專業倫理守則為其專業倫理教育的重要工具之一 (Colby and Sullivan, 2008, pp. 327-328; Herkert, 2000, pp. 305-308; Rabins, 1998, pp. 294-296; Van de Poel, et al., 2001, pp. 274-275)；由於台灣沒有任何公開的倫理守則，也顯現出在此面向上，台灣的設計倫理教育欠缺一個具共識基礎的教學方向 (You and Lee, 2011, p. 2)。因而本草案在此，提供了設計相關科系對設計倫理議題教學的相關應用。本

草案讓設計倫理相關課目範圍有所依循，更可直接作為課目教材。不論是做為課堂上討論設計倫理、倫理守則與釐清守則條文意涵的資料、或是作為反思檢視台灣現況的參考、甚至用以激發學生探討可行的台灣設計倫理守則；透過設計倫理守則的輔助，教師較能掌握設計倫理所涵蓋的構面與內涵，可更明確地傳授設計倫理相關知識，同時亦有助其檢視目前上課內容。

設計守則所反映出的，是設計師在實務工作上應具備的相關倫理知覺意識，也就是說守則條文所指涉的範圍，涵蓋了設計師大部分的專業行為，這導引出關於設計教育整體課程規畫的議題。如同Papanek在四十年前疾呼的「需要設計師具備高度的社會與道德責任感，需要設計實踐者對人們有更多的理解，也需要大眾對設計程序有更多的洞察」(Papanek, 1985, pp. ix-x)，本文所企盼的，是將本草案做為整體設計課程教育目標的參考之一，讓教師在各種傳授設計技能、知識與應用的相關課目中，直接或間接地帶入相關的守則內涵，融入整體設計教育之中，以培養具倫理觀的未來設計師；目的是希望做為台灣設計倫理教育的踏腳石，拋磚引玉以推動台灣設計專業倫理概念的發展。

### 5.3 對後續研究的建議

本研究期盼在設計實務和教育兩方面發展做出貢獻，因實際上兩者關係密不可分，且彼此互為因果相互影響。本研究結果揭露了不論一般大眾或各設計專業，對於守則反映之設計相關倫理議題，其看法幾乎都是正向肯定的認同態度；對研究者而言，絕非單純從數字上，認定設計倫理概念已深植人心，沒有推廣或教育的必要性。因為前述所提社會上顯現的現象，與研究結果是相悖離的；因此我們可以推論這個結果反映出一個現象，即人們對倫理議題具有「知易行難」的特點；限於本研究所採行的調查工具，守則條文欠缺受測者置身兩難的情境脈絡，因而本研究結果無法就此現象、或實務上的倫理判斷，提出更進一步的建議或看法，這指出後續研究進行的一個方向，具體做法之一就是進行設計倫理個案研究。在其他專業教育中，個案研究是倫理守則外，另一項重要的專業倫理教育工具 (Herkert, 2000, pp. 306-307; Rabins, 1998, p. 296)。不論是實際發生亦或模擬情境，藉由分析個案中倫理議題產生的脈絡和設計師所面對的兩難情境，其貢獻將會在設計實務和教育兩方面：對實務設計師而言，有助做為其對相關情況之反應參考和自我反省；在設計教育上，可提供設計教育者更鮮明的倫理兩難情境，有助於教學上引導學生體會設計倫理議題的意涵。需注意的是，在這類個案研究中，比起倫理判斷更重要的是促進道德勇氣的培養。倫理議題的特點在於「知易行難」，客觀理性地表達對符合倫理行



為的認可和肯定，如本研究結果所示，是容易達成的；但要在面臨兩難的情境脈絡下，做出符合倫理的決策判斷、和實際執行的行為，更需要的是道德勇氣的支持；這是後續關於個案研究進行應注意的重點和預期貢獻。

在兩階段問卷中出現差異的研究結果，基於主要目的為建構守則內容，因而未於本文中做進一步論述，但卻是值得進一步探究的議題。因為不論是第一階段的產業界、教育界與社會大眾，或是第二階段的不同設計系別，瞭解影響這些差異的原因和形成脈絡，將有助於後續發展和推廣設計倫理概念；此外，在本研究的進行過程中，不斷浮現出設計專業組織與實務設計師兩者關係疏遠的現象，這對整體台灣設計環境的正面發展是一個值得重視的現象，也值得相關研究者進一步探究，其研究結果對於設計實務和教育同樣都將有所貢獻。

### 誌 謝

作者感謝匿名審稿者對於本文內容與架構的改進建議。此外，對於ACIDO、CSD、DIA、ICSID、IDSA與IDSHK在研究過程提供的協助，特別是CSD執行長Frank Peters、與IDSHK第一任會長劉國祺先生詳盡精闢的建議，以及深度訪談中諸位設計專家與設計師所提供的寶貴時間與意見，作者再次深表感激。最後，本研究為行政院國家科學委員會人文及社會科學經典譯注計畫99年度【帕帕涅克的「為現實世界而設計」】兩年期譯注計畫之部分成果，承蒙國科會經費補助，謹致謝忱。

### 註 釋

1. 「中華民國醫師公會全國聯合會醫師倫理規範」，請參台灣臨床倫理網站學習區國內外倫理規範網址：[http://www.tcen.org.tw/learning\\_detail.asp?CateID=5andCateName=%B0%EA%A4%BA%A5~%AD%DB%B2z%B3W%BDdandNewsID=42](http://www.tcen.org.tw/learning_detail.asp?CateID=5andCateName=%B0%EA%A4%BA%A5~%AD%DB%B2z%B3W%BDdandNewsID=42)；關於行政院工程委員會「工程倫理手冊」，請參行政院工程委員會網址：<http://www.pcc.gov.tw/pccap2/BIZSfront/upload/article/ethic960227.pdf>
2. 資料源自ACIDO/About ACIDO，上網日期2012年2月15日，網址：<http://acido.info/wordpress/about-2/>。
3. 資料源自Chartered Society of Designers: about: history，上網日期2012年3月15日，網址：<http://www.csd.org.uk/index.aspx?id=42>。
4. 資料源自The History of the DIA/Design Institute of Australia，上網日期2012年2月15日，網址：<http://www.dia.org>

.au/index.cfm?id=204。

5. 資料源自ICSID/HISTORY，上網日期2012年2月15日，網址：<http://www.icsid.org/about/about/articles33.htm>。
6. 資料源自History of IDSA/Industrial Designers Society of America - IDSA，上網日期2012年2月15日，網址：<http://www.idsa.org/history-idsa>。
7. 資料源自Welcome to Industrial designers society of Hong Kong，上網日期2012年2月15日，網址：<http://www.idshk.org/about.htm>。
8. 儘管IDSHK的專業行為守則有中文版，為便於與其他五家國外設計組織之守則內容進行比較，本研究主要採用其英文版本，但中譯內容仍參照其中文版用詞以維持其原意。

### 參考文獻

- 王錦義，2009，騎小摺摔死家屬質疑設計不良，自由電子報，上網日期：2010-1-07，網址：<http://www.libertytimes.com.tw/2009/new/jun/21/today-north1.htm>。
- 朱建民，1996，專業倫理教育的理論與實踐，通識教育，第3卷，第2期，頁33-56。
- 呂志明，林明璋，2010，女控抄襲金魚圖橙果被訴，蘋果日報，上網日期：2011-5-16，網址：[http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art\\_id/32503330/IssueID/20100511](http://tw.nextmedia.com/applenews/article/art_id/32503330/IssueID/20100511)。
- 香港工業設計師協會，2003，香港工業設計師協會專業行為守則，上網日期：2012-1-18，網址：<http://www.idshk.org/downloads/codeofconductzh.pdf>。
- 袁國泉，1968，工業設計從業人員基本原則，工業設計雜誌，第2卷，頁1。
- 曹逸雯，2010，海報首獎竟抄襲！智慧局尷尬取消得獎資格追回獎狀獎金，今日新聞網，上網日期：2012-1-30，網址：<http://www.nownews.com/2010/09/23/320-2648830.htm>。
- 陳佳鈴，陳政棟，2007，好神公仔似曾相識大學生擬控橙果抄襲，今日新聞網，上網日期：2012-1-30，網址：<http://www.nownews.com/2007/12/29/91-2209100.htm>。
- 陶煥昌，2009，北市174座公車站牌藏殺機，聯合新聞網，上網日期：2009-12-21，網址：<http://www.udn.com/2009/11/11/NEWS/NATIONAL/NAT5/5245275.shtml>。
- 經濟部工業局，2011，新一代設計展主視覺設計圖案涉抄襲相機廣告案之新聞稿，經濟部全球資訊網，上網日期：2009-12-21，網址：[http://www.moea.gov.tw/Mns/populace/news/News.aspx?kind=1andmenu\\_id=40andne](http://www.moea.gov.tw/Mns/populace/news/News.aspx?kind=1andmenu_id=40andne)



- ws\_id=21499。
- 葉匡時，2000，論專業倫理，人文及社會科學集，第12卷，第3期，頁495-526。
- 蔡淑麗，2003，專業倫理存在的意義，收錄於2003-3-28輔仁大學進修部，社會、人文與全人教育學術研討會論文集B組論文一，台北縣：輔仁大學，頁1-27。
- 鄧佩瑜，1996，不同行業共有的專業倫理問題，收錄於何婉貞編輯，專業倫理論文集（一），台北縣：輔仁大學，頁72-100。
- Association of Chartered Industrial Designers of Ontario, 2001, May 24, By-Law #4 Appendix 1: Code of Ethics and Professional Practice, ACIDO BY-LAW NO. 4 with Chapter Addendum. Retrieved December 27, 2011, from Association of Chartered Industrial Designers of Ontario Web site: <http://acido.info/wordpress/acido-by-laws/>
- Buchanan, R., 1998, Education and Professional Practice in Design, Design Issues, Vol. 14, No. 2, pp. 63-66.
- Chartered Society of Designers, n.d., CSD code of conduct. Retrieved December 27, 2011, from Chartered Society of Designers website: <http://www.csd.org.uk/index.aspx?id=217>
- Colby, A. and Sullivan, W. M., 2008, Ethics Teaching in Undergraduate Engineering Education, Journal of Engineering Education, Vol. 97, No. 1, pp. 327-338.
- Design Institute of Australia, n.d., DIA Code of Ethics. Retrieved December 27, 2011, from Design Institute of Australia Web site: <http://www.dia.org.au/index.cfm?id=35>
- Herkert, J. R., 2000, Engineering ethics education in the USA: Content, pedagogy and curriculum, European Journal of Engineering Education, Vol. 25, No. 4, pp. 303-313.
- Industrial Designers Society of America, 2010, June 15, Code of Ethics, Retrieved January 18, 2012 from Industrial Designers Society of America Web site: <http://www.idsa.org/content/content1/code-ethics>
- Industrial Designers Society of Hong Kong, 2003, June, Code of Professional Conduct. Retrieved March 31, 2012, from Industrial Designers Society of Hong Kong Web site: <http://www.idshk.org/downloads/codeofconducten.pdf>.
- International Council of Societies of Industrial Design, 2010, April, Code of Professional Ethics, Retrieved September 13, 2011 from International Council of Societies of Industrial Design Web site: [http://www.icsid.org/resources/professional\\_practice/articles1165.htm](http://www.icsid.org/resources/professional_practice/articles1165.htm)
- Papanek, V., 1985, Design for the Real World: Human ecology and social change, 2 ed. London: Thames and Hudson.
- Perkins, S., 2005, July/August, Ethics and social responsibility, Step magazine, Vol. 21, No. 4, Retrieved February 9, 2009, from <http://www.stepsidedesign.com/STEPMagazine/Article/28481/>
- Rabins, M. J., 1998, Teaching engineering ethics to undergraduates: Why? What? How? Science and engineering ethics, Vol. 4, No. 2, pp. 291-302.
- Rich, J. M., 1984, Professional Ethics in Education, Springfield, IL: Charles C Thomas.
- Van de Poel, I. R., Zandvoort, H. and Brumsen, M., 2001, Ethics and engineering courses at Delft University of Technology: Contents, educational setup and experiences, Science and engineering ethics, Vol. 7, No. 2, pp. 267-282.
- Whiteley, N., 1993, Design for society. London: Reaktion.
- You, M. and Lee, Y., 2011, Design Ethics Education in Taiwan: A Study of Syllabi of Ethics-Related Courses, In: P.L.P. Rau (Ed.), Internationalization, Design, HCII 2011, LNCS 6775. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, pp. 594-603

---

*Received 18 December 2012  
Accepted 8 February 2013*





# ON PROFESSIONAL ETHICS AND THE CONSTRUCTION OF A CODE OF DESIGN ETHICS IN TAIWAN

Manlai You\*, Yingying Lee\*\* and Yuchien Hu\*\*\*

\*Department of Industrial Design  
\*\*Graduate School of Design  
National Yunlin University of Science and Technology  
Yunlin, Taiwan 64002, R. O. C.

\*\*\*Department of Furniture Design  
National Dongshih Industrial High School  
Taichung, Taiwan 42350, R. O. C.

## ABSTRACT

All professional practices inevitably involve ethical concerns. Many professional organizations have thus established and implemented professional code of ethics as an ethical guideline for their practitioners. The code of ethics also serves as criteria for the public to scrutinize the professional conduct as well as an educational reference for schools in cultivating future professionals. In sum, professional code of ethics is the foundation of ethical guidance in practice and education. However there is yet no written code of ethics in the design professional organizations in Taiwan. This paper, therefore, proposes a draft of code of design ethics for Taiwan as a steppingstone to the development and promotion of design ethics. Firstly, a content analysis was conducted on the ethics codes of selected design professional organizations, listing all related ethical issues with respect to the concerned stakeholders. Those ethic issues were then translated into Chinese for questionnaire construction. The questionnaire, after pilot test and revision, was then used in a formal two-stage survey. Stage I survey focused on the opinions from various types of design stakeholders using general public as the survey population; Stage II focused on the opinions of college students from different design fields. Undergraduate students of the 5 departments from the College of Design of National Yunlin University of Science and Technology were used as the surveyed sample. Based on the results, a draft of code of design ethics for Taiwan was composed. This paper proposes the implementation of such code of design ethics in Taiwan, with recommendations for further effort to address the issues of design ethics in practice and education.

**Keywords** : design ethics, professional ethics, code of ethics, ethical conduct, design education