

林宏文專欄

不容小覷的草編技藝！文化基石與科技底蘊——草編CEO林三元（資工70）專訪

2023-05-11



有「草編CEO」之稱的林三元，曾擔任台灣微軟副總及中華電信基金會執行長，推動過送平板電腦到偏鄉，退休後至今，仍關心各種公益服務，投身參與許多跨平數位落差的工作。林三元生於新北平溪，父母都在礦場工作，母親從小教他做各種草編童玩，成為兒時生活最重要的回憶，而且他持續精進研究，開創出更多獨創編法，也親身力行推廣草編文化，是熱愛教學及傳承的草編街頭藝人，經常隨身帶著各種芒草等草編材料和工具，信手拈來就完成讓孩子大人都驚呼連連的蚱蜢、孔雀、鴨子、熱帶魚等童玩。

林三元認為說，不要小看草編或摺紙這種傳統技藝，也不要忽視讓小孩動手做的未來潛力，他投入資訊科技產業一輩子，發現很多發展中的黑科技，例如從日本摺紙藝術中衍生的摺疊機器人（Origami Robot），就是從手做技藝演變而來。以下是林三元學長的第一人稱視角專訪摘要：

我出生和平溪，來自一個礦工的家庭，並沒有太多的錢去買玩具，玩的東西大部分都是要自己去做，除了爸媽教，另一種就是看著同儕怎麼做，我就怎麼做。大部分童玩都是用芒草，很像現在的年輕人在玩電玩一樣，我們也是比看誰童玩的好，看誰泥鰍抓的多。

2012年我到中華電信基金會當執行長，台灣的文化創意產業也從那年開始推行。但我本來不是這方面領域的人，加上我接執行長的時候，當時董事長有指示要我專注本業，因此對此有點遲疑，當時另外一個董事孫大川先生就說我們有專家，我可以去請教他。就從這個請教的過程當中，赫然發覺原來草編是很重要的。因為可以讓手很細膩的去做一件事情，這是一個國家非常重要的競爭力，但是大家都忽略他了，所以我退休後就開始致力於這件事。

跟國外這類傳統的技藝最類比的話，以日本為例，他們更像是在生活，何以見得呢？像我們去日本祈福摺紙鶴，日本他們書信往來裡面其實就有摺紙的元素。

那德國，像台灣華德福的教育系統，跟德奧那一帶，重視三件事情，一個叫做節慶，什麼時間玩什麼東西，讓孩子知道一年四季的不同。第二個叫自然，德國是鼓勵人們到野外去，甚至高中要求孩子背著背包單獨去旅行。第三個是手作，德國不會特別重視學科成績，因為學科已經有了完整的系統，你在學科沒有學到東西沒關係，可是你在生活面沒有學習到建立到，你長大就難了。

相信大家很難想像這跟高科技有密切的關係吧？比如說台積電，產品不是只有晶片，還有光罩盒，一定有個製程是純手工製作的。比方說鴻海在代工iPhone第一代的時候，整個殼是手工去磨成的。精密工業相當需要「鍍花師」來處理接觸面，手的協調眼精密度是非常重要的。

可是，回過頭來看，我們現在的日常普遍是「眼睛盯著螢幕」！日常從來就不是一個課程，課程是上過課就算了，回到日常就能內化到人們的內心。

台灣企業界的老闆跟父母，總希望孩子趕快得到東西。大家可以想想「得」之前，要先得「慮」，判斷得到的是好或壞。思慮之前心要「安」，心安的前提要「靜」，要把心「定」下來。一切都是環環相扣的。

跑過許多活動場子，我意在傳達一個訊息——草編可以讓孩子的心靜下來！比較特別的是，我優先教像爸爸媽媽這樣的「種子教師」，目的在於讓他們建立跟孩子更深的連結，而不是把教育外包給林三元，或外包給機構。

這類型的藝術紮根，台灣可以借鏡韓國經驗。我曾因緣遇到一位藝術家，在聊天的過程當中，他跟我說原來當初韓國學運很厲害，那韓國政府就故意弄一些設計藝術相關的，比較不是政治的讓他們去忙，結果韓國無意中出現有藝術設計等等相關的「完全大學」。

有趣的是，當我問他：「韓國有這麼多藝術家跟設計師嗎？」他反倒回我：「你就是台灣標準菁英教育教育出來的短視領導人，當然沒有這麼多工作提供給藝術家跟設計師！但這樣的教育，等於無形中普遍教育韓國這些菁英懂得藝術跟美學。」換句話說，基礎紮根以後，消費者變成懂得美跟藝術，整個社會就會促使市場上想當藝術家、設計師的能力必須要有一定水準。

台灣如今科技方面很強，我想那是不是要有什麼政策，可以對人文方面素養更平衡，思考並規畫著怎麼樣讓人民懂得生活美學，這非常重要，時尚跟美學是品牌很重要的基礎。

上一篇：[劉容孜\(資源教室輔導老師\)：馴服心中的焦慮小怪獸](#)

下一篇：[以醫帶商 國際醫療市場大趨勢——台北榮總副院長李偉強（陽明醫84）專訪](#)

Join DrayTek, Vigor your life

居精品翹楚, 易世界潮流

網通界的績優生

DrayTek

Facebook LINE YouTube

Email: nctu.yosheng.editor@gmail.com

電話: 886-3-5712121#51472

地址: 新竹市大學路1001號浩然圖書館

© All right reserved 2020