

導論

研究背景

近年來設計的發展逐漸從型態轉為服務，從小眾轉為大眾，經由設計的手段來解決當前的社會問題，已經成為許多設計師著手與致力的工作。社會問題不再只是政治家、社會學家所關注的事物，也進一步轉化為設計領域所想要投入的範圍。山崎亮(2015)說明設計其實是可以是用來解決社會課題的工具，故設計不再侷限人與人、人與物之間，而是人與社會的關係，以點線面為例，意謂著改變「點」對「點」的思考方式，以「面」來思考問題，實際走入社會，觀察社會。

在全球化的推動下，各國文化有了交流的機會，為了凸顯國家特色，各國更重視當地文化保存與推廣，在科技進步及資訊傳遞迅速下，社會產業結構也逐漸改變。以台灣為例，眾多以傳統產業為主的農村面臨了巨大的波動，村內年輕人口外流，造成青中年人口斷層，傳統產業逐漸沒落的危機。農村人口逐漸老化，許多農村在地特色逐漸被忽視或遺忘，農村產業逐漸沒落，面臨轉型，由此可見，年輕人與創新思考的注入對農村復興非常重要。

政府為瞭解決農村人力短缺及創新思考注入的問題，近年來舉辦鼓勵各大專院校學生參加回歸農村計畫，藉由大專生自身專長，幫助農村再造，本研究藉由參加「第五屆大專生洄游農村計畫」，選定以黑糖產業為主的新城社區做為合作對象及研究對象，查閱文獻後，瞭解到新城社區

製糖產業源於日治時期，因為盛產甘蔗，製糖業十分發達，且生產的黑糖因品質優良，大多輸往日本供天皇食用，所以有「黑糖的故鄉」的美稱，然而隨著台灣光復與經濟起飛，人力成本上升，製糖業生產成本相對提高，競爭力也逐步下降，而使昔日片片蔗田、濃濃糖香的繁華景象，逐漸成為歷史記憶。

長期以來，老舊農村一直面臨兩個問題：(1)社區產業經濟低落；(2)年輕人口外移，造成農村老齡化。從文獻回顧得知，在以往的社區營造中，加入文化創意產業商品是常見的方式，文化創意產業著重於「地緣性」，而政府推廣地方文化產業是近幾年推動各城鄉地方文化產業的發展工作之一，本研究以 Brown 與 Wyatt(2010)所提出的社會設計之設計思維系統為架構：(1)靈感(inspiration)：實地考察與訪問社區人、事、物，進駐社區親身體驗當地生活與社區事務；(2)概念構成(ideation)：研究記錄社區當地特色，設計在地文創商品，並透過問卷探討分析其具有當地獨特性；(3)執行(implement)：將技術改良及傳授當地居民，整合當地資源並提出適合新城社區文創商品。

研究問題

本研究範圍選擇新竹縣寶山鄉新城社區為場域，進行調查與實作，觀察到將甘蔗加工成黑糖的製糖過程中，甘蔗壓榨成蔗汁後，會產生大量的甘蔗廢料，社區以往的作法都是焚毀或棄置於田間做為有機肥料，不論是棄置或焚毀，或多或少還是對環境有些污染，經濟層面上也是一種浪

費；再者，此社區經濟低落，大量人口外移，造成中青人口斷層，農村老齡化的問題一直困擾著社區。本研究目標以在地特色轉化為文創商品並提升新城社區產業價值，以解決農業產業廢料環境保護問題與人口外移導致產業沒落問題。針對這兩個現況，本研究以當地黑糖產業廢棄物——蔗渣，做為解決方案，並以參加行政院農業委員會水土保持局大專生洄游農村計畫為契機，進駐社區，依據團隊設計專業，研發蔗渣再生材，運用蔗渣富含纖維素的特性設計了蔗渣手工紙、蔗渣擺設盆栽、蔗渣燈罩、蔗渣錢包等各式商品雛型，企圖解決產業廢棄物的環保問題，並賦予這些產業廢棄物新的價值。

綜合上述研究動機及目的，本研究問題如下：

(1) 新城社區當前的困境與在地特色為何？

(2) 廢料再生文創商品是否符合在地文創商品的條件？

文獻回顧

社會設計

社會設計意為將企業經營方向以同理心進行社會創新，透過社會設計的智慧，重新架構我們的生活，為 90% 的人設計，並將此設計思維落實在自己生活的社會，為公眾、社會利益設計。「社計思維 SOCIAL DESIGN」的策展人丸尾弘志(2015)說道：「設計，並不是單純美化商品外觀、賦予魅力，而是解決生活及社會中的各種問題。」這也說明了，設計成為

有力的工具，設計師需要具備高度的社會與倫理的責任感，也需要設計實踐者對人們有更多的理解，以及大眾對設計程序有更多的洞悉(Papanek, 2013)。

Brown 與 Wyatt(2010)在“Design Thinking for Social Innovation”一文中提到的社會設計是以設計思維系統為架構，分為三個部分：(1)靈感：從當地的生活學習反思看見問題；(2)概念構成：看人們不做的，聽別人不說的，找到行動方案；(3)執行：設身處地，感同身受，以實際行為找到符合人性的解決方案（如圖 1 所示）。

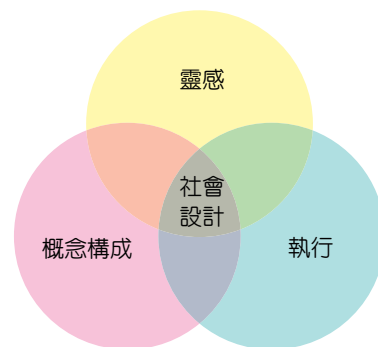


圖 1 Brown 與 Wyatt 社會設計的設計思維系統架構

以藉於此，大多社會設計都希望設計出一套讓使用者自力更生的系統，既能保有自身的尊嚴，以自身力量補足社經地位上的落差，然而這不只解決了生活不便者本身的問題，也解決了整個社會的問題。Papanek(2013)提出如果要讓設計成為有價值的工作，有六個方向是設計專業可以達到且必須走的：「為第三世界而設計」、「為身心殘障者的教學或訓練器具而設