

105 年青年政策論壇

如何鼓勵青年發展多元文化，激發創造力？

本項討論議題定位為：青年如何用文化力量，解決社會問題？

文化路徑的社會創新

撰稿人：東吳大學社會學系 劉維公副教授

一、天翻地覆的時代

世界經濟論壇（World Economic Forum）在 2015 年出版一本名為《大轉折：科技引爆點與其社會衝擊》（Deep Shift: Technology Tipping Points and Societal Impact）報告書。該報告訪問八百位以上企業高階人士以及科技專家，探詢他們對二十一項新科技的看法。這八百多位的受訪者可說是科技發展領域的消息靈通人士或是趨勢先行者。他們的說法基本上就是未來生活的證言。

在可預見的未來，我們身上穿的衣服與眼鏡都具有上網的功能；不用擔心忘了帶手機，因為手機直接植入在身體上；3D 列印機不僅可以生產消費性商品，也能夠製造可供移植的人工肝臟，甚至可以用 3D 列印機量產汽車；自動駕駛的汽車街上到處跑；政府透過區塊鏈（blockchain）跟民眾收取稅金；物聯網、大數據、人工智慧、機器人等科技應用遍及生活各個層面。科幻電影的情節不再是電腦特效的畫面，而是真實的生活型態。特別要指出的是，上述這些科技應用都將在未來的十年之內都陸陸續續發生，人類社會進入「大轉折」階段倒數計時中。

無獨有偶，麥肯錫全球研究所也在 2015 年出版《非典型破壞》（No Ordinary Disruption）一書，一樣強調人類社會正處於過去從所未有的情境。之所以出現此一巨大的變化，該書歸納出來社會發展背後的四大顛覆性力量，包括全球經濟的中心與活力將轉移到新興市場國家及其城市、科技發展的加速變動大幅縮短了經濟的代謝率與商業的生命週期、人類歷史上頭一遭老年人成為多數國家的最大人口族群、以及世界各國間的連通程度（從貿易、資金、人群到資訊的流通）更為頻繁且更為敏感脆弱。

我們準備好面對未來了嗎？

作為全球頂尖的管理諮詢顧問公司，麥肯錫希望透過《非典型破壞》，讓經營者明白，他們必須打破其原有的思維模式，重新加入新的影響參數，以非典型的經營策略，才能駕馭正在興起的顛覆世界的力量。這些顛覆性力量充滿商機，例如新科技將會帶來 14 到 33 兆美元的經濟效益，或者新興國家將會為全球市場增加 30 億人的消費人口。

在今日，我們隨時可以看到鮮明的訊號，顯示人類社會即將出現本質性的劇烈變動。《大轉折》與《非典型破壞》提供人們許多相關的資訊與見解，也呼籲世人應該積極為未來而準備。可是，如果人們仍然只是習慣接收大型商業機構所發佈的訊息，不僅無法對未來做好準備，甚至將會鑄成大錯。

面對未來，從決策者（不論是公部門或是私部門）到一般民眾，確實都要重新設定其思想與作為。然而，所謂的重新設定絕對不光是採用最新的科技與開發最新的商業市場。想要開展未來的視野，人們更應該閱讀娜歐蜜·克萊恩（Naomi Klein）的 2014 年著作《天翻地覆》（*This Changes Everything*）。

科技與資本主義為人類社會所帶來的光鮮亮麗一面，一直吸引人們的目光，但為了未來，人們更應該重視它們為地球生態與公平正義所帶來的天翻地覆大災難。全球獲獎無數的作家克萊恩文筆犀利，在《天翻地覆》一書中，談的不是一個個令人渴望擁有的消費性科技產品，而是一幕幕令人震驚難過的生態永續發展浩劫，例如全球氣溫增加二度 C 到四度 C 所造成的嚴重後果、開發主義（*extractivism*）為諾魯共和國所帶來的悲慘困境、北美輸油管大工程對既存生態棲息地（包括原住民、森林、海洋等）所引發的巨大衝擊等。

克萊恩認為，現今資本主義政權三位一體的運作模式：公共領域私有化、企業部門去管制、以及削減社會支出，根本無法解決問題，甚至本身就是問題的元凶。克萊恩寄望的是，全球風起雲湧更強悍的社會運動。這些運動讓唯利是圖的企業財團必須低頭與退讓。

《天翻地覆》讓人清楚了解到，不懂得回應生態與公平正義的顛覆性力量，在未來都不可能是一個好的發展對策，不論此一對策是為了私部門的經營或是公部門的治理。

在文章的一開始，說明現今人類所處的「天翻地覆」大時代環境，是為了凸顯

青年署今年青年政策論壇主軸「社會創新」(簡稱的重要意涵。)長期以來,國家重大政策的規劃多半是把目光放在如何創造新的市場商機以及如何推動新的科技研發。

舉例來說,政府會投入相當大的心力,積極試圖加入美國主導的跨太平洋夥伴協定(TPP)、東協主導的區域全面經濟夥伴關係(RCEP)、甚至是中國主導的亞洲基礎設施投資銀行(亞投行)。上述各項國際貿易協定所帶來的巨大商機,都是以「兆」(美元)為單位的市場規模,政府當然認為機不可失。

至於科技方面,由於它是臺灣經濟發展的核心優勢,政府必須密切注意全球新科技的變化趨勢,例如大數據、物聯網、機器人、電子商務、生化醫療等領域的進展。尤其現今科技創新的發展速度是以「指數」規模的幅度在成長,不斷有新的殺手級研發產品出現。政府往往認為,如不緊盯著新科技的演化,臺灣將會嚴重喪失應有的國際競爭力。

然而,整體社會發展的意識形態若再不徹底改變,在未來,最終會讓世界天搖地動的原因,絕對不是因為市場利基與經濟競爭力出了問題,而是社會需求與生活福祉得不到應有的關照。

本文提出文化路徑的社會創新,即是希望倡導不一樣的創新發展工作課題。但,一提到「文化」,人們馬上想到的創新課題,往往變成是政府如何打造一個更完善的文化發展生態環境?藝術文化人士如何得到更充分的支持力量,去投入創作的工作?雖然它是重要的國家發展政策,可是這不是本文所強調的方向。文化路徑的社會創新是希望採取文化的行動,用創新的思維與作為,去解決社會所面臨的發展難題,或是為人們帶來更美好的生活型態。在底下的文章中,人們將會看到創新者運用設計、出版、創意料理等創新方式,針對特定的社會議題提出令人佩服的解決方案。簡單來說,當今世界需要我們採取更多的行動,用文化去改變世界。

二、創新∞社會

一談到「創新」,不少人會直覺認為,那是屬於特定的企業(例如高科技產業)、特定的人(例如研發人員)、或是特定的地方(例如育成中心),要去努力推動的工作,而不是一般人需要關心的事情。這樣的想法嚴重阻礙了臺灣的進步。

社創的倡導，可以破除我們對創新的這種觀感。社創沒有自我設限的框框，只要能夠帶動社會的進步，就是社創可以表現的舞臺。近年來，臺灣各界一直在鼓吹改變社會，創造人們更大的生活福祉。社創是實現此一般切期待的核心力量，將美麗詞藻的口號訴求，落實成為可以真正享受的行動成果。

想要了解社創對當今人類社會發展的重要性，英國可以說是最後的參考國家範例。英國的社創蓬勃興盛，跟該國積極推動設計創新息息相關。面對同樣會發生在臺灣的社會議題，英國往往採取的是創新的思維與做法去解決問題，而不是因循苟且的消極處理。

以急診室的暴力問題為例。在英國，每年發生在醫院的暴力攻擊事件高達五萬多件，尤其在急診室，此一問題更是層出不窮。這些暴力行為不僅對醫護人員造成傷害，更是增加醫院實際經營的成本，例如僱用額外的警衛、照顧受傷的醫護人員等費用。根據推估，英國的醫院因為暴力攻擊事件所特別增加的營運成本，總計每年不少於六千九百萬英鎊。

為了改善急診室暴力為所帶來的巨大社會成本問題，英國衛生部與設計推動委員會（Design Council）共同合作，以公開徵件競賽的方式，選出一個創新的解決方案，並給予設計團隊十五萬英鎊獎金。該解決方案為英國醫療單位所帶來的成效相當顯著：包括實際發生在急診室的語言與肢體攻擊事件減少了百分之五十；百分之七十五的病人表示，其情緒得到照顧不再感到挫折無助；更值得提的是，該方案的投資報酬率保守估計是三比一，意謂著執行此一方案每花一英鎊，可以為醫院帶來三英鎊的收入。

不是只有解決急診室暴力的例子，英國設計推動委員會參與的社創領域還包括友善環境、老人失智症、健康步道等相當多元的議題，廣泛且密集的運用創新的能量，去解決社會的疑難雜症。

近十年來，國際間有越來越多單位，不論是來自公部門或是民間，積極投入推動社創的發展。美國歐巴馬政府在 2009 年成立一個二億美金的社創基金。香港特區政府在 2012 年成立的基金，其金額則是五億港幣。歐盟現今已經有許多基金手段去支持社創，但仍然積極研擬以三億歐元成立一個基金，用更豐沛的財政資源去支持改變社會的力量。

在國外，社創已經成為一種熱情的社會運動。相對的，在臺灣，這股風潮尚未

完整成形。尤其正當經濟部將社會企業列為國家發展重點，社創推動的急迫性更不應該被忽視。缺乏源源不斷的創新能量，社會企業在臺灣難以真正茁壯！

全球對解決方案 (solution) 的巨大需求

在設計界，全球獎金最高的評選競賽是丹麥設計中心所舉辦的「領航者：設計改善生活」(Index: Design to Improve Life)，總獎金額高達 50 萬歐元。該獎金是由其五大獎項(身體、居家、工作、遊戲與學習、以及社區)的得獎者所均分。每兩年頒獎一次的「領航者」，競爭相當激烈。第一屆在 2005 年舉辦，當時有來自 50 個國家 538 件作品入圍，而今年第六屆則是有 1,123 件作品參與競賽，來自 72 個不同的國家。「領航者」舉辦至今，收到的競賽作品已經超過 4,500 件。

不同於一般設計競賽往往是以商業用途為評選標準，「領航者」設立的宗旨在於鼓勵、教育、以及共同促成人們運用設計，去解決當今人類所面臨的種種棘手問題(wicked problems)。常被提到的棘手問題有全球有 10 億人口無法取得安全的飲用水、全球每年有近 13 億噸的食物被浪費掉、全球每年有超過 100 萬的嬰兒一出生即夭折、全球貧民窟的人口比例預計在 2030 年將超過 40%等。這些問題之所以非常棘手，不僅僅是因為其問題的急迫性，更是因為它們往往無法用既有的方法去解決。想要克服這些人類社會發展的課題，需要人們提出創新的解決方案。

「領航者」的作品，不論是入圍決選者，或是最後得獎者，都是用創新改變世界的見證。以 2015 年為例，得獎的 5 件作品分別是克服偏鄉醫療資源匱乏的攜帶型眼疾診斷設備(Peek Retina)(身體)、得以促使供電去中心化而改採分享經濟模式的特斯拉家用電池系統(Tesla Powerwall)(居家)、已有全球 7 千萬人註冊使用的免費線上語言學習平臺(Duolingo)(遊戲與學習)、為全球耕地面積每年減少 10 萬平方公里提出有效對策的都會垂直農場(Sky Urban Vertical Farming System)(工作)、以及企圖清掃全球 5.25 兆件塑膠垃圾的海洋淨化設施(The Ocean Cleanup Array)(社區)。

本文希望透過「領航者」設計獎的介紹，能夠提供人們另一種視野，去審視臺灣設創的推動脈絡。有越來越多的民眾希望創新工作者提出有效的解決方案，去改善前面提到的眾多棘手問題。民眾頌揚解決方案的價值，願意採取具體的行動

(除了掏錢購買之外，還可能包括群眾募資、社群行銷等方式)，去支持創新者的解決方案。

換句話說，在經濟上，解決方案有非常扎實的集體需求(從小眾到大眾的消費市場規模都有)，因為其所針對的問題都有非常強的急迫性。解決方案常能引發特定消費族群的高度認同。每一項解決方案都可以是一項市場利基，但更重要的是，它是人類的一項生活福祉。臺灣必須加緊腳步，跟上解決方案時代的來臨。

創新社會的格局

現今人類世界面臨許多嚴峻的發展危機與挑戰，從生態、文化、社會、經濟、到科技，迫切需要整體社會投入更多的資源與心力，去發展好的解決方案。面對危機與挑戰，傳統的解決方案不僅僅逐漸喪失其功效，甚至其中的有些方案本身反而變成是問題的來源。但是相對的，新的解決方案卻往往還在「討論中」、「尋求共識中」。在今日，解決方案的形成過程出現了很大的問題。

長期以來，解決方案都被視為是公共政策或是企業營運的末端事務。人們會先人為主的認為，必須先要確定發展的願景，再來談執行的對策作為。然而，事實上，解決方案與願景規劃一樣重要，彼此之間有著緊密相互影響的關係。

在推動社創的同時，絕對有必要積極倡導「用手思考」(think with the hands)的重要性。許多理想與主張必須要能通過做法的檢驗，才不會淪為空談或是意識形態。面對發展上所遇到的困境，「做法」是檢驗「想法」的最佳判準。當今社會應該積極培育有能力執行解決方案的人才，鼓勵並且協助勇於實作(doing)的人。**一個社創發達的社會，一定是一個重視實作的社會。**

然而，不是所有的解決方案，都是好的做法。本文強調，一個好的解決方案，基本上要具備下列四項要件：

第一，它必須符合生態永續(sustainability)要求。

第二，它是關聯性思考(synthesis)下的產物，運用創意跳脫想像力的束縛。

第三，它要有能力產生綜效(synergy)，充分結合各種相關的資源。

第四，它重視分享(share)，追求共好。

上述的四個s，亦即生態永續、關聯性思考、綜效、與分享，共同構成解決方案的核心精神(sustainability + synthesis + synergy + share = Solution)。人們一定

要了解，面對當代層出不窮的棘手問題，基本上不可能存在最佳與最終的解決方案。解決方案的內容將會隨著社會發展的時空脈動變化而改變。切勿自我催眠以為自己所提出的解決方案沒有瑕疵。相對地，如何維持解決方案的創新動能，不斷注入新的創新活力，是任何社創工作者都必須要接受的嚴苛挑戰。

這種創新活力的維持，是無法靠單一個別創新工作者可以做到，它需要一個對社創與解決方案友善的大環境。這也是為何本章節標題名稱定為「創新∞社會」的緣由。∞是數學無限大的符號。透過此一符號，本文想要強調，一旦創新與社會建立起更緊密與更有機的關係，將能打造出「創新能量」以及「社會進步」兩者共同持續成長的契機。能夠建立此一關係的社會，稱之為「創新社會」。

面對現今天翻地覆的大時代，政府應致力於推動創新社會的發展。以創新社會為發展主軸，規劃完善的政策作為，讓社創工作者得到充分的支持，不論是實質的或是無形的資源。創新社會的推動是必要的！缺乏此一宏觀的格局，社創將會越來越陷入單一議題解決的困境，無法帶動真正全方位的社會改造。

三、社會創新的文化路徑：IDEA

一提到社創應該推動的領域，相信不少人馬上想到的議題就是此次青年政策論壇所規劃的「養育照護」、「高等教育」、以及「青年就業」。與「文化」有關的議題常常不會出現在社創的腦海裡。文化所能創造的創新動能，一直是被低估的。但，它卻是擁有巨大的爆發力。

關於美國廣告名人瑞夫斯（Rooser Reeves），一直有一個讓人津津樂道的傳奇故事。故事的大概內容是，有一天瑞夫斯與同事吃完午飯，經過中央公園，看到一位盲人坐在地上，同時放著一個杯子與一個牌子在乞討。牌子上面寫著「我看不到」。

這句話顯然效果不彰，因為並沒有太多的錢在盲人的杯子裡面。瑞夫斯跟同事打賭，他有辦法改變此一情況。他拿起牌子改寫了上面的文字，然後放回路上。驚奇的事情發生了，路過的人紛紛發揮愛心，片刻的時間內盲人的杯子就裝滿了錢。瑞夫斯到底寫了什麼神奇的文字？它只是簡單的一句話：「現在是春天，而我看不到」。

一句話打動人心，就是文化的創造力價值。在《策展的時代》一書中，日本學

者佐佐木俊尚大力倡導策展人的重要性，主張原本是美術館靈魂人物的策展人，是現今社會各個領域都必須要聘用的人才。

就像是前面提到的瑞夫斯，策展人的角色主要是提供一個令人激賞的觀點以及展示手法，引導人們如何去體驗世界。從瑞夫斯的傳奇故事中，可以清楚看到，一個傑出的策展會引發巨大的共鳴，讓「簡單的訊息」轉變成是「有意義的價值內容」。

聽披頭四的歌曲學創新

眾所週知，星巴克曾在 2006 年到 2009 年之間，遇到其經營史上空前未有的重大危機。長期以來，星巴克的營運績效一直都是令人們稱頌，例如一手打造該企業品牌價值的舒茲（Howard Schultz），在 2000 年卸下執行長之前，星巴克的綜合營收成長率高達 49%。然而，沒想到幾年之後，竟然面臨到門市來客數不斷減少與營收下降的困境。在 2008 年星巴克第四季的營收獲利僅 540 萬美元，暴跌 97%。

這種情況讓已經交棒想要享清福的舒茲，必須跳出來重操舊業，在 2008 年回鍋擔任執行長。問題是，當時的星巴克向華爾街股市證明營運績效的方式，只知道一種，那就是加速成立更多的門市。此一做法卻正是星巴克業績下滑的主因！

星巴克如何創新？在《勇往直前：我如何拯救星巴克》（Onward: How Starbucks Fought for Its Life without Losing Its Soul）一書中，舒茲給的答案，應該出乎不少企業經營者的意外。因為他們並沒有請管理學大師來開課，也不是應用更新進的科技，而是聆聽披頭四（The Beatles）的樂曲，包括「Come Together」、「Yellow Submarine」等。星巴克發現到，披頭四是其創新發展應效法的典範。

披頭四是流行音樂史上的傳奇樂團。雖然它已經解散 40 多年，但該樂團至今依然受到全球廣大樂迷的喜愛。披頭四之所以能夠有此一成就，是因為它已經變成一種神聖的文化圖騰，能夠釋放巨大的影響力。

IDEA VS. STEM 創新模組

想要了解文化的創新力，羅德島設計學院（Rhode Island School of Design）校長前田約翰（John Maeda）的主張相當值得參考。他提出 IDEA 的概念。IDEA 是四個英文字 Intuition（直觀）、Design（設計）、Emotion（情感）、以及 Art（藝術）

所組成的縮寫。羅德島設計學院從全美二百多所相關院校中脫穎而出，被美國新聞（US News）評比為 2012 年排名第一名的設計與藝術學院，而前田約翰本人也曾獲選為全美最具影響力的人物之一。前田約翰積極倡導 IDEA，將其視為羅德島設計學院校務發展的核心理念。

前田約翰的 IDEA 概念之所以值得介紹，是因為它提供了一個新的視角，去掌握當代創新的發展趨勢。IDEA 是創新的新模組，不同於長久以來大家慣於應用的創新模組。前田約翰稱傳統的模組為 STEM，同樣是英文字縮寫的組成：Science（科學）、Technology（技術）、Engineer（工程）、與 Math（數學）。受到 STEM 模組的影響，人們往往認為，想要創新就是要到「科學/技術/工程/數學」這些領域去尋找人才、資源、與競爭力。

STEM 模組至今一直在左右人們對創新成就的判斷。以經濟部「國家創新獎」為例，我們可以清楚的看到，在總數高達 48 項的得獎名單中，多數偏重於科技公司或是製造業，而其所讚揚的多半是，企業在高科技與精密製造上的傑出表現。

本文並不是主張要用 IDEA 去取代 STEM 的創新模組，也不是否認 STEM 的重要性，而是倡導臺灣社會應該要有 IDEA 的思維與作法。人們必須注意到，新的創新能量蘊藏在「直觀/設計/情感/藝術」。這些領域上的每一個創新，與 STEM 一樣，也是能夠為我們的社會帶來豐沛的競爭優勢。

我們的政府不能再只是滿足臺灣在世界經濟論壇的全球競爭力指數上的排名，來彰顯臺灣的發展成就。在 140 個經濟體中，2015-2016 年臺灣的排名是全世界的第 15 名。這往往被視為是國家發展的驕傲。

臺灣應該要積極去提高我國在全球幸福指數的排名。根據 Gallup 與 Healthways 所進行的全球幸福（well-being）調查報告，臺灣 2014 年的排名是全球 145 個國家地區的第 59 名。然而，讓人擔心的是，如果仍舊是採取 STEM 的模組來推動政策，政府又將是投入大量人力物力，去興建更大的工程、發展更高的科技、以及生產更多的商品。在這些作法下，「幸福」變成是製造業的課題，而忘了它其實是 IDEA 的課題。

剩食是文化問題

關於文化創造力如何與社創結合，相信有不少人充滿困惑。本文以目前備受各

界討論的剩食問題為例，進行進一步的說明。根據統計，每年被浪費掉的食物將近 20 億噸，大約佔食物總產量的一半。令人難過的是，全球同時有 8.4 億左右的饑餓人口。此一荒謬的對照凸顯出來，現今食物的生產與消費系統存在著非常嚴重的問題。

然而，剩食問題並非單純只是食物產銷缺乏合理的安排，食物浪費背後有深層的文化課題必須解決，如果價值觀不改變，任何解決方案將會只是治標不治本。長久以來，為了刺激消費欲望，資本主義一直透過廣告灌輸消費者一種觀念，那就是人們一定要買最新的東西，不夠新的消費商品，意味著就是不好的東西，不應該要購買。於是，消費者已經養成一個根深蒂固的心態：「新」代表商品的「價值」。

受到這種心態的驅使，當消費者走進超級市場買食物的時候，往往不會想要挑選那些看似不新鮮的東西，尤其是蔬菜水果，即使它們仍處於可以食用的狀態。超市的經營者也會自動將看相不佳的食物，從商品架上拿下來，丟到垃圾桶裡。超市這樣貼心的做法還會得到消費者的肯定。

上述所描繪的現象，僅是當代消費社會眾多浪費食物行為中的一個場景，其他的場景包括餐廳生產過剩的餐點、料理準備過程中被丟掉的食物等。如何解決全球食物浪費的問題？世界各地已有許多組織與個人相繼投入，採取具體的改革行動。本文要介紹一個有豐富意涵的案例：2013 年英國人亞當史密斯(Adam Smith)發起的一項名為「垃圾桶食物救援計畫」(The Real Junk Food Project)。史密斯所提出來改善全球食物浪費問題的解決方法其實很簡單，就是到超市的垃圾桶將仍可以食用的食材拯救出來，經過洗滌處理符合衛生要求，然後變成一餐餐美味的佳餚。這也就是為何此一計畫的英文原文稱自己在賣真正的垃圾食物，從垃圾桶撿回來的食物。

史密斯在他的家鄉英國里茲，開了第一家以此為訴求的餐廳。垃圾桶食物救援計畫推動至今，世界各地有不少人響應史密斯的提案，在全球大約有 120 家垃圾桶食物餐廳，遍及澳洲、法國、南韓、美國、奈及利亞等國。根據其官方臉書的統計資料，到 2015 年 10 月為止，這些餐廳總共拯救了 150 噸的食材。

垃圾桶食物餐廳不只是以減少食物的浪費為職志，它更致力於落實「共好」的浪漫人文價值。它是一家沒有「定價」的餐廳，來到這裡用餐，你可以依據你的

感受來付費 (pay as you feel)。這種誠實店家的經營概念，不僅教育消費者去思考價格與價值的行為關係，同時也讓它發揮社會福利救助的功能，讓弱勢家庭、失業者、學生等人以自己可以負擔的價格，獲得每天應該攝取的健康營養照顧。

響應史密斯計畫而在英國布萊頓成立的垃圾桶食物餐廳，則是發展成為青年創業的模式。幾位年輕人成功運用群眾募資，擴大經營的層面，包括為社區開設料理課程、舉辦音樂活動等，讓餐廳變成是社區情感認同的交流中心。

不要更浪費，而是更浪漫，可以說是垃圾桶食物餐廳案例所傳達出來的時代精神。我們可以在聯合報願景工程專題報導中看到臺灣類似的案例，而目前由臺灣好基金會所負責規劃與執行的空總 TAF 創新基地示範計畫「再生藝術工坊」，則是最新的理念實踐案例，由藝術家教導孩童運用工廠剩下來的廢料，例如布料、紙張、木材等，進行創造力學習。

當代資本主義正在（也必須要）轉型。其所面臨的嚴肅課題，並不是如何讓資本主義更為強大，而是讓其更有人文價值。在今日追求生態永續與社會正義的時代，雖然垃圾桶食物餐廳是一家小小的餐廳，但它卻具有高度的人文價值，表現出來「小即是大」的創新力量。

以文化為取向的社創議題：生活提案

臺灣迫切需要積極鼓勵由文化所驅動的社會創新，運用 IDEA 的技能，去改造這個社會的價值觀、生活態度、與生活型態。換句話說，就是用生活提案去引發人們的共鳴，形成社會的改革。近年來，在全球發揮非常大影響力的慢活、樂活等，都是生活提案改變世界的代表性案例。

有越來越多人，尤其是年輕人投入這個生活改革行列。《職人誌》就是其中的一個經典案例。《職人誌》是兩位輔大應用美術系黃婧懿與嚴芷婕的畢業作品。她們全臺每個縣市跑透透，實地採訪共 52 位臺灣珍貴的工藝家（也就是職人）。一開始時，她們以週報的形式出刊，之後遠流出版社將其集結成書出版。兩位充滿理想的年輕人，在 52 期的週報裡，總共產出超過 2 千幅的插畫，以及超過 20 萬字的採訪稿，可以想像當時其過程的辛苦。但，她們願意付出。

《職人誌》獲得 2013 年「新一代設計大展」金獎與中國時報「開卷美好生活書獎」的高度肯定。有別於一般影像的紀錄片，《職人誌》是一本圖文精緻的作品，

以生動活潑的插畫與簡潔俐落的文筆，去介紹這些職人的傳奇。運用圖文書的創意內容，《職人誌》拉近一般人與傳統工藝家的距離，讓人充分認識到這些人物珍貴的價值。即使是高科技的時代，他／她們爐火純青的工藝，依舊帶給人們美好的生活品質與品味。

由文化所驅動的社創，可以發揮的領域其實並不是只有在大家所熟悉的文化資產或是社區營造，它也可以在數位文化、休閒生活、通俗文化、次文化等領域。倡導用文化驅動社創，旨在於運用文化多元豐富的創造力，為人們打造一個更美好的生活世界。推動的重點並不是在於哪些領域，而是要將焦點放在如何提出讓人產生共鳴的生活提案：用生活提案改變世界。

四、結語：回到《小王子》的初心

在今日，創新是全世界都在積極推動的工作。然而，卻是逐漸出現越來越多人迷失在為創新而創新的競技中。想要避免掉入此一困境，創新者需要明確的指引羅盤。

奇異公司道格·迪茲（Doug Dietz）的故事，是一個值得人們了解的案例。在奇異公司，迪茲主管醫療保健部門，負責研發高科技醫療影像的設備。該部門每年的營運規模高達 180 億美元。

核磁共振造影儀器（MRI）是迪茲非常引以為傲的研發成果。其所製造出來的 MRI，在掃描速度、解析度等方面，都是競爭對手所無法匹敵的。既然是取得業界高度的肯定，迪茲當然認為，他的產品一定也可以得到病患同等的認同。

然而，有一天他來到醫院，迪茲才驚覺到，其非常自豪的設備，對需要接受 MRI 檢測的小孩子來說，卻是一臺可怕令人畏懼掉淚的怪物機器。隆隆作響的噪音聲響、緊閉壓迫的空間感受，讓小孩充滿極度的不安全感。多數的小孩子要先施打麻醉劑，才能進行 MRI 檢測。

當天在醫院看到小孩的眼淚，對迪茲造成相當大的衝擊。他深切知道，他必須改變該部門既有的創新模式。它不該只是專注於如何改良設備的科技等級，而是應該同時將終端使用者的行為模式、感受體驗等，列為創新研發的重要考量因素。

在設計思考的啟發下，迪茲與其團隊將 MRI 冰冷的醫療空間打造成小孩子樂愛的主題樂園。奇異並沒有在設備上做任何改變，而是在儀器的外觀、房間的

地板與天花板等，進行主題的佈置。

以太空船主題為例，MRI 檢驗變成是一趟太空冒險的遊戲。迪茲團隊首先將 MRI 機器佈置成太空船。接著在檢測時，放射師會跟小孩子說，待會儀器會發出巨大的聲音，因為等一下 MRI 飛行船將會「進入高速行駛模式」的狀態。原本讓小孩很畏懼的（terrifying）檢驗，轉化成為很好玩的（terrific）體驗。甚至有小孩在檢測完後跟父母說，明天能不能再來？

迪茲在 TED 的網站上有一場相當感人的演說。在演說中，他說道：「當你做有意義的事時，好的事情會接二連三發生！」相信就是這句話，是許多人投入社創工作的動力來源。

面對日益嚴重的社會問題以及追求更優質的生活品質，政府責無旁貸必須積極推動社創的發展，對有志於社創工作的人提供更多必要的協助。社創工作不可能光靠熱情，它有一套方法論，從「社會需求的診斷」、「觀念知識的探勘」、「參考案例的解析」、「社會智能的鍛鍊」、以及「生活提案的發想」。

然而，不論是什麼樣的工作技巧，最重要的還是如何成就「有意義的事」。經費多少、規模大小、科技高低等，是無法保證社創的真正價值。每一個傑出的社創工作者都像是德聖艾修伯里（Antoine de Saint-Exupéry）筆下的小王子。在《小王子》（the Little Prince）一書中，小王子與狐狸的一段對話常常被人拿來引用：「唯有用『心』，才能對事情做出正確的判斷；『眼睛』往往看不到真正根本的東西」。社創工作的修練，「用心」是不二法門。

（本文改寫自個人在「遠見」與「聯合報」專欄多篇文章而成）

延伸探討

強調如何用文化行動，去解決下列課題：

- 抑止各種形式的霸凌與歧視
- 形塑地方特色，說地方的故事
- 改善食物浪費與剩食的問題
- 改善老人長者的生活品質
- 改變人的認知與行為，以克服全球氣候危機

- 保存與傳承珍貴的文化資產（不論是有形或是無形）等

參考文獻

Design Council, 2011, *Reducing Violence and Aggression in A & E*.

Dobbs, Richard, James Manyika and Jonathan Woetzel 著，2015，〈非典型破壞〉(No Ordinary Disruption)。臺北：大寫出版。

Klein, Naomi 著，2015，〈天翻地覆〉(This Changes Everything. Capitalism VS. The Climate)。臺北：時報出版。

World Economic Forum, 2015, *Deep Shift: Technology Tipping Points and Societal Impact*.

黃婧懿、嚴芷婕，2015，〈職人誌〉。臺北：遠流。

文化部未來施政規劃

厚植文化力 帶動文化參與 http://www.moc.gov.tw/information_250_49813.html