



## 台灣傳統產業到文化創意觀光工廠的轉型 ——以老樹根魔法木工坊為例

王俞雅<sup>1</sup>

### 摘 要

近十年來台灣的傳統製造業因生產成本的不斷提高，導致大多數工廠紛紛倒閉或轉移設廠至其它較低成本的國家，造成少數根留國內的產業工廠面臨很大的競爭危機。在台灣許多製造業者為了使企業能永續發展經營，紛紛加入經濟部工業局推行的「觀光工廠輔導」相關計畫，將工廠重新規劃並結合產業觀光化的理念而轉型，目前全台已有五十四家登記有案的工廠加入政府輔導計畫。本文以「老樹根魔法木工坊」進行探討的對象，探討傳統產業如何從過去的危機變轉機，從中了解是否符合時代潮流的變遷跟社會需求，經由老樹根魔法木工坊的發展與轉變、空間規劃與場域動線引導、文化的遊學新體驗、在地文化創意的美學連結、永續經營的合作關係。希望藉由探討的方向與調查成果，找出企業創造價值與經驗的綜合分析，開創產業創新下的營運模式，給予未來想轉型的產業有參考的依據。

關鍵詞：傳統產業、文化創意產業、觀光工廠

---

<sup>1</sup> 大仁科技大學數位多媒體設計系兼任講師



2010

文化創意產業永續與前瞻研討會

文化、創意與在地產業：跨域、互依與整合



# **The Transition from the Traditional Industry to the Cultural and Creative Sightseeing Factories in Taiwan: The Old Tree Magic Workshop as an Example**

## **Abstract**

In the recent decades the traditional manufacturing industry in Taiwan, due to the growing cost, moves to other low-cost countries, or even comes to an end. This brings a significant impact to the factories in Taiwan. Thus, many manufacturers come to join the “Factory Tour” project proposed by the Ministry of Economic Affairs (R.O.C.). This project redistributes and combines the concept of industrial tourism and until now, fifty-four licensed factories participate in the project. The present paper aims to discuss the “Old Tree Magic Workshop,” explore how the traditional industry weather through the economic crisis and, examine whether the Workshop satisfies the social changes and needs. Also, through the Workshop, we can synthesize the cooperative relationship between the spatial design and field guideline, the cultural tour and the local aesthetics. The paper attempts to discover the synthetic analysis between the industrial values and experiences in order to create a new concept of management and proffer a reference for the industries that wishes to transform.

**KEYWORDS : TRADITIONAL INDUSTRIES 、 CULTURE AND CREATIVE INDUSTRY 、 SIGHTSEEING FACTORY**



## 一、前言

台灣隨著快速的經濟發展，社會也從早期的農業社會轉變成工商業社會，也因民眾的生活所得提高，也帶動了生活的機能提升，現今社會不在只是為了個人追求溫飽，而是慢慢開始重視生活的休閒娛樂，也因為社會有所需求開始帶動觀光產業的蓬勃發展。相對的 90 年代開始台灣傳統產業面臨加入 WTO 衝擊，以及企業本身的空洞化與生產線外移日趨嚴重，也因如此政府單位開始重視問題的存在，因而找出因應的策略。

經由行政院經濟部提出一些有效的方案，可以扶植傳統產業轉型，其中就提出「觀光工廠計畫」，以技術輔導廠商為出發點，協助各縣市發展「地方產業特色化」及「地方特色產業化」，以利地方產業創新與轉型，再創產業新的契機。近幾年隨著地方觀光產業的發展，許多在地的傳統產業積極轉型成為「觀光工廠」，希望將產業、經濟與文化結合，加上創意與觀光旅遊的元素，讓產業危機變成新轉機。

## 二、文獻探討

### 2.1 觀光工廠

以服務為主的觀光旅遊業成為 20 世紀一項新興的產業，趨勢大師 John Naisbitt 更將觀光業視為 21 世紀的產業金礦，因此傳統製造產業走向觀光化，是一種時代的潮流與趨勢（范綱武，2009）。「觀光工廠」由傳統工廠的製造業轉型到旅遊服務業，在國外已經早有先例，這股工廠轉型風潮可以追溯到英國的「鐵橋峽谷」（the Ironbridge Gorge），這個自工業革命起百年的礦產公司，二次大戰後工廠幾乎全倒。直到 1980 年代，在各方人士大力營造下興建工業博物館、工藝中心，輔以專人解說，才開始興起工業遺產旅遊，進而浴火重生。目前，「鐵橋峽谷」每年吸引三十萬人次到此一遊，並在聯合國教科文組織的認定下，成為世上第一個工業型的世界遺產（李建興，2008）。

在台灣觀光工廠是順應了世界經濟發展潮流的需求與企業外移危機而推動相關政策，這項觀光工廠計畫自九十二年由行政院經濟部工業局、經濟部中部辦公室推動，委由工業技術研究院執行制訂觀光工廠輔導事項與評鑑規範。而由經濟部工業局制定的工廠兼營觀光服務作業要點中提出凡是具有觀光、歷史文化、教育價值的工廠，都可以申請變更工廠用途，成為觀光工廠。計畫中將觀光工廠分為三種類型如下：

- （一）第一類：利用部分廠地作為觀光服務用途。觀光工廠並未在同一棟建築物內混合使用工廠及觀光用途的設施，因此可以不必申請變更營業登記。可以在製造工廠外設置實作體驗區及遊客休憩區。實作體驗區內，可以讓遊客參觀工廠、實作體驗、教育解說。遊客休憩區則可以作為遊客休憩、產品展示及販售等相關用途。



2010

文化創意產業永續與前瞻研討會

文化、創意與在地產業：跨域、互依與整合



- (二) 第二類：在同一棟建築物內，混合作為製造工廠及觀光工廠之用。經濟部將允許這類工廠，在立體混合使用的建築物內，有部分面積可以設置餐飲、文化、休閒服務設施。但是餐飲等相關產業所占樓地板面積，不得超過建築物總樓地板面積的30%。但屬於此類的工廠，必須向當地政府申請變更工廠登記。
- (三) 第三類：直接利用生產事業用地，申請變更為相關產業用地兼營觀光服務業。可以設置實作體驗區，作為工廠參觀、實作體驗、教育解說之用。遊客休憩區得作為休憩、產品展示及販售等相關用途。同時，可以利用變更為相關產業用地上，設置餐飲、文化休閒、零售等設施。

經濟部為使觀光工廠輔導作業能更縝密，讓有轉型需求的廠商有明確依循，工業局特別訂定「觀光工廠計畫輔導作業要點」，將輔導模式分成：1、初階輔導：廠區現況僅俱雛型或尚未進行觀光工廠規畫者，需由輔導團隊協助規畫者；2、進階輔導：廠區規劃階段已完成或幾近完成者，需由輔導專家給予相關軟硬體設施建議並配合執行者，完成輔導後經審查委員依觀光工廠評鑑通過者，頒授觀光工廠輔導標章及證書；3、評鑑作業：廠商已自力完成工廠觀光化的必須指標項目，經複評通過者，授觀光工廠輔導標章及證書。

## 2.2文化創意產業

文化創意產業：源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業。有效的「創意」在產業上的時候，才會有所謂「創意產業」，或是「文化創意產業」。有效的創意，是美學、技術和具經濟觀念的綜合結晶；有創意的人，也必然是綜合運用這種觀念於生活和工作的人。這種美學、技術和具經濟觀念的綜合思維和方法，是設計思想和行動的奧秘；這種創意，主要改變了現代世界的產業和人類的生活（楊裕富，2003）。

台灣地區對於文化創意產業的定義範圍，係參酌各國對文化產業或創意產業的定義，以及台灣產業發展的特殊性，將其定義為：「文化創意產業係指源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業。」政府在界定文化創意產業範疇，除了考量符合文化創意產業的定義與精神外，亦加上了產業發展面上的考量依據。

表1、國際對文化創意產業的界定

| 國際對文化創意產業的界定             | 定 義 與 說 明                                                                                                                                         |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 英國、紐西蘭創意產業界定             | 凡起源於個人創意與智慧，並能將創意轉換為利潤的產業，就是創意產業。                                                                                                                 |
| 香港的創意工業界定                | 源自個人創意、技巧及才華，通過知識產權的開發和運用，具創造財富及就業潛力的行業。                                                                                                          |
| 加拿大                      | 藝術與文化被界定為文化產業，包括實質的文化產品、虛擬的文化服務，亦包括著作權（智慧財產權）的基本概念。                                                                                               |
| 聯合國教育、科學、文化組織（UNESCO）的界定 | 『文化產業』（cultural industries）適用於，『那些以無形、文化為本質的內容，經過創造、生產與商品化結合的產業』。這些內容典型地是被著作權保障著，並且可以採用產品或者服務形式來表現。文化產業與創意產業是相同的，包括文化商品生產，以及提供文化服務，以及受智慧財產權保障的概念。 |
| 台灣                       | 以文化與創意為核心，透過知識產權的生成、利用與保護，以創造財富與就業機會的產業。簡言之，就是文化產業化，以擴展文化創作的消費市場；產業文化化，以文化內涵強化創意設計動力，提高產品的附加價值。                                                   |

資料來源：台灣經濟研究院，2003。

### 三、個案分析

#### 3.1 老樹根魔法木工坊的發展與轉變

民國 68 年因江明偉的太太擔任幼教教師，因教學關係為了製作教案需要一項教具，找遍台中市區才在偏僻巷道內的一家幼教讀本出版社找到了替代教具。江明偉夫婦當時想到一定還有其他的老師也會遇到相同的問題，一方面也嗅到幼教相關教具的市場的商機。經過江明偉的多方努力終於創立了幼苗幼教社，就在住家的客廳經營起了幼教用品的銷售。70 年代台灣經濟慢慢起飛，各行各業都是代工生產外銷為主，幼苗幼教社也持續穩定中發展，但需要常常到外銷代工的工廠尋找貨源，其中以木製玩具最不容易採買，主要是歐美各國的原木教具。為了降低成本跟有穩定貨源，開始慢慢購買小型機器與聘請師傅製作，經過多年到了世界各國的玩具展參觀，也參考了國外的設計概念進行研發改造，慢慢有了成績成為台灣第一間研發幼兒教具的公司。

80 年代的初期，台灣很多產業因製作成本的提高紛紛往外遷移到成本較低的國家，也因為如此很多商品紛紛從國外低價傾銷回台灣，自此幼苗幼教社經營遭到壓縮。民國 八十一年左右因為低價商品的競爭生意下滑，在一次偶然的機會轉型成為專門生產原木遊具、涼亭、花架，景觀木作的工廠，取名「老樹根」實業有限公司。經過多年的經營，台灣也面臨加入 WTO 的衝擊下，工廠面臨世界各國的競爭而要有所轉型。民國九十四年經過經濟部的書面審查、簡報、問答及訪察等層層評審及競爭後，老樹根獲選為觀光工廠被輔導的對象，成為台灣第一間以木工為主題的觀光工廠。

綜合上述的資料顯示，老樹根魔法木工坊可以說是台灣第一家木頭幼兒教具的先



驅，擁有可以開發商品的技術與創新能力，可以說是從沒有競爭對手到跟世界各國的廠商競爭。目前台灣企業面臨經濟環境與社會型態的改變，尤其是做幼兒教具的老樹根遇到台灣現在少子化的衝擊，讓公司的營運面臨到很大的挑戰，不得不從企業的優勢去找到最有效的轉型契機，老樹根也開啟了老工廠轉變成具有教育、藝術、觀光等項目的新天地。

### 3.2老樹根魔法木工坊空間規劃與場域動線

原來舊工廠的使用空間規劃是以製作商品流程的動線為主，如何使一間木作工廠從製作的場地，轉換成休閒空間為主的觀光工廠，是需要很大的轉變。老樹根魔法木工坊的地理位於台中市區的南區，在這寸土寸金的台中市區內是一塊難得的建築腹地，園區面積約 1500 坪左右，延續舊工廠以往空間使用面積，只是透過不同的空間規劃，利用不同的使用方式改造成不同的區域，讓舊廠區變身成為活潑又具觀光價值的空間。

觀光工廠空間格式大略區分為 1.戶外空間區：此區域空間可再細分為入口區域、公共服務設施區域、以及開放空間區域。2.室內工廠製程參觀區：良好的製程動線規劃、乾淨明亮的產品製造環境、第一線員工的專業表現、以及完善解說導覽系統的組合可以讓顧客體驗企業文化的精緻性及優良性。3.解說展示空間區：此區域包括簡報室、DIY 教室、產品展售中心等空間。此區域是顧客和企業主互動最多的區域，也是顧客是否認同企業主所要呈現的產業文化的關鍵點，等三大區域（李英弘，2008）。對於這樣的空間格式，老樹根魔法木工坊也利用原來工廠的廠區規劃出符合這樣的區域，並針對不同區域給予不同的使用規劃與裝飾，想提供參觀的遊客可以從活動場域間找到魔法木工園地，透過不同的空間學習體驗，更加了解企業的文化與商品精神。

表2、老樹根魔法木工坊空間規劃內容分析

| 空間格式  | 主題     | 空間規劃                                                                                | 內容                                                                                                    |
|-------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 戶外空間區 | 景觀遊具區  |  | 此活動區域是戶外遊戲的空間，旁邊大樹林立適合戶外活動，空間內擺設許多大型遊戲與益智教具，提供了一個親子同樂的好空間，讓參與的民眾可以放心的接觸大自然，園區內的教具也會不定時的更換，增加遊客的新鮮感。   |
|       | 阿嬤蔬菜農區 |  | 阿嬤的菜園空間是一座自然的生態環境，種植了可食用的蔬菜水果，提供參觀的遊客可以悠閒體驗田園生活，也可以藉由這樣的空間規劃，導覽介紹農作物的生長情形與物種。讓生長在都市區域的民眾更加可以貼近大自然的樂趣。 |

|           |           |                                                                                     |                                                                                                               |
|-----------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 解說展示空間區   | 創造力DIY手動館 |    | 原是舊工廠的廠房改裝而成，保留了工廠的建築架構，整體空間寬敞高挑約可容納70人，工廠提供參觀民眾可以購買DIY製作的材料包，這樣的一個DIY操作空間，盡情創作出具個人特色的木工商品，讓來參觀的遊客可以體驗手作木工商品。 |
|           | 魯班益智館     |    | 此空間的規劃是一間視聽教學的教室兼創意商品展示空間，可以讓參觀的遊客或參與活動的學員影片聽取簡報，透過簡報的解說更加了解整個工廠。館內排放很多木頭益智的玩具並提供說明，提供了參與、互動的樂趣。              |
|           | 木頭鳥咖啡館    |   | 利用環保素材漂流木的組合，整體建築給人一種流線的律動感，也表現出木頭特有材質的樸質自然紋路，這樣的空間規劃可以提供到訪的旅客一個可以休憩安靜的飲食空間，一座有著木頭鳥所停留的溫馨小屋，帶給人們許多充滿幻想的地方。    |
|           | 獨角仙小棧     |  | 古早味的三合院，帶給人一種懷舊的樸質感，牆邊大型木工甲蟲獨角仙做為整體空間的立體造形藝術，結合生態的甲蟲護育與解說，利用導覽的方式讓遊客與活動學員認識甲蟲，知道甲蟲必須仰賴木頭共生的生態教育。              |
| 室內工廠製程參觀區 | 神奇木頭工房    |  | 整體空間規劃本來就是舊工廠的商品生產區域，經過整理及有效規劃成了遊客可以直接參觀的操作區，館內有施工機器的展示與實作，讓參與的遊客可以親眼觀看及製作木器，讓遊客實際操作機器體驗木器製作外增加知識與製作過程的樂趣。    |

資料來源：本研究整理。

### 3.3 老樹根魔法木工坊文化的遊學新體驗

老樹根魔法木工坊是一家具有教育跟文化創意產業作結合的創意觀光工廠，工廠針對不同的參觀者規劃不同的體驗方式路線，老樹根魔法木工坊提出了一種旅遊的新概念與學習的新主張，提出在地遊學體驗創意生活美學的新觀念，而設計「二十六種遊學套餐」與「十八般木趣體驗」遊戲，也獲得教育部肯定，從《在地遊學 發現台灣》的一百條「走讀台灣」路線中，將老樹根魔法木工坊列入遊學路線之一。



表3、老樹根魔法木工坊遊學套餐主題分析

| 遊學主題分類                                                                                                                             |                                                                                                            |                                                                                             |                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 一、教學單位研習活動                                                                                                                         | 二、社區團體活動                                                                                                   | 四、家庭親子活動                                                                                    | 五、主題遊學活動                                                                                        |
| 1.幼稚園戶外教學<br>2.國小戶外教學<br>3.國小班親會<br>4.國中戶外教學<br>5.高中創意遊學體驗<br>6.教師創意研習會<br>7.大專院校企業參訪<br>8.校長與班親會家長有約<br>9.家長會長與委員會有約<br>10.教師自強活動 | 11.社區參訪旅遊<br>12.大樓社區親子活動                                                                                   | 18.親子木工樂活日<br>19.假日木工班                                                                      | 20.遊木民族<br>21.木炫神迷<br>22.土角厝遊學餐<br>23.大學文創企業參訪<br>24.遊學創造力<br>25.行動老樹根<br>26.遊學創造力              |
| 遊學主題分析                                                                                                                             |                                                                                                            |                                                                                             |                                                                                                 |
| 第一類主題的族群以教育單位的教學活動為主對象，除了可以推廣教育也可結合附近學校的校外教學做延伸，創造出地方特色與教學的連接，透過這樣的合作模式可以有固定和穩定的客源，除此之外可以跟教育單位有更好的產學合作關係。                          | 第二、三類主題對象以社區公司機關團體為主要推廣，公司團體對象的部分可以不再只是侷限中部地區，可透過這些人口耳相傳，進而增加企業的知名度達到更好的曝光度，讓全國都知道。針對弱勢機關的活動，也可以做到社會服務的責任。 | 第四類主題推廣對象以家庭親子教育為主，這類參與者針對以家庭為主，可以讓父母親假日帶子女一同參與活動內容，增加親子關係。這類的參與者較注重互動的遊戲規畫，可以增加親子娛樂與知識的增長。 | 第五類主題以有計畫的課程為主，參與對象大都是以學生族群為主，可依不同類型的對象進行活動的規畫，這類的活動可以針對產業特色與商品做很好的表現。其中行動老樹根更為機動，可以針對不同團體進行交流。 |

資料來源：本研究整理。

上述的列表分析中可以看出，老樹根魔法木工坊希望透過不同的遊學主題與活動課程吸引不同族群，讓企業的品牌與創新的精神可以讓不同人所接受。對於五種類別中以

第一類學校單位研習活動為主要的對象，包括大學、中學、小學、幼兒教育、觀光旅遊、企業管理、文化創意、設計相關等科系都是主要對象，現在每年約有六百個團體來參訪。

老樹根觀光工廠的精神從「魔法」出發，所有活動規劃像魔術表演一樣能夠神奇歡樂的呈現給大家，也透過 DIY 的方式讓參與的民眾可以親自體驗，希望可以運用遊戲解說的娛樂過程讓觀光工廠可以更貼近大眾。

### 3.4老樹根魔法木工坊在地文化創意的美學連結

老樹根魔法木工坊一直秉持在地文化與創意做為觀光工廠的精神核心之一，2007



年參與經濟部創新研發計畫「現代魯班創新研發計畫」提案，透過台中市政府的指導舉辦了第一屆創意木偶創作彩繪比賽，將近有五十個學校、二百多件作品參加。也因為此次的計畫執行成果卓越，被獲選編入經濟部「台灣的故事－創新藍海商機」書中，讓老樹根更加具有信心推行文化創意方向的決心。

也因為現代魯班創新研發計畫的成功，帶領了老樹根更加努力為文化創意商品投下更多的心力，進而推行「文化木偶」計畫，獲得經濟部的計畫補助。本計畫主題設定為台灣意象與文化木偶做結合，透過台灣意象的土地公、媽祖、財神爺、原住民、檳榔西施、歌仔戲木偶等台灣文化代表，製作成為文化創意的新商品。



圖1、台灣神祇系列、原住民系列。圖片來源：老樹根魔法木工坊網站。

台灣文化木偶系列的區分：

- (一)台灣神祇系列：土地公、魯班公、財神爺、媽祖。
- (二)原住民系列：鄒族（美如水、壯如山）、阿美族（高山青、澗水流）。
- (三)歌仔戲系列：諸葛孔明、小喬。
- (四)檳榔西施系列：秀很媚、秀很美。



圖2、歌仔戲系列。



圖3、檳榔西施系列。



圖4、木偶說明牌。

圖片來源：研究者攝。

圖片來源：研究者攝。

圖片來源：研究者攝。

台灣文化木偶充分表現出台灣在地文化的意象，如台灣原住民系列分別有鄒族姑娘的「美如水」與鄒族勇士「壯如山」呈現出鄒族傳統小米祭的傳說；阿美族的勇士「高山青」與姑娘「澗水流」，想傳達出阿美族每年豐年祭的豐收之喜，透過木偶可以表現



台灣原住民民族的文化傳承。賓榔西施系列木偶充分表現出台灣特有檳榔文化，把社會大眾認為形象低俗不入流的檳榔西施，改造成可愛又具台灣味，兩座木偶分別取名「秀很媚」及「秀很美」，一堆出受到很大的會迴響，各家觀光飯店紛紛表示願意販售。

其他系列的木偶如歌仔戲與神祇系列，把台灣特有戲曲文化跟宗教信仰一一呈現出來，這些具有台灣文化意象的木偶，老樹根透過在地創新的文化商品找到產業的特色，充分把木作技術與創意作完美的結合，也表現出台灣意象的在地文化精神。目前老樹根魔法木工坊的創意 DIY 木器商品有三百多種，還有主題木製遊具、教學設備、教具、玩具等相關商品，也針對教具研發近 50 項專利。

### 3.5 老樹根魔法木工坊永續經營的合作關係

為了延續觀光工廠的永續經營，觀光工廠最終的目的並不只侷限在吃喝玩樂，也可以有教育和增加知識的功能及產業知識文化的傳承。當其他觀光工廠還在做產品研發、做品牌行銷時，老樹根用屬於特有的爆發力延續自己的精神，認為原來觀光工廠的功能應該加入教學元素與文化內涵。所以老樹根透過產學合作的方式找到新的契機，從不同領域的學校與科系發展未來無限的可能。

表4、各種產學合作內容分析

| 產學合作單位                  | 合作內容                                                                                                 |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 臺中技術學院商業設計(系)所產學合作暨實習工廠 | 簽訂「企業實習與產學合作」暨「台灣偶愛您-文創木偶」之原型木偶系列故事繪本與彩繪創作，提供商設系學生各項實習與學習機會。                                         |
| 亞洲大學產學合作                | 委託商設系「設計彩繪文化木偶」與「新設計原型木偶」，雙方並將進行學生實習與教學研究合，將協助老樹根的「創意木偶」商品設計與提出研究計畫。                                 |
| 修平技術學院策略聯盟產學合作          | 推廣社區服務與社區創意教育，針對台中高中職舉辦創意虎彩繪設計比賽合作。                                                                  |
| 明道中學文化創意策略聯盟合作園區        | 利用設計學群的學生合作進行交流，進行木工玩具相關產品開發與整體規劃，未來將進一步與餐飲學程進行合作，研發木工糕、木工餅、木工餐等產品的合作，結合商業學程進行創意行銷策略，以促進老樹根與學校的行銷活動。 |
| 台中市文昌國小特約創意遊學園區         | 透過創意園區的合作，讓文昌國小以老樹根為創意遊學的景點，成為學校的創意教學的園區。                                                            |
| 南投縣車埕國小創意遊學策略聯盟         | 簽訂創意遊學策略聯盟，以木工特色教學，推展創意遊學聯盟。讓學生可以透過創意遊學的方式達到教學相長成果。                                                  |
| 台中市國光國小創意教學園區           | 成為學校的創意教學園區，讓學生可以體驗不同方的教學方法與空間，增加學生的創意與知識提升。                                                         |

資料來源：本研究整理。

針對上述的列表分析中可以發現，老樹根魔法木工坊產學合作方式可分為三個層面，第一層產學合作對象以大專院校相關科系為主，如商品設計或設計相關科系、觀光

管理行銷系等，合作的項目內容以學生實習、創意商品研發、教學課程設計為主要的，這一類的合作對象比較屬於產學合作下的創新研發，讓學生可以提早接受職場的訓練增加社會經驗。第二層合作對象屬高中職相關科別為主，這一個階層的合作單位較趨於教學相長的合作關係，例如共同設計課程與主辦木工相關比賽，或與跨領域的科別一同研發新的創意商品如木工糕、木工餅、木工餐等餐點。第三層合作的對象都屬小學的教學單位，這類的合作對象的內容較偏教學，透過合作的方式讓木工坊成為教學的園區，讓學生有新奇好玩不同的學習環境，增加學習的樂趣。讓觀光工廠成為孩子國內遊學的好地方，透過這樣的方式可以活潑教學的內容，讓學生對學習產生興趣。

透過以上的分析可以了解，老樹根把自然環保、文化創意、商品創新、知識教育、手作藝術等不同領域的專業連接一起。透過觀光工廠的休閒經營方式讓一般大眾有所接觸，讓知識的學習不再是透過教育單位單一的傳達，而是多面向的傳遞。也因為如此對於老樹根的未來更加有所願景，不必擔心整體企業的轉型下跟不上時代的潮流與創新被淘汰。

#### 四、結語

國內的觀光工廠發展不過也是近十年內的事，但近兩年內轉型成觀光工廠的企業越來越多，不外乎是為了企業本身的危機有所產生感到警覺，都希望產業轉型後可以提高業績，或提高品牌的知名度與文化的傳承。本研究以老樹根魔法木工坊進行探討為案例，探討中從觀光工廠的發展角度來審思企業的文化與產業生命，從觀光工廠輔導架構

中可以歸納出本研究個案是否符合其標準，企圖找出該企業的整體核心與經營方向。經由研究的過程與分析下歸納幾項論述作為參考：

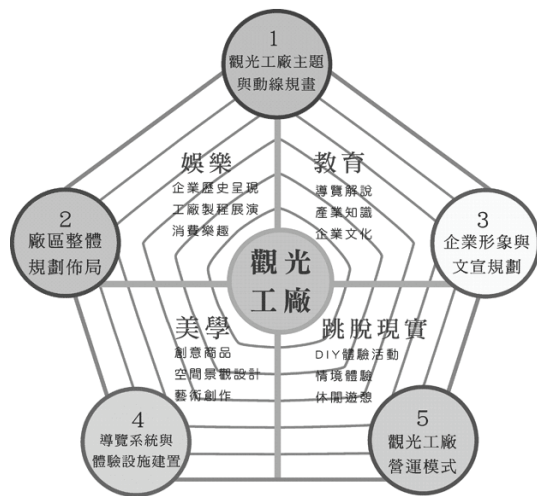


圖5、觀光工廠輔導架構。

資料來源：工研院機械所。

1.娛樂觀點：分析中老樹根魔法木工坊可以從過去企業的創立與發展發現，最主要是從幼兒教具為主要商品，但是時代潮流與社會經濟的轉變下，轉型成為現行觀光服務的工廠，也把過去製造商品的廠房與文化成為最有利的品牌精神。利用閒置的舊工廠改造成休閒娛樂的新景點，透過不同的主題館區與活動的規劃讓參觀的遊客有休閒娛樂放鬆的效果。但經過研究觀察，整體廠房的規劃與人才的培育並沒有達到很好的銜接。

2.教育角度：可以發現老樹根透過遊戲課程與體驗學習的解說，讓參與的遊客可以充分了解企業發展文化精神與木工專業知識傳達，讓遊客實際操作機械了解木作的製程，也針對不同年齡層的遊客課程有所規劃，使不同年齡層的人認識企業的商品，透過



2010

文化創意產業永續與前瞻研討會

文化、創意與在地產業：跨域、互依與整合



DIY 的學習方式達到教育目的。但經過研究觀察下針對園區的觀光解說教針對團體遊客，對於一般散客就沒有完整解說過程，這樣會讓參觀的民眾不了解整個企業文化與商品的精神，哪就失去觀光工廠的最終意義。

3.美學創意：老樹根利用商品的優勢，找出在地文化的傳統元素，讓台灣特有的文化意象成為創新的創意商品，其中台灣文化木偶系列強烈表現出主題性。而空間的景觀設計也針對特有產業進行有效的規劃，利用木頭的雕塑特性裝飾主題的園區，擺設大型遊戲與益智教具，讓遊客可以實際體驗。園區內規劃出一大片的蔬菜種植區，讓生長在都市地區的遊客可以感受到綠意的快然享受田園之樂。但是週遭環境需有效的整理及管理，如綠地的雜草長長就要不定時除草，時時維持園區的整潔，讓參觀者可以在安全又乾淨的環境中優閒放鬆。

4.跳脫現實面相：老樹根是一個適合全家大小參觀遊憩的觀光工廠，整體主題精神為木工器具的創新與文化創意的傳達，商品大多是以 DIY 材料包的方式讓遊客可以體驗，也可以到神奇木頭工房實際操作工具製作商品，透過這樣的方式讓遊客體驗製作木工的樂趣，觀察發現 DIY 商品的擺設規劃太過雜亂，沒有整體感。而木頭鳥咖啡館提供參觀遊客悠閒品嚐咖啡的香醇，同時分享故事給大家，但是卻缺少一種完整的主題性。

對於上述四個觀點就可以知道，老樹根魔法木工坊已經具備觀光工廠的基本標準，但礙於腹地太過狹小與資金的不足下，很難跟大企業的觀光工廠模式相比，但是研究觀察下可以看到企業的用心，利用少許的資源規劃出讓人幸福的空間，創造出令人欣喜的創意商品，相信有朝一日可以越漸規模與完美。



## 參考文獻

天下雜誌，2009/04，下一站，去逛工廠！，NO.419。

呂玉娟、黃麗秋，2008，木頭＋？？＝魔法，創新服務－藍海商機台灣的故事，經濟部商業司，台北。

林融聖，2008，閒置資產再利用發展策略之研究－以觀光工廠為例，私立逢甲大學土地管理學系碩士班碩士論文。

陳瑩盈，2005，產業轉型之策略探討－觀光工廠之解說服務評估，私立靜宜大學觀光事業學系碩士論文。

張正鋁，2005，我國傳統製造業轉型觀光工廠之經營策略探索性研究，私立中原大學企業管理學系碩士論文。

Taiwan News 財經&文化，2010/01，觀光工廠 蔚為風潮，NO.39。

中央社即時新聞，<http://www.cna.com.tw/postwrite/cvpread.aspx?ID=33639>，2010/10。

老樹根魔法木工坊，<http://www.mutou-wood.com/>，2010/10。

觀光工廠自在遊，<http://proj.moeaidb.gov.tw/taiwan-cluster/factorytours/>，2010/10。



2010

文化創意產業永續與前瞻研討會

文化、創意與在地產業：跨域、互依與整合

