



台灣林業桌遊計畫 主題簡歷

團隊成員：陳柏勳、張鈺銘、趙昱凱、蔡幸圃

計畫緣起：

很多人都喜歡木頭家具、裝潢那種溫馨的感覺，卻鮮少人瞭解我們所使用的木頭從哪裡來。台灣到底還需不需要林產業？在回答問題前，我想我們需要更深入地了解它。

計畫簡介：

我們的計畫就是向大眾宣傳台灣林業的價值，期望能讓森林資源的合理利用不再因輿論壓力或社會觀感而受到阻礙，藉此提升台灣的木材自給率，減少進口，以求真正環保的效果。

為了達成此目標，我們準備設計一款以體驗林業營運為出發點，結合森林知識、環境平衡與台灣歷史的桌上型遊戲。作為我們理念的載體，我們不僅希望創造出來的遊戲包含足夠的知識型內容，也需要它具備足夠的遊戲性及收藏性，並輔以網路宣傳、群眾募資等行銷計畫，吸引消費者接觸，鼓勵他們自發性地吸收我們所想傳達的理念。

團隊分工：



陳柏勳
視覺設計
行政企劃



張鈺銘
財務規劃
活動策畫

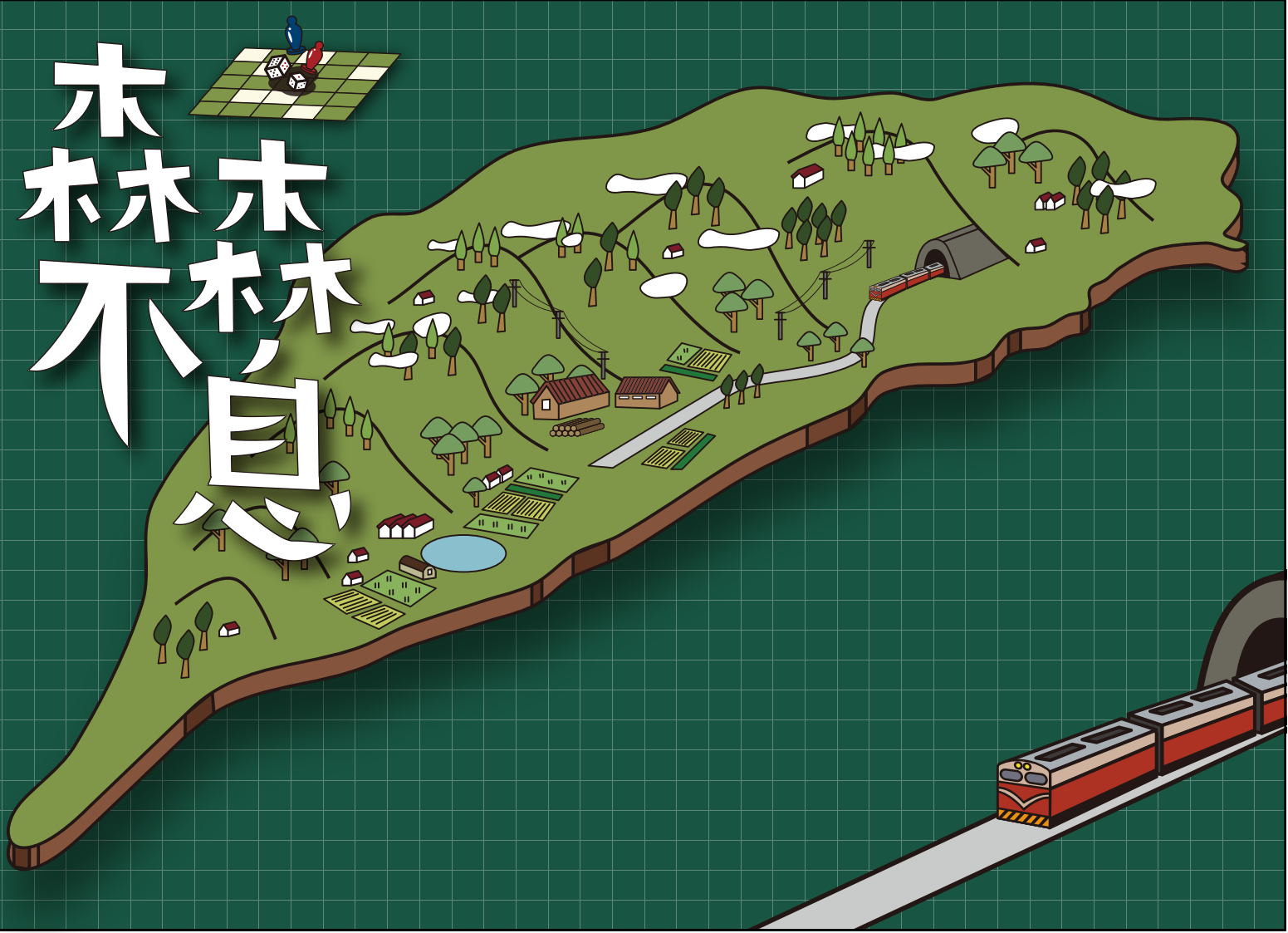


趙昱凱
文案內容
資料考察



蔡幸圃
影像製作
網頁設計

木 木木木 不木木 自 息



計畫內容：

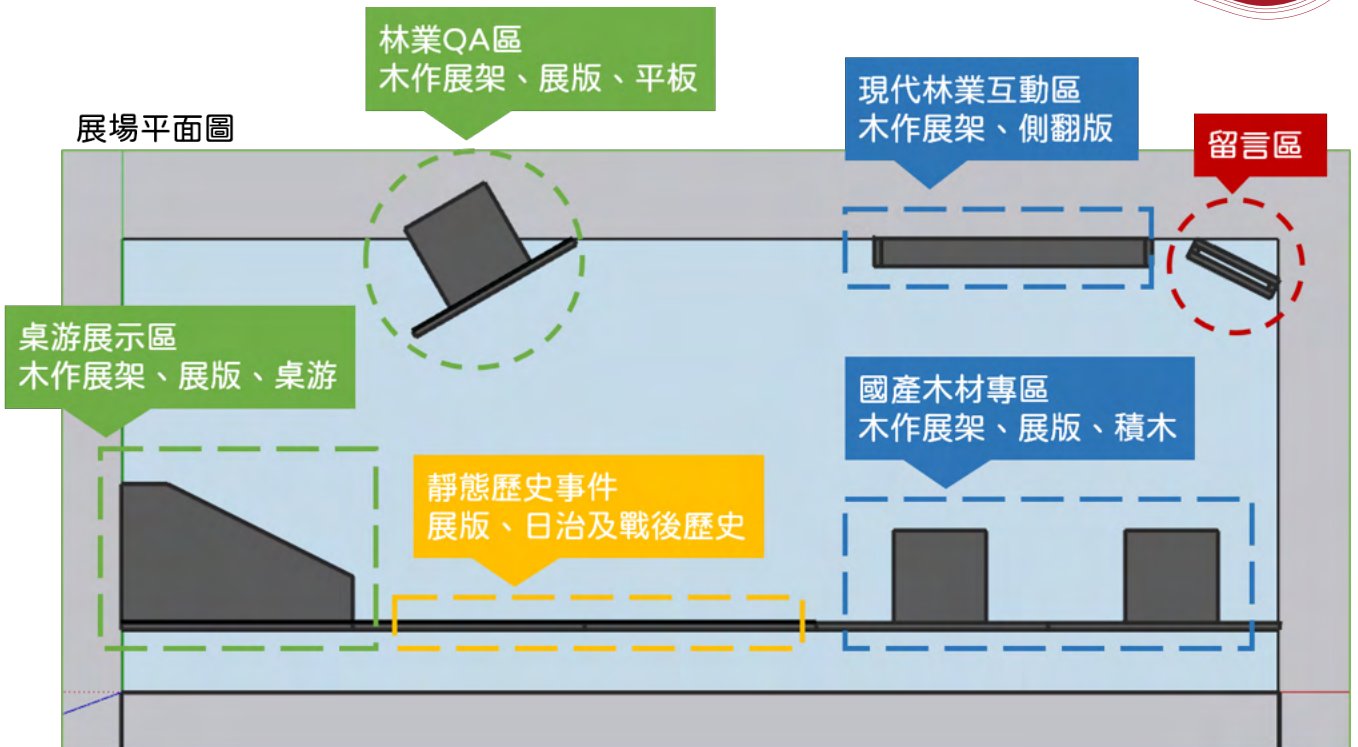
根據我們的調查結果，大多數的受訪者對於林業的認識並不够立體，甚至會以簡單直接的二元論判斷開發森林的好壞，因此對林業發展表現冷淡甚至反對。為了宣傳台灣林業，改善社會對於林業發展的觀感，我們決定以近年來流行於年輕族群的娛樂方式作為宣傳手段。桌上遊戲「季峰林場」便為了此目的而誕生。

遊戲內容將從日治時期，台灣林業開始有系統發展的時間點，一步步追溯至實行禁伐天然林政策的現代，每個時代各有不同的事件卡，以各式各樣的效果表現台灣歷史上大大小小的事件對林業發展的影響。玩家扮演的角色為學者、官員、巡山員等歷史人物，在「季峰林場」這個做為台灣林業縮影的架空舞台上合作進行遊戲。

- 產品名：季峰林場
- 遊戲人數及類型：四人進行，策略合作遊戲
- 平均遊玩時間：30~60分鐘
- 目標客群：國、高中以上，接受過台灣歷史與地理基本教育的群眾

展區規劃：

展區平面圖及各區域介紹



參觀動線：林業問答>桌游展示>歷史事件>現代林業>國產木材>留言區

