

全球暖化情境體驗——最後的領地

工設系／梁曉倫



《最後的領地》產品照。

全球暖化情境體驗 × 領地爭奪＝最後的領地

《最後的領地》是一款情境體驗桌遊，帶領玩家感受「海平面急遽上升，人們需要互相爭奪土地的世界！」桌遊加入了水的元素，藉由冰塊融化和水位上升營造全球暖化導致地球海平面上升的情景。在遊戲中將會感受到領地漸漸被水剝奪，搭建的房子被水吞噬，玩家們需要互相爭奪房子及領地以生存下去。

故事背景

50 年後的地球，大部分陸地都被海水淹沒，只剩下這片最後的陸地。各部落紛紛趕來這兒，開始重建家園，希望獲得最後一線生機。

這片陸地由一隻雪怪在守護著，人們紛紛向雪怪供奉雪花來換取房子、繩子和島嶼，在自己領地重建家園的同時，各部落也開始互相搶奪房子來擴大自己的領地。而這時，海平面依然不斷上升，大量海水朝著陸地湧入…



2020 嘖嘖集資概念提案競賽首獎及創新點子獎。

設計團隊介紹

我們是三位成功大學工業設計學系109級的學生，梁曉愉、王凱薇、陳法鈞。《最後的領地》是我們畢業設計的作品。我們用「心」設計桌遊，透過小巧思來翻轉大眾對桌遊既定印象，給予玩家有別於以往的不同體驗。我們期待每個人不管在人生的哪個階段，都能保有斥子之心。

初心

在開始要構思未來一年畢業設計題目的時候，我們一直在思考

著，身為一名工業設計師，我們究竟可以為世界帶來什麼。這可能有點太高估自己，不切實際，但是改變世界的不往往都是一件件小事所組成的嗎？我們也希望能用從大學四年裏面學到的東西為這個社會做點什麼，為下一代做點什麼。如果要是說為了拿獎的話，我們的作品一定不是最吃香的，但是這卻是我們為自己的大學四年做一個交代。

構想初期

環境保護一直是一個備受重視的

議題，正因為我們身處的時代，每天都可以感受到環境逐漸變的越來越不好，一直都在消耗著我們唯一的地球，除了也讓我們更深刻的體悟到事情的嚴重性外，也意識到我們的下一代身處的環境還會比我們的更糟糕，這已經是鐵錚錚的事實。很可惜的是，在我們的小時候地球還有很多很美好的事物，漂亮的景色，但他們可能看不到、感受不到了。即使我們沒有辦法將環境復原，但我們是不是可以阻止或是減緩地球環境質量快速下降呢？因此我



為親子互動創造價值。



家長在遊戲中引導孩子對環境議題的思考。

們希望以環境保護為出發點，讓下一個時代的小孩可以在輕鬆愉快的環境中也從小意識到環境保護，以及建立他們良好正確的價值觀。

於是我們開始利用設計思考發散想法，找了許多現在比較重視的環境議題，像是酸雨問題、全球暖化、海水污染等等。也思考了低年齡層常見的傳達訊息的方式，例如玩具、教具、大型藝術裝置等等。也正是因為可以著手發展的方向有很多，他們互相組合起來會有數不清的搭配，所以這也讓我們在收斂的時候非常苦惱，一度迷失往下走的方向，讓我們進度停滯不前。所幸，隨後我們分析了自身的現有資源跟優勢，排除了一些比較不切實際難以實現的想法，再整理與總結剩下的構想，情況才逐漸



攝於 2020 國立成功大學工業設計畢業展覽。

明朗。也慢慢地可以挑選出比較適合我們發展的主題。

構思決策的逆境

向低年齡層宣導環保概念一定離不開家長的參與，有人說「父母就是孩子最好的老師」，經過前期大量的訪談，我們發現有很多家長都想要把環保的概念帶給小孩，但苦於沒有找到一個合適的媒介。原因是現在傳達環保議題大部分的方式都比較嚴肅和沉悶，很難借此灌輸給小朋友觀念，更別說是讓他們主動去瞭解。所以我們在思考能不能用一個比較有趣的方式去傳遞這個訊息，讓參與其中的人可以不知不覺地感受到我們想要表達的事情。同時我們希望在這個過程中，大人也可以跟小孩有更多的互動，讓雙方能夠從中獲得一些訊息，使彼此的交流更有價

值。不過隨著更多的訪談和資料收集，發現了我們忽略了小朋友年紀比較小的話，可能還沒有辦法接受很複雜的資訊，所以我們把年齡層提高，調整我們的目標客群。而初心仍然沒有改變，我們依然是要把環保的觀念帶給大家。這就是設計的過程，在設計的迴路裏面，往往很多事情沒有辦法如你預期所想，每一天的環境都在改變。

在權衡跟分析之後，我們挑選了桌遊作為我們的傳遞管道，並且將環保議題融入桌遊，這樣既能達到宣傳環保的目的，也可以讓學習這件事情變得非常有趣。而理想總是美好的，要在知識跟玩樂這兩者中間取得平衡是一件十分困難的事情。放棄還是保留，我們在過程中非常掙扎，每一天每一刻都在做選擇跟決策。在

定下主要方向的這個階段，當時有兩個最大的問題困擾了我們許久。一方面是我們要將這兩個看似相斥的概念融合在一起，因為目前在很少人在做這件事情，所以市面上能參考的資料也相對不多。另一方面是在選擇放棄某些理念的時候，你不知道你的選擇是不是正確的，也不知道是不是在取捨的當下剛好跟正確的道路擦身而過。一切都是未知的，所以那是一個看不到未來的過程。但我覺得面對困境的時候，心態是最重要。正是因為這樣，我們也就決定放下一些疑慮，反正也不知道對錯，所以我們就把事情看成沒有對錯，只專注與自己想做的，自己要做的事情。後來，我們也發現其實這是對的做法，如果失敗的話就證明當初的另一個選項是對的；如果成功了那就值得恭喜了。



遊戲的行動之一：搶奪別人的房子。

時間不足的逆境

在這一整年的畢業設計中，除了構想會陷入了死胡同中，沒有想法跟靈感外，另一個的壓力來源是時間不足。雖然說九個月的籌備時間已經比以往每年的期末作品的準備時間都要長，但這對於一個從零開始發想到完整的作品其實是遠遠不夠的。但是，我們的最終想法其實是在畢業展覽之前的三個月才確實定下來，而值得一提的是這個想法當初是在一次取捨中不被選中的點子。直到今年三月我們才決定重新拾起這個案子從頭開始。這個時候我才深刻地意識到老師常講的一句話“設計就是在不停地兜圈子”。萬萬沒想到繞來繞去，我們還是回到了一個曾經被捨棄的想法。當時，在我們眼前案子快完成的情況下，毅然決然地砍掉重練，不得不說下這個決定需要很大的勇氣，畢竟那時候距離最終發表的畢業展覽只剩下三個月，風險相當高。然而，我們發覺一旦目標明確後，面前的路就變得清晰了，也知道了接下來的每一步該怎么做，而之前在進行中的案子也讓我們有了很好的參考跟經驗，讓我們的實施新想法的時候更加得心應手。

就這樣，我們經過了一整個學年的迷茫、掙扎然後堅定想法而設計出來的作品——最後的領地在三個月後就誕生了！這是一款情境體驗桌遊，讓大人可以輕鬆地

帶給小孩環保的概念，利用真實的冰塊和漸漸上升的水位帶給孩子海平面上升的體驗，並特別為親子設計，讓大人和小孩同樂，使得雙方互動更有價值。也達到了我們希望擺脫以往知識性影片、書籍這種沉悶的傳達方式，提供一個輕鬆娛樂的情景感受環保議題的目的。

順境

在這充滿挑戰的九個月當中，雖然我們有受到很多挫折跟失敗，但也十分幸運地得到了很多人的幫忙。從工業設計系的老師、同學到業師再到外面的廠商都給了我們很大的支持，他們都是設計路上能成功很重要的因素。也非常感謝每次大家所給的建議跟鼓勵，讓我們在迷失方向的時候能回到對的路上。如果逆境是設計作品帶給我們的煩惱，那讓我們感到順境一定是身邊的人。在2020工業設計學系的畢業展覽短六天的展期中，我們獲得了非常多觀眾給我們的建議跟想法。很開心大家都玩得都很投入，也很榮幸看到觀眾們通過最後的領地享受了一段歡樂的時光。

在畢業展覽結束不久後，我們迎來了兩個好消息——第七屆後浪賞商業模式創新獎以及2020嘖嘖集資概念提案競賽首獎和創新點子獎。我們非常榮幸能得到大家的認可和賞識，還記得當初收到獲獎消息的時候，快感動得掉下

眼淚。不是獎項有多高，而是自己的作品終於被看見、被認可，這真的是一個非常大的激勵，尤其是在我們還很迷惑，不知道下一步該怎么做，該往那邊走的時候，他們給了我們明燈，讓我們又多了一股堅持下去的動力。

未來展望及期許

目前，團隊最主要的目標是能夠啟動嘖嘖募資的專案，克服重重困難把產品送到消費者手上。當然這其中我們還需要面臨很多的挑戰，無論是生產製造，成本管理，行銷策略等等的課題都等著我們一一去探討及解決。學界跟業界很不一樣，把概念轉為產品需要處理很多現實層面的問題。所以想出一個好的構想可能很難，但是要把這個想法實現至量產就是難上加難。不過，我們有信心可以像當初一樣攻破層層障礙並且勿忘初衷。在未來，我們希望能貫徹著以有趣的方法帶給大家環保意識，並讓最後的領地能真正地融入每個家庭、每群朋友、每個人的生活中。期望藉由最後的領地能促進人與人之間的互動，更是在歡樂的環境讓玩家輕鬆、潛移默化地接收到我們想要傳達的訊息。讓更多的人有良好的環保概念並帶起這股正向的風潮，從而讓環境變得更加美好，讓我們的下一代也能欣賞到美麗的世界。