

17

2009/Oct.

Welcome  
to gama island!

普橘島

gama  
island

g  
i  
v  
o  
i  
c  
e

橘人誌



8 860282 269166

[brand.gamania.com/gvoice](http://brand.gamania.com/gvoice)

The Must-Know for Gamanians!

# Play & Relax in gama island

遊戲橘子的員工餐廳「普橘島 (gama island)」一直是外界的矚目焦點，隨著不少媒體的爭相報導，「普橘島」也逐漸成為許多人夢寐以求、想加入橘子的主要原因。因為光是想：可以在擁有這麼愉快、輕鬆的空間裡，恣意玩樂，內心就覺得擁有無限幸福。

普橘島的存在是為了提供橘子人更好的員工福利，讓橘子成為照顧員工的企業典範，並且實現Albert長久以來所堅持的理念--「讓員工樂業安居」。但普橘島不只是代表了公司對員工的承諾與關心，在今年的首長會議上，Albert更正式宣布，將視普橘島為橘子集團非常重要的「文化財」。因為透過普橘島這個空間除了可以對外傳播遊戲橘子的文化及形象，更可以對內增進員工之間的互動交流，激發出更大的創意。

本期《橘人誌》除了帶你一窺橘子各地普橘島的面貌，更替普橘島創造了各種全新想像面貌，現在就讓我們一起光臨遊戲橘子的普橘島，Go！

橘人誌  
G!VOICE 編輯小組



# Contents

橘觀點

## :Features

- 06 普橘島空間文化論
- 16 我和我的gama island
- 24 普橘島 讓人又嫉妒又羨慕
- 26 橘子玩樂文化的駐外大使

橘特報

## :Project

- 28 全橘總動員 橘子開戰了

新橘事

## :Events

- 34 橘子名人堂：「橘子剽悍勳章獎」7月得主  
《跑跑卡丁車》營運團隊
- 36 橘子講堂開講  
Sagmeister：快樂是最重要的事！





gam-ma  
普橋島  
island

- Space 17
- Gaman

# café

在2002年遊戲橘子的員工旅遊裡，Albert和所有大小橘子們在普吉島上度過一個難忘的假期。

## 為何叫它普橘島？

在碧海藍天的普吉島上，到處瀟灑著輕鬆的心情與令人愉快的風景：一把把亮麗的陽傘點綴成繽紛的海灘，加上海島氣候所散發出來的一份悠哉……把這些美景與歡樂的氛圍加總起來，說橘子人此刻正處在一個「玩樂天堂」裡，一點也不為過。

一個想法突然在Albert腦中閃過，「要是平時在辦公室裡，也能有個地方讓橘子人就好像待在普吉島一樣，該有多好。」待員工旅遊結束後，橘子內部開始有個「普橘島」的規畫。結合玩樂概念、專屬所有橘子人的空間--普橘島，也因而誕生。

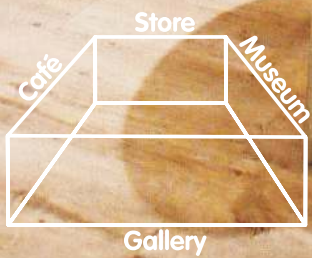
其實，2002年正是遊戲橘子關鍵的一年。因為靠著當時全體橘子打拼，讓橘子在短短一兩年裡大幅獲利，並一舉成為備受矚目的上櫃公司，不但讓眾人看到橘子的努力成果，更是說明橘子絕對有成功「玩」出一片天的本事！就在這樣的時機點上，Albert與董事們決定提供「普橘島」這個空間，做為犒賞所有橘子人的報酬。所以，「普橘島」這個名字不僅是一個玩樂天堂的象徵，更是一個代表橘子們辛苦努力後、所獲得的成果。

一開始的普橘島並不像現在那麼「橘子」，它比較像是一個簡單的休閒咖啡吧。直到2006年遊戲橘子正式轉虧為盈後，Albert才又決定投注百萬資金，將原有「普橘島」的空間重新拓展。除了融入橘子的文化內涵外，更加入許多功能性。如今，這個充滿跳躍色彩的「普橘島」，已成為一個所有橘子人不能沒有的玩樂天堂。一幕幕「認真玩樂、認真生活」畫面，也在普橘島裡，不斷展開。

開幕「認真玩樂、認真生活」畫面，也在普橘島裡，不斷展開。

Gallery

ia Museum



# 阿餅：普橋島空間文化論

## 這裡是橘子的文化育成所

絕大多數的橘子人都有這樣類似的經驗：剛走進到普橋島這個空間時，覺得它是個橘子的員工餐廳或咖啡館；緊接著拐個彎、繞進gama club，又發覺它是個健身房或遊樂場；不過，等一回神坐到座位，抬頭看見品牌歷史牆和SPACE 17，又覺得它像是個「品牌博物館」或「人文藝廊」。會有這樣的經驗絕對不是你精神錯亂，而是橘子別有「用心」，融入了空間的各種可能性，就是希望你能在這裡，得到更多。



品牌中心總監 阿餅

空間並非沉默的物體，也非純然美學觀照下的建築體，所以不管是做為建物、街道、場所或城市，空間都在不斷述說著自身的意義和文化。就好像在橘子的普橋島身上，我們不僅能看到橘子的文化精神：身處於其中，更能體會橘子人群體的生活風格。

談到當初普橋島的空間規劃，品牌中心總監陳秉良（阿餅）首先提到了空間與文化的三個進程，「就好像你去看世界各地的建築或街道，甚至是一個場所，你幾乎可以一眼認出它們屬於什麼風格、或是它們背後標記著什麼文化。原因為何？因為文化可以創造出一個空間的風格，空間可以將文化內化給使用者，然後透過這些使用者將自身的特質反饋給空間。接著，這個空間就會產生文化識別度了。」

所以當初準備規劃普橋島時，第一個想法就是希望能將橘子的企業文化給放進普橋島裡。阿餅笑著說：「橘子的企業精神就是『愛玩』，所以普橋島一定要是個可以Play Anytime的地方。」他以gama club為例說明，「你可以看到這裡所有好玩的娛樂設備、健身設備，大刺刺地就擺了出來、邀請你玩。因為我們不會視玩樂為罪惡，反而要鼓

勵你認真工作、認真玩樂。趕快結束工作、趕快去玩。」

通常一個空間只能做一件事情。不過，在普橋島裡似乎不是這個樣子。「老實說，我們真的比較貪心，我們希望在gama café的四個牆面都能發揮空間的作用。所以規劃上除了有原先的Café（咖啡廳）外，更加入Museum（博物館）、Gallery（藝廊），和Store（商店）等四種功能。希望這樣的空間設定，不僅能夠吸引所有的橘子人更願意進入這個空間；更期盼透過中間所製造的『環境養分』與『文化內化』，讓橘子們感染文化的認同與激盪出他們無限的創意。」

阿餅也鼓勵橘子人能多多參與普橋島的空間，「普橋島絕對是開放性的地方，不管你要在裡頭玩遊戲、玩創意、提供分享，我們熱烈歡迎。因為任何透過這個空間所延伸出來的想像，我們都覺得彌足珍貴；而藉由不同興趣、專長的橘子人、無意識地互相模仿，更是可以為橘子內部創造出許許多多的無限可能。」👉

# gama island 的 7 種面貌

普橘島 (gama island) 的空間主要可以區分為「gama café」與「gama club」兩個區塊。不過，不難發現這整個空間同時具備了三種特性：Function（功能性的）、Utility（多用途的）、Relaxed（輕鬆的）。也因此，造就了普橘島不只是能提供橘子人吃香喝辣，它其實還有更多的空間意義。現在就讓《橘人誌》從各個角度一窺普橘島的7種空間風貌。

## 1

### 品牌歷史牆

在gama café吧檯的對面即可看到一面簡約、大器的「品牌歷史牆」。設計有如大富翁遊戲的格子，組合出遊戲橘子最重要的品牌核心「Love to Play」。每個格子上，同時也紀錄橘子從1999年至今每一階段的突破與創新。整個牆面不僅僅像是遊戲橘子的歷史地圖，更像一個台灣遊戲史的光輪縮影。對橘子人或遊戲產業的人來說，這裡都是一個格外具有意義的展示空間。



## 2

### 咖啡廳

柔和的燈光、乾淨的環境、充滿咖啡香的空氣，在gama café裡，不僅可以享用各式咖啡及飲品，同時中午也有提供簡餐服務，下午茶還包括涼麵、油飯、三明治、蛋糕、厚片等好幾種餐點可以選擇。而且公司還提供每個橘子人每天30元的折扣，因此幾乎所有的橘子人每天都來這兒報到。一天30元，對一般人來說並不是什麼大錢，不過就更深的一層涵義來說，卻是公司給每個橘子人的一份心意。







### 3 健身房

除了認真工作外，健康當然也十分重要。為了讓喜歡跑健身房的橘子人，也能在公司裡活動筋骨。所以在「gama club」裡特別設置一些簡單器材：包括跑步機與其他重量訓練器材，這裡都有。除此之外，旁邊還貼心地設有淋浴室，隨時提供給剛流完汗的橘子人清潔盥洗。

### 4 遊樂場

愛玩是人的天性。在橘子人身上，更可以明顯看到這樣的基因。所以，在「gama club」裡，絕對少不了各種遊樂設施：包括投籃機、太鼓達人、舞林高手、手足球等有趣遊戲；同時還有桌球檯、撞球檯等器材。你要說普橘島是個快樂的Wonderland，一點也不為過。

## 5 小型會議室

不少上班族會利用公司附近的咖啡館做為開會的地方。不過，對於擁有普橘島的橘子人來說，這裡就是最好的會議室。明亮輕鬆的空間，不僅有助於創意的發想，對於一些需要與外部廠商合作的單位，更可透過普橘島的空間設計，展示橘子的文化與精神！



## 6 人文藝廊

位於普橘島盡頭的「SPACE 17」則是一個開放給所有橘子人展現創意的地方。每個月不但會舉辦各種不同類別的展覽，更不定期地邀請各行各業的大師與專家，在此舉辦「橘子講堂」，可以說是橘子們不可或缺的精神食糧。

# 愛現吧 橘人

在十七號空間

我們提供橘子人多層次的創意展出  
從正面 側面 剖面 裡面  
到陰暗面 活潑反射面 腦下垂體面  
可懸掛 可擺設 可投影 可活動講授互動演出

歡迎擁有任何狂想企劃的個人、部門或社團  
洽詢品牌中心 [brandcenter@gamania.com](mailto:brandcenter@gamania.com)

SPACE  
17  
十七號空間



# 7 概念商店

在普橘島的入口一側則陳列了歷年來穿著橘衣、充滿玩趣的橘子系列商品。包括GA95系列服飾、108公仔與鐵人生等由橘子所合作開發的商品。目前並不對外開放販售，所以也只有身為橘子人才有機會購得這些極為限量的產品。



## 普橘島演進史

對於「橘子年齡」較輕的人，或許會以為現在的普橘島，一開始就是長得「很橘子」。其實並不然，最早2002年的普橘島滿有東南亞「Villa」感。《橘人誌》穿越時空隧道，帶你看看普橘島的演進史。



## 普橘島能量數字

每天吃喝喝、看展聽演講都在普橘島，也導致不少橘子人都覺得：普橘島幾乎就是他們的「生命補給站」。究竟一個普橘島一天能為橘子人產生多少能量呢？

能量補給： 餓飽 **580** 橘子人/天

**200** 份三明治/天



**172** 杯飲品/天

知識補給：



**22** 場展覽



**20** 堂講堂

# 前進海外普橘島 gama island Gallery

普橘島一開始只有在台灣總部建置，讓其他地區的小橘子們總是萬分羨慕，頻頻詢問海外何時才能擁有舒適又漂亮的普橘島。為了實現各地橘子的期待，並且將橘子的文化力量藉由空間散佈到所有地區，橘子在今年9月完成了各地普橘島落實。雖然目前各地的空間規模不一，無法將台灣普橘島整體建置複製移植、比照營運；不過，普橘島的文化跟氛圍已經順利帶到各地橘子，海外地區的小橘子們都開心地表示，以往只有辦活動玩樂的時候比較有「橘子味」，現在連上班走進辦公室，都覺得被濃濃的橘子味包圍呢。現在就讓我們以Gallery的方式、帶著所有橘子人看看海外普橘島的面貌吧！



- 1999** 普橘島在台灣成立，成為台灣第一家以「遊戲」為主題的休閒娛樂場所。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2000** 普橘島在台北市中山區開設第二家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2001** 普橘島在台北市中山區開設第三家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2002** 普橘島在台北市中山區開設第四家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2003** 普橘島在台北市中山區開設第五家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2004** 普橘島在台北市中山區開設第六家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2005** 普橘島在台北市中山區開設第七家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2006** 普橘島在台北市中山區開設第八家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2007** 普橘島在台北市中山區開設第九家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2008** 普橘島在台北市中山區開設第十家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。
- 2009** 普橘島在台北市中山區開設第十一家分店，佔地約一千多坪。當時的普橘島位於台北市中山區，佔地約一千多坪，是當時台北市最大的遊戲場所。





G  
I  
K



# GCN



20F 空間





# GKR





# 我和我的gama island

關於「普橘島」對於我們的意義，每個橘子人都有自己的詮釋：

有人認為它像是個食物補給站；有的則覺得它是個開會的好去處；

有些則認為它是橘子不可或缺的藝文中心；

另外還有人把它當作是創意發想的好所在……不管大夥兒怎麼看待普橘島，

眾說紛紜下的結論始終就是：「我們不能沒有普橘島！」

為什麼普橘島能擁有如此大的魅力、獲得橘子人壓倒性的支持與愛戴呢？

聽聽橘內人怎麼說！







### 黃巧明 Chiao 營運系統架構部 機房專員 (GTW)



最早對普橋島的印象是覺得它燈光美、氣氛佳；後來認識這個地方後，覺得普橋島的同事不但對人很客氣，做出來的東西也很可口，對橘子人而言，這是個很棒的地方！因為自己上小夜班，上班前來杯拿鐵和三明治，提振精神，已經成了例行公事。對我而言，這裡可以說是我的精神補充站。另外，普橋島的同事還會記得我們每個人常點的餐點，感覺服務很貼心！

我想，如果沒有普橋島的話，我每天上班戰鬥力可能會掉70%喔！

### 余信德 Eddie 警偵組 資深專員 (GTW)



普橋島的空間雖然不是說非常大，但神奇的是，該有的飲食、休閒、文藝、娛樂……通通具備！我非常喜歡普橋島的空間視覺，很新穎，很有橘子的文化精神。有時候，突然有臨時會議、卻沒會議室時，我們大家就會選擇這個地方來開會，真的很方便！除此之外，對於我來說，它還是我個人工作告一段落時的最佳去處（也是用腦過度時，運動放鬆的休息場所）。普橋島是所有橘子人的恩物，我想如果沒有它的話，想休息的時候就沒地方去了，很悲慘的……

不過，若是能在普橋島裡設置一個二手物品販賣區，讓員工提供物品的照片及想要販售的價格，不但促進員工之間的互動，更可以讓這些物品找到屬於它的新主人！

### 蔡明志 Nasa 遊戲社群二部 社群企劃 (GTW)



當初求職時，在HR官網看到普橋島，當下決定這就是我要的工作環境！後來更認識它之後，覺得這裡就是橘子精神，狂Fun~就對了！也因為到處都是大男孩喜歡的玩具，所以普橋島對我來說，是一個可以讓人很放鬆的地方。

我常常跟朋友炫耀公司有這樣一個非常棒的地方啲！（驕傲）總而言之，普橋島萬歲！

**林知瑩 Jyl** 遊戲營運五部 行政助理 (GTW)

工作上有甚麼不愉快，每次到了普橘島就能再次體認，民以食為天，沒工作就沒薪水，沒薪水就沒錢吃飯，忍耐才是王道啊！所以，普橘島真的是個時時提醒我要好好工作的地方啊。另外，我也喜歡普橘島的氣氛。如果現在普橘島突然消失的話，我想我的心情一定會很難接受！

我希望未來普橘島能有更多、更好吃的餐點，不過要能外帶，讓我帶回座位邊做工作邊吃。

**鍾志偉 Jerry** IT部 工程師 (GJP)

我覺得普橘島很屌，認識之後就覺得更屌了，就連放假時我都想帶朋友來普橘島喝咖啡。每次精神不濟、體力耗弱、心猿意馬、體弱多病、諸事不順、風雨交加、股市下滑……各種狀況，我都要去普橘島膜拜一下，結果每每都有神奇的功效。普橘島啊，真是個出世避俗的好地方！我最喜歡普橘島營造出來的氣氛，如果沒有普橘島，橘子就不再是橘子啦。現在我到了日本橘子工作，很期待日本橘子明年也會有個像台灣一樣的普橘島！（打滾中）

**戴士凱 Alex** 美術設計部 資深美術設計師 (果核)

當我第一次進到普橘島的時候，還以為自己來到高級咖啡廳呢！我喜歡普橘島有家的感覺，老闆娘跟員工待人都很親切，在這裡也可以看到橘子人生活的模樣，是我放鬆壓力與補充原力的地方。（雖然後來工作繁多，去的機會變少了……但原力仍與普橘島同在）

另外，我建議可以在普橘島裡舉辦員工電玩競賽。雖然我們不一定會比橘子熊專業團隊來得強。不過身為遊戲公司，如果員工也能有這樣的活動，大家一定都會覺得滿棒的。可以嗎？



## 王郁婷 Bonnie 業務處 業務助理 (GTW)



講誇張點，當我第一次看到普橘島時，我簡直不敢相信自己的眼睛--乾淨舒服的空間、輕鬆愉快的氛圍，外加空氣裡傳來的一陣陣咖啡香。這是天堂嗎？哈！由於之前職務是總機，所以必須時時待在工作崗位上，每天能溜下去普橘島的時間並不多，但是一天只要能在那裡10分鐘，我就覺得生活似乎圓滿些。我每天都想去普橘島一下，沒有特別原因，就只是想要去「嗶」一下！現在我轉任業務處，未來說不定會比較有機會利用普橘島來開會。

所以，普橘島，未來也要請你多多指教囉！

## 李宛諭 Eva 品牌中心 品牌策略企劃 (GHQ)



我覺得「認真工作、認真玩樂」這幾個字在普橘島裡頭，找到了最佳的註解。對我這個新人來說，普橘島正是無需言語、即可親身感受橘子精神的首選場域。加上我之前一直都從事藝文創意相關工作，所以當我第一眼看到SPACE 17的時候，立即就感受到橘子認真在培養員工文藝新知的那份心意。

此外，我也建議普橘島未來能夠有座集團影音圖書館，方便大家補充各式各樣不同的新知。



## 吳嘉琪

### gama island老闆娘

打從橘子一開始有普橘島，普橘島的主任吳嘉琪就已在普橘島工作，每天看著將近五、六百位橘子人帶著笑容進來、帶著笑容出去。嘉琪的工作，除了從早到晚照顧橘子人的肚子，從某個程度來看，更是每天在體貼橘子人的心！

「以前橘子的員工沒有那麼多，多數都還能喊出名字，不過現在就沒辦法了，只能記得他們的長相，還有知道他們大概喜歡點些什麼！」嘉琪說。隨著這幾年橘子不斷擴大、員工不斷增多，儘管普橘島的服務品質始終不打折，但要將所有橘子員工的名字給一一記得，就變得有些困難。不過，每當普橘島的同事能記得橘子人要點的餐點時，大部分的人還是會因這個小動作，感到無比貼心。





## 歡迎普橘島的到來

橘子在今年9月完成了各地普橘島的落實，不少橘子人從一開始的引頸期盼，到建置後的熱烈迴響；由此可見，普橘島的誕生對海外橘子人來說，是非常重要的。讓我們現在來聽聽各地橘子怎麼說。



**傅詩韻 Catherine** 財務部 會計 (GHK)

GHK本來就有員工休息室，不過我通常都只有在那裡用餐而已。現在把普橘島的感覺放進來之後，我會更想在工作忙碌後，到那兒歇一歇，再喝一杯熱咖啡。近年，香港的上班族女性十分注意身體健康及體態，所以大家都會去健身運動、或做瑜珈。如果香港普橘島還可以撥出一個空間，讓大家進行簡單的瑜珈、健康舞也不錯哦！



**楊藝婷 Tina** 行管部 行管專員 (GCN)

還沒有普橘島前，中國橘子吃飯休息的空間很單調。現在有了橘子品牌歷史牆，除了讓中國橘子在休息中可以更了解橘子文化，整個空間也變得更活潑有生氣。不管是吃飯、或是泡咖啡的時候，我都想停留在那裡久一點。另外，一整片的橘，除了很有橘子味，也讓溫度提高了，我相信冬天的時候一定有很多人會喜歡窩在這兒取暖，感受熱情的橘子溫度。



**陸子敏 Iris** 業務發展部 主任 (GHK)

平常最放鬆的時刻就是午餐時間了，我會和其他同事窩在員工休息室看台灣偶像劇（目前最喜歡的是《無敵珊寶妹》）。員工休息室變成普橘島之後，有精神歷史牆讓大家認識更多橘子歷史，在這個空間裡玩遊戲機、看電視，感覺更放鬆舒服了。除此之外，我最喜歡的就是橘色沙發啦，所以每次看電視我都會搶第一個佔據橘色沙發。如果以後還能設置卡拉OK的話，就更棒了！



**金孝珍 Kimi Kim** 秘書室 秘書 (GKR)

以前沒有普橘島的時候，只能在茶水間、小會議室、頂樓和同事聊一下天。現在有了普橘島，讓空間小小的韓國橘子也充滿了橘子舒適、休閒的氣氛呢！如果可以引進一些韓國傳統的茶飲，再加上電視、遊樂器材，相信大家會更熱烈喜歡普橘島。



飛魚：

## 我們都愛普橘島

《橘人誌》這次為了解大家對普橘島的想法，廣發內部意見調查，其中以飛魚的「集體回函」最為有趣：既不各別屬名、卻又踴躍發言。（算是符合飛魚低調又團結的特性？）在此，《橘人誌》特別選了出來、以QA的方式，讓大家瞧瞧他們的創意。




### 對普橘島的感覺是什麼？

- 哇！這就是員工休閒娛樂的地方！
- 是個創意發想的好地方
- 聊天哈拉以及運動的好去處
- 那ㄟ甲尼“水”
- 香味四溢的地方
- 空間設計很棒，風格活潑、有創意
- 太可惜了，飛魚沒補助，不然會經常光顧
- 迫使我掏出錢買食物的地方
- 好吃、新奇、又好玩
- 橘子精神與品牌的象徵，展示的橘子周邊商品都非常可愛，裝潢也非常明亮動感，很符合橘子的精神
- 橘子的7-11、福利社
- 食物！食物！便宜料又多的食物（咖啡及油飯很棒）！

### 普橘島對你最大的幫助？你最喜歡哪一點？

- 看看其它公司有沒有賞心悅目的同仁
- 休息時間可以去好好活動一下筋骨，且不會花太多時間
- 開會時想轉換氣氛、激發靈感，又不想跑太遠的地方
- 雜誌、報紙、周刊的資訊提供站
- 與同事互動的好地方
- 食物補充點，東西都好好吃
- 工作閒暇喘口氣的地方
- 常常會舉辦試吃或試賣會，造福大小橘子非常棒！
- 厚片吐司的醬料，就是多到讓人覺得很溫馨
- 親切的笑容，完善的服務

### 希望普橘島還能提供什麼功能？

- KTV。對於無法較長時間在上面的同仁來說，唱個一兩首歌疏緩情緒，時間上比較好掌控
- 希望可以擴增空間與座位，容納更多的小橘子
- 提供影視廳，設置100人的座位，100吋的大螢幕，定時提供新的電影，或是各地區的遊戲展及比賽
- 沙發、吊床、漫畫，拳擊用沙包，或是參考Google
- 舊物交換中心，類似格子舖，可讓同仁交換物品以連絡情感
- 設計一處定點收集橘子愛心的資源集合點，配合關懷基金會的行動，讓小橘子們也能投入社會公益行動中
- 提供更多的遊戲及設計相關期刊和雜誌的閱覽空間 

## 1. 玩樂圖書室

內外兼修的橘子人，除了好動愛玩外，也要有豐富的內涵底蘊。擁有一個豐富有趣的圖書室，餵養我們的心靈、培養我們的氣質、刺激我們的靈感，絕對很必要。有人會問：裡頭該擺什麼書呢？當然是所有有關於「玩樂」的書囉。

## 2. 摩登Lounge Bar

你沒看錯，我們也沒拼錯。的確就是「Lounge Bar」。我們承認這的確是種奢求，但想想看古代許多的「創意工作者」（像是文學家、哲學家、藝術家……）多數都是貪杯中人，但也由於那幾杯酒所帶來的靈感，留下許多不朽的曠世鉅作。況且小酌幾杯、調劑一下生活情趣，確實也不是什麼壞事。

## 3. 男女交誼中心

像普橘島這樣一個可以讓人放鬆心情的地方，成為交誼中心絕對很理所當然。像橘子內部確實有不少優質男女仍在單身，不趁此機會、利用普橘島這空間把他們湊成對，或者外銷出去，豈不可惜？



玩樂圖書室



摩登Lounge Bar

# 在gama island上的7種狂想曲

普橘島已經擁許多種面貌，但《橘人誌》認為普橘島還有更多可能。

因此，我們特別提出7種想像（也可以說是7種奢求），未來普橘島是否有可能變成這個樣子，就請所有橘子人引領期盼囉。不過如果真的實現了，相信所有橘子人都會開始以公司為家！



Buffet吃到飽



卡拉即興很OK



數位電影院



男女交誼中心



膠囊旅館補個眠



## 4. Buffet吃到飽

普橋島裡的餐點種類的確不少。不過，對於一些藏身於橋子裡的愛吃鬼來說，Buffet恐怕才是滿足他們口腹之慾的唯一救贖。端著一大盤的食物，遊走在冷食區、熱食區以及甜點區之間，喜歡哪樣、就挾哪樣，看著盤中的食物不斷往上交疊，光是想像那樣的場景，就教人口水直流。

## 5. 卡拉即興很OK

有人會認為，在辦公大樓裡有卡拉OK是很不OK的！不過，只要隔音設備做得好，基本上就不致影響左右鄰居。擁有卡拉OK，不但可以滿足公司內部各種慶功活動，同時更能讓會唱歌的橋子們一展才華。搞不好下個超級星光大道的贏家，就是從普橋島卡拉OK裡練出來的！

## 6. 數位電影院

電影影片公開播映絕對有版權問題沒錯。但對於經營數位娛樂王國的橋子，如果能在未來，與其他電影公司一起合作的話。搞不好以後的每個禮拜，就能安排一個時間來播放這些電影。屆時，普橋島絕對是個不錯的好地點。

## 7. 膠囊旅館補個眠

日本通勤上班族非常流行的膠囊旅館（Capsule Hotel），或許在普橋島裡也可考慮跟進使用。除了可以貼心服務隨時需要加班的橋子人外，對於偶爾在上班時精神不濟的橋子來說，與其勉強撐住眼皮、對抗周公，倒不如窩到這裡，好好閉目養神一番（約莫15分鐘）。休息片刻後，工作效率會來得更好。



## 橘外人 看普橘島

# 普橘島 讓人又嫉妒又羨慕

普橘島服務對象絕對是以內部橘子人為主，不過普橘島的「美名」倒是頗為遠播。不管是橘子的合作廠商，或者其他遊戲同業，不少人都知道普橘島這個地方。對於橘子人每天都會去「睇一下」的普橘島，「橘外人」究竟怎麼看待呢？《橘人誌》特別明察暗訪了一些人，現在就讓他們來告訴大家，普橘島到底好在哪裡！

### 逆轉裁判 (暱稱) Keystone Game Studio 員工



由於都在遊戲產業，偶爾也會關心其他遊戲公司的狀況。說真的，知道橘子有這樣子的員工休閒空間，讓人超羨慕。我覺得創意產業就是應該要有這樣的空間，不但視覺上看起來賞心悅目，整體氣氛感覺上也滿不錯。如果問我會不會因為普橘島想來橘子上班？老實說，我還真有點心動，因為光看到老闆願意把錢花在員工身上，就可以猜出這家公司的員工福利應該不會少。





### 陳輝智 昇彩設計 印刷美術部主任



自己在遠東園區上班、又因為有朋友身在橘子，所以有次我們中午吃飯，索性就約在普橘島。走進去普橘島裡頭，說真的有被嚇一跳的感覺。沒想到在大樓中（17樓）居然有這樣的員工餐廳。而且整個氛圍很有橘子味，感覺在橘子上班好像真的很好玩。吃完簡餐，我還玩了幾場投籃機。我想我如果是橘子的員工，可能一走進普橘島就會被它給「黏住」、不肯走。玩上一整天的遊戲，再心滿意足的下班，想一想如果當真這樣，那該有多好！

### 謝映彤 鴻麒麵包店 老闆娘



和普橘島已經合作5年多了。有時候人手不足，我就會親自過去普橘島一趟。在我看來，像橘子這樣的大公司，就是應該要有這樣舒適的地方，提供給員工休息或聯絡感情。如此一來，員工才會想好好努力工作，來答謝公司。不過，撇開這點，我也發現普橘島的餐飲真的很多元（沒辦法，畢竟要應付這麼多員工的口味），不只是我們店裡的麵包，每隔一陣子，就會發現普橘島又多了許多餐點，真的是很甘心！

### 林照奎 全網行銷 採購專員



就我看來，橘子有普橘島這樣一個舒適的員工休閒餐廳，真的很不錯。（或許也是數位科技產業的趨勢）不僅是提供員工每天30元福利、舒適的空間，更重要的，它還營造了橘子整個公司的氣氛與文化。我記得好幾次我坐在普橘島，看著來來往往的員工，不能說他們是興高彩烈，但至少給人的感覺是：「在這裡工作的感覺，是令人愉快的。」另外，印象很深的還有你們的「橘子歷史牆」，我曾認真地一個字一個字去看，從富峰群時代到現在的橘子，也讓我對遊戲橘子這家公司的文化了解得更多。

### 修立人 台北縣資訊休閒商業同業公會 前理事長



曾到普橘島開會，對它的第一印象是「很便利的輕食飲料娛樂複合館」（我個人偏愛你們家的柚子茶）。感覺上在這裡可以讓大夥兒在工作之餘適時的放鬆。此外，我覺得普橘島也很能忠實反應出橘子「把員工視為公司最大資產」、以人為本的想法，處處都看得出橘子的用心。也或許就是因為橘子在每一處都能有這麼好的福利，所以往往都能留住最好的人才！🐼

# Parkview Hotel × Gamania



## 橘子玩樂文化的駐外大使 gama island 前進台灣東部

在台灣東部最知名的旅遊飯店--花蓮美侖邀請之下，橘子決定將普橘島變身成我們的玩樂文化「駐外大使」。原本只屬於橘子人空間的普橘島，從今年夏天起，將帶著橘子精神前進花蓮美侖。除了肩負起推廣文化、感染市場的責任外，更要讓台灣東部的旅客一口氣感受 -- 橘子不同於其他企業的愛玩精神！



美侖飯店一向是許多遊客來花蓮旅遊時，首選的下榻去處。近年來，為維持其高品質服務，不斷引進各種休閒設施。除了導入專業腳踏車租借與連鎖影音租片等服務外，今年夏天更斥資百萬，把原本的商務中心搖身一變，變成既有趣、又好玩的歡樂天堂--普橘島。

美侖飯店業者表示，由於美侖位於自然色彩豐富的花蓮，處處充滿夏日風情、更是全台灣最佳的避暑勝地，因此一直以來，美侖都有打造一個具有「休閒」空間的概念想法；加上近來線上遊戲火熱，為網羅更多青少年族群，讓美侖成為一

個不分年齡的渡假樂園。因此，美侖特別邀請橘子重新打造飯店裡的商務空間，讓它成為一個充滿玩樂氣息的「普橘島」。

走進美侖的普橘島，馬上映入眼簾的是屬於橘子的白色與橘色。以渡假島嶼上的果樹為設計概念的美侖普橘島，除了提供所有旅客一個更輕鬆、更愜意的玩樂空間；同時也希望藉此傳達美侖「歡樂」與橘子「玩樂」的品牌精神。

在美侖普橘島上，除了保持商務中心原有的各項服務，橘子也另外設計了五個全新概念的玩樂園地：分別為Gama Play Zone、Gama

Theater、Gama Park、Gama Food Court、Gama Shop。橘子希望透過這些空間設計的概念，讓來到這裡的每個人，都可以擁有各種玩樂姿勢與玩樂表情。透過「普橘島」的空間進駐，遊戲橘子可以說不但將自身的玩樂文化更進一步帶到台灣東部，同時也證明了普橘島的確具有令人著迷的玩樂魅力。



## 美侖普橘島的玩樂地圖

在美侖的普橘島裡，有非常多有趣的空間概念，現在就讓《橘人誌》帶大家兜一圈，看看有什麼好玩的！



### Gama Play Zone

天生愛玩的橘子玩家，在這裡能徹底解放所有玩樂細胞。橘子各式好玩的遊戲，在此等候你盡情暢遊。

### Gama Theater

隨時輪播由橘子製作的精彩動畫與影片，將滿足每個熱血、愛玩的大朋友和小朋友。



### Gama Park

只想要輕鬆掛網、飆網路的人，則可移駕到這裡，悠悠哉哉、走走瞧瞧，也很開心。



### Gama Shop

陳列著歷年來充滿玩趣的橘子系列商品。心動的人，還可在一旁上網選購。



### Gama Food Court

玩累的人，可以來到這個無人商店裡購買零食、飲料，補充完體力後，繼續再玩。



# 全橋總動員 橘子開戰了

橘子固定每季都會舉辦「全橋總動員」，把所有橘子人聚在一起享用茶點、分享新知、聽聽Albert發佈公司重要政策，還有進行大家最喜愛的QA時間。這樣有點像大型家庭聚會的活動，原本僅有在橘子總部舉辦，但今年中國與日本橘子也開始加入，以不同的形式去打造屬於各地的全橋。現在，就來看看各地全橋的精采盛況！

## 台灣總部

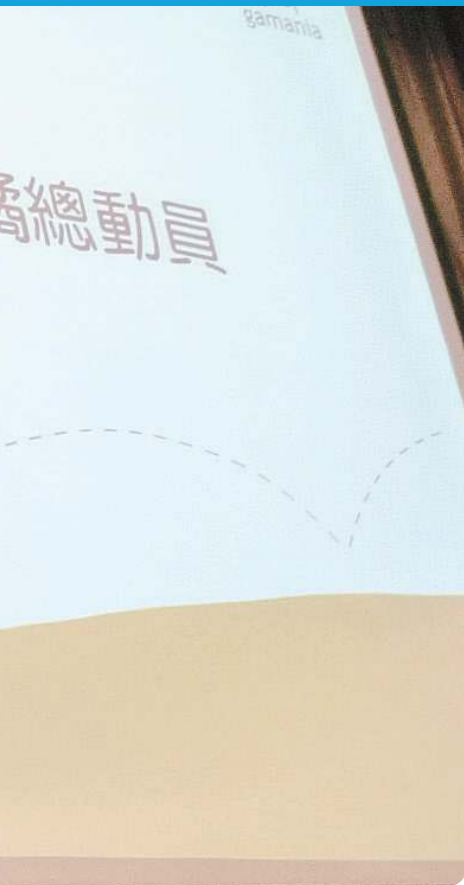
## 橘子全集團浩蕩出動

以往的「全橋總動員」是屬於全公司上下700多名橘子人的會議，從今年8月起，正式變成橘子全集團的「全橋總動員」：也就是說，橘子旗下包含研發子公司「果核」、「紅門」、「玩酷」、「飛魚」，代理子公司「易吉網」，以及媒體子公司「放電」，往後將一起參與這個集團盛會。全橋當天，橘子集團全體出動，浩浩蕩蕩總共1,000

多人，光是前進到公司附近的飯店，就費了相當大的功夫。要讓原先的會場一口氣容納這麼多人，也是個艱難的挑戰。因此飯店只好將椅子全數清空，讓所有人一起席地而坐。沒想到橘子集團實在太龐大了，即便大家已經肩靠肩緊貼在一起，依舊有同仁無法入座，Albert見此也承諾未來將會想辦法找一個讓所有人都能舒適的場地。

當然，這次「全橋總動員」有個很重要的任務，就是要跟所有人說明橘子集團的新政策。橘子每年有兩個最重要的集團會議，分別是夏、冬季策略會議；夏季策略會議做集團目標的修訂跟調整，冬季策略會議則是訂立目標。今年大橘子們參與的夏季策略會議在8月初結束，緊接而來的「全橋總動員」則將集團所有小橘子們聚集在一起，由Albert來發佈策略會議後的結果。

在新政策發佈之前，Albert先帶著大家回顧橘子的歷史：「2000年代理《天堂》之後，橘子的氣勢如日中天。2002年橘子做了亞洲同業不敢做的事情，就是朝中國、日本發展，儘管橘子遇到挫敗。但從2003到2005連續三年，橘子又重新站了起來，將虧損的10億台幣，用這三年的時間逐漸將公司重建了起來。」正當外界同業紛紛揣測



「可怕的橘子不見了」，橘子其實正在快速地進行急救。從2006年代理《楓之谷》開始，一直到去年第四季左右，橘子重新調整了腳步，以更穩健的姿勢站了起來。也因此Albert在這次「全橘」裡，特別感謝每個橘子在這中間的努力。

Albert緊接說：「但是2003到2008年這六年期間，線上遊戲的市場改變非常大：橘子從龍頭位置掉到亞洲第10，大陸廠商強勢，日本廠商開始站起來。但橘子也不容小覷，我們在這期間，從海外全面虧損，一直到控制住中國跟韓國的虧損，以及後來日本跟香港的獲利；同時我們的研發自製能力也開始上升，明年即將發行的自製產品非常具有競爭力，我有很大的信心。連續防守6年的遊戲橘子要開始積極進攻，今年上半年我們的成長速度相當兇悍，我期待延續這樣的力

道，持續發展。我希望在10年之內讓遊戲橘子變成全球最大的線上遊戲公司！」

接著就是集團4大重要戰略發佈，Albert逐一講解完之後，也要求大家將橘子成為全球第一的G4點給牢牢記在心裡，成為工作的目標準則。要成為全球第一的目標，每位同仁都是關鍵人物，為了激勵努力而且達成目標的同仁，鼓勵大家繼續向前進，Albert也透露從明年1月1日開始，將會發佈集團激勵方案，激勵對象會照顧到營運、後勤、研發各個單位，而且獎勵絕對會高於員工分紅。詳細的方案說明，就請所有橘子人拭目以待吧。最後則是大家最期待的QA時間，以往小橘子都會趁機跟Albert討東討西，但今年的QA單卻大多是營運相關的提問，可見得橘子人已經做好打仗的心理準備囉！

## 正經的QA時間：

Q1

請問台灣區（GTW）及總管理處（GHQ）的定義及跟功能為何？合作上老是會遇到溝通問題…

**Albert：**總管理處的工作在於政策的制定，重大研發專案的執行。橘子目前有5個區域，明年將新增歐、美兩地據點，總共擁有7個，每個區域的營運如果沒有一個方法去做整體的規劃，只是5、6家不同的公司，沒辦法發揮綜效。至於總部跟其他地區的合作關係，會從第一線主管開始要求注意，接著逐下要求：一個組織裡面能夠把一件事情完成，誰都缺不了，沒有任何單位是可以不要的。如果沒有大格局的思維，橘子甚麼事情都做不成。

Q2

可否全面開放公司USB權限？工作上真的非常不方便…

**Albert：**打個比方，國防部或是美國五角大廈可以讓你帶著USB進去隨便插去插去嗎？往往當你發現病毒的時候，已經是相當嚴重的程度。少數人的方便重要？還是公司資訊安全重要？擺在天秤一比就很清楚了，而且橘子最重要的資產就是客戶資料，一旦駭客透過USB進到公司系統裡，會造成的傷害是大家無法想像的。我呼籲大家認真思考使用USB的必要性，假使真的有需求，小橘子其實可以透過部門主管審核去申請USB使用權限。我在這邊也重申，全面開放USB是絕對不可能的！



# 中國橘子 橘之彈頭奇兵



集團研發長 郭炳

中國營連長 大V





「中國橘子」從去年的30多人擴張到80人，加上辦公室租賃分散，同事們互相接觸的時間漸漸變少。為了讓團隊更能融合，讓小橘子們對公司的管理營運策略有參與感，以及了解到自己在團隊中的重要性，中國營運長大V決定從今年開始舉辦一季一次的「全橘總動員」，暫定名為「橘子親密季」。「橘子親密季」總共分成兩個部分，主要核心以營運長QA為主，再輔助其它娛樂項目，整個活動設計以半天時間為準。

「橘子親密季」的前半部活動為「鐳射槍戰」。因為槍戰活動的元素，如槍械、基地、醫療站、地雷等等，與「中國橘子」正在運營的產品《彈頭奇兵》如出一轍，所以當初開放內部投票時，即使有其他體育運動、燒烤聚餐等競爭選項，「鐳射槍戰」依舊高票當選，並且被命名為「橘之彈頭奇兵」。活動的進行方式是由營運及研發同仁分成四對進行對決，必須藉由團隊配合及作戰策略才能取得優勝；優勝團隊可以獲得營運長親筆簽名的「最佳作戰團隊」獎狀以及現金慶功獎。

今年第一次的「橘子親密季」也邀

請到集團研發長郭炳一同參與；在「橘之彈頭奇兵」中，郭炳帶領「中國橘子」美術部及研發室的同事奮力戰鬥，汗水淋漓，取得了不錯的戰績。

「橘子親密季」的後半部份以營運長QA為主，取名為「大小橘子對對碰」；第一次跟營運長面對面進行QA的中國夥伴們，絲毫不見害羞，非常踴躍地問出心中各式各樣的大小疑問，營運長大V也像Albert一樣，有耐心的逐一閱讀回答，並且視情況「有求必應」。QA結束後，大V也對中國全員鼓勵：「今年是『中國橘子』非常重要的一年，我們正在準備新產品的上線，希望大家能一起加油！」郭炳也帶領現場全員，喊出「Gamania! Have a good GAME!」的口號。





營運長 淺井清



管理本部長 Jackie



營運本部長 中島秀樹

## 日本橘子 全員慶功大會

隨著遊戲橘子在日本市場已經佔有一席之地，「日本橘子」的規模也逐漸擴大，從2002年10多人到今日的84人，明年更預計要增加至130人。為了跟所有橘子人溝通公司的營運狀況、集團的策略方針，「日本橘子」在今年舉辦了第一次的「全橘總動員」。當天除了有高級餐點，還有禮品豐富的抽獎活動，儼然像個小尾巴，全都是為了犒賞努力的社員們。

「日本橘子」的各個大頭也在「全橘」上跟大家報告公司重要資訊。日本管理本部長Jackie首先公佈上半年的成績：「今年較去年有一倍的成長，上半年算是交出一張及格

的成績單，所有數字都是『日本橘子』有史以來最好的成績。但是，希望各位不要滿足於現在的好成績，接著要更努力才行。」另外，Jackie也發佈了管理本部上半年推動的6項新政策，分別包含：1. 社員研修制度、2. 運動補助（健身房費用補助）、3. 部門補助費用、4. 員工福利代表委員、5. 新入社員維繫制度、6. 全橘總動員活動。

日本營運長淺井清首先提到，為了達成2009年目標，下半年「日本橘子」最急需完成的重點就是將目前遊戲的營收，回復到2008年的水準，以及穩固旗下遊戲《天關》的營收，還有將自製產品《星辰》的

營收提長10%~15%。

在發佈未來方針之前，淺井先帶著全社員回顧「日本橘子」的歷史：從2002年率先推行免費線上遊戲《混亂冒險》、同年更首度參加東京電玩展；2003年在GASH平台上進行B2B（異業）合作；2006年推出了Gamania產品連動手機的遊戲，更別於日本市場作法，首先引進台灣的《飛天》及《曙光》線上遊戲。藉由歷程回顧，可以看出「日本橘子」過去做了很多挑戰跟創舉，淺井希望大家能一直帶著創新與不怕挑戰的心，一起共同努力。

為達成集團目標，成為全球第一的





日本橘子搞笑獎品：1.DVD錄影機·2.Wii·3.數位相機·4·5.PSP·6·7.NDSi·8.iPod nano·9·10.數位相框·11·12.體重機·13.肩頸按摩器·14.電動牙刷·15.DS音響·16.充電式暖爐·17.書：《掛網廢人》（暫譯，台灣未發行）·Albert特別獎 5萬日圓x6

數位娛樂領導品牌，淺井宣佈接下來三年除了建立營運良好基礎、以自製遊戲做為主力，創造營收、營運獨創的事業之外，「日本橘子」的產品發展也將以：1.WebGame；2.MMO以外的遊戲；還有3.以星辰玩家為基礎的遊戲（可愛遊戲，尤其是自製產品）這三路為主，讓「日本橘子」更加茁壯，迎向接下來的這一場戰役！

這一次日本首場全橘，集團執行長

Albert特地前往跟全員公佈了集團重要戰略--G4點。面對這群從失敗中站起來、成功走向勝利的日本夥伴們，Albert除了為他們感到驕傲、也不忘鼓勵他們繼續往前衝：「接下來的全球佈局已經啟動，日本佔著一個很重要的位置。要爭霸全球市場，首先自己的塊頭要夠大，但單就台灣總部的規模還不夠，必須要加上日本的規模才行。在日本的強大，是確保橘子不會輕

易地被競爭者給擊倒；而在日本的強大則是確定橘子可以和世界一流的競爭對手去搶奪第一名的位置。所以，我想讓各位知道，在這裡的每一個人對橘子集團的歷史扮演相當重要的角色。過去，橘子採取防守態度，但從現在開始我們要採取攻擊的態度，大家一起努力讓橘子變成全球第一！」



橘子名人堂：「橘子剽悍勳章獎」7月得主

# 《跑跑卡丁車》營運團隊

日前風光拿下2009年網友票選台灣最受歡迎線上遊戲銅獎殊榮，今年《跑跑卡丁車》營運團隊再造佳績，不管是「同上人數」、「總扣點數」，還有ARPU（Average Revenue Per User，平均用戶貢獻度）均有非常亮眼的成績。《跑跑卡丁車》運用了甚麼特殊戰術？趕快繼續往下看！



產品行銷企劃  
楊淑婷

部門經理  
夏慧蘋



## 《跑跑卡丁車》致勝三大關鍵：



1

### 產品上市成功操作

為了在暑假期間吸引到大量玩家，《跑跑卡丁車》團隊特地跟原開發商 NEXON 爭取第六代革命 SR 車款在台灣上市的時間。產品上市前的醞釀期，《跑跑卡丁車》團隊規劃了一整套緊密有力的宣傳手法：像是配合電競台韓交流賽熱潮，提前將車子於 6 月 23 日比賽當天曝光，引發玩家熱烈討論。6 月 26 日開始在官網進行 SR 世代的預告，但未公佈正式上市日期與車種，僅以『928 日子的等待』將玩家的期待拉到最高點，最後又在 7 月 2 日提前曝光。《跑跑卡丁車》團隊靈活操作消費者心理，成功凝聚了所有玩家對 SR 的焦點。

2

### 轉蛋內容再強化

《跑跑卡丁車》延續暑假、電競熱潮，順勢推出夏季轉蛋「七彩幸運寶盒」，堪稱史上最強的轉蛋，因為不只包含上百款好康道具，還有夢幻的永久 SR 車等重量級道具，造成玩家瘋狂搶購。夏季轉蛋成功活化商城，營收更比以往的轉蛋活動成長將近 3 倍！



3

### 有效操作議題

6 月除了是台灣暑假旺季，也正逢電競台韓交流賽熱潮。《跑跑卡丁車》團隊積極與 NEXON 溝通新增遊戲內各種任務的挑戰，從 7 月初接連推出「跑跑大革命」以及「誰與爭鋒」等新活動，讓玩家可以跟橘子熊電競代表隊旗下知名選手-- 朔月，一較高下；除了增加遊戲樂趣，提升玩家登入數；也趁這波電競熱潮，將《跑跑卡丁車》賽車風炒到最高點！

SPACE  
17

十七號空間

SPACE 17是橘子人的展覽空間，以交流橘子內部文化為志向，提供橘內人一個釋放無限創意與狂想的場域。每個月舉辦展覽、活動，不定時邀請藝術家、設計師等創意工作者來交流會談。未來，計畫分享更多的創意概念，挖掘橘子裡更有趣的人事物。

space17gallery.blogspot.com



## 橘子講堂開講

Sagmeister：快樂是最重要的事！

日前，應遊戲橘子之邀，橘子講堂來了一位設計界的重量級大師--Stefan Sagmeister。在他的這場演講中，Stefan不但為橘子帶來他最新的影片《Design Film》，同時也分享了他對設計一直堅持的理念--快樂。究竟設計與快樂中間有著什麼關係呢？且看《橘子誌》接下來的深入報導。





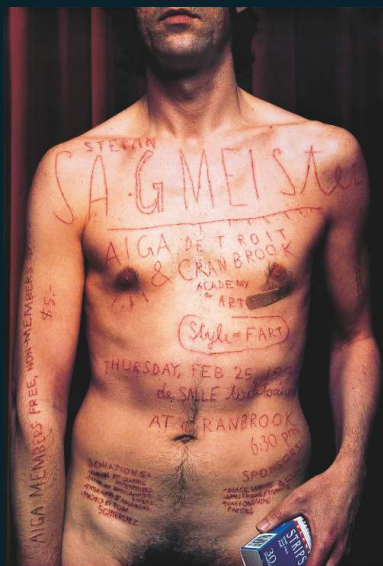
一件休閒襯衫、一雙夾腳拖鞋，剛下飛機沒多久的Stefan Sagmeister以輕鬆的姿態現身於橘子講堂的現場。剛從峇里島搭機抵台的他，神情感覺不出任何疲憊，反而一如同渡假般、來得一派輕鬆。相較於過去他那些充滿挑釁的前衛作品，眼前的Stefan看來既親切、又好親近，不但沒有國際大師的架子，臉上盡是愉快的表情。而這樣的好心情，正好也跟Stefan所要與橘子分享的內容相互呼應：「快樂」怎樣影響他的設計，以及他的設計怎樣影響「快樂」。提起Stefan Sagmeister這個名字，喜歡設計的人絕對不陌生。身為奧地利裔美籍設計師的他，可以說是當今最活躍、也最具影響力的視覺大師，過去他曾為Lou Reed、Rolling Stones等經典搖滾樂手設計一連串精采的專輯封面，而深獲葛萊美獎的肯定；更曾替The Guggenheim博物館、HBO電視台及Time Warner等著名公司設計品牌

圖像與包裝設計；Stefan的作品可說是遍及世界各地展覽，包括蘇黎世、維也納、紐約、柏林、東京、大阪、布拉格、科隆和首爾等地展出。要說Stefan Sagmeister是當今平面設計第一人，恐怕都沒有人敢跳出來反對。就是因為Stefan Sagmeister是如此重量級的大師，所以這次在橘子講堂的現場，不僅擠進愛好設計的橘子人，更有不少國內設計師專程慕名而來。演講的一開始，Stefan從個人最早所獲得的「快樂」經驗談起，並暢談他是如何利用「引發自己快樂的設計」去帶給別人快樂。在Stefan演講中，他不斷提及快樂在他的工作裡所扮演的重要性，並且帶來一些他過去極具創意的作品，做為「佐證」。在這些「文字圖像化」的作品中，不但讓人見識Stefan Sagmeister那超乎常人的想像力，同時其背後含意，也深具啟發。像是「Trying To Look

Good Limits My Life」、「KEEPING A DIARY SUPPORTS PERSONAL DEVELOPMENT」等金句，都是根據Stefan多年的工作經驗，所為自己紀錄下來的格言。此外，Stefan Sagmeister也帶來他最近在峇里島所製作的《Design Film》片段。片中獨有的幽默感，立即讓橘子講堂陷入一陣又一陣的爆笑。

觀察Stefan Sagmeister的演講，所有橘子人不妨換個角度去思考：「工作」與我們個人的關係。儘管Stefan這次與橘子分享的，是他這些年來在設計領域的心得，不過，在他演講背後所要傳達的，其實是「工作」與「快樂」這兩者的關係。工作不快樂的人，不可能會產生出好的作品；不好的作品，更難產生令人愉悅的快樂。如何讓自己「快樂工作」與「工作快樂」，這個大哉問或許才是所有在場的工作者，在聽完這場演講後，必須好好思考的一大課題。

# Stefan Sagmeister 的激設計



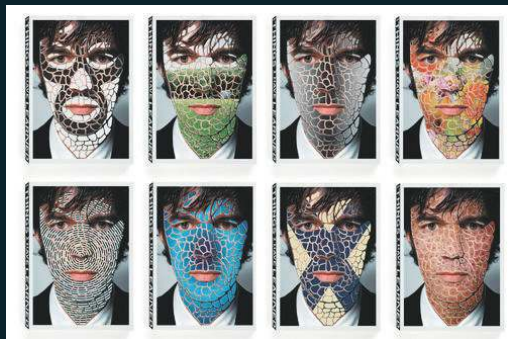
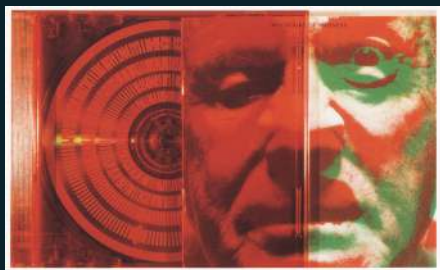
在視覺設計上，Stefan Sagmeister 總習慣對「觀眾」拋出驚嘆號。不管是讓人會心一笑的廣告海報，還是讓人目瞪口呆的唱片封面，或者令人驚喜連連的霹靂圖像。「圖」不驚人死不休一向就是 Stefan Sagmeister 風格。《橘人誌》特別選出以下三個 Stefan Sagmeister 過去的代表作。從這些作品裡，或許大家就可以瞧出為何他能成為當今設計翹楚的端倪。

## AIGA lecture poster ,1999

這張 Stefan Sagmeister 為 AIGA（美國平面設計師學會）所設計的「演講海報」是他最富爭議性的作品之一。利用自己身體做為素材，把所有演講的訊息通通「刻」在裡頭、做赤裸的自我表達。Stefan 跳脫以往製作海報的創作形式，創造出一種獨有、並且大膽的藝術風格。

## Mountains of Madness ,1996

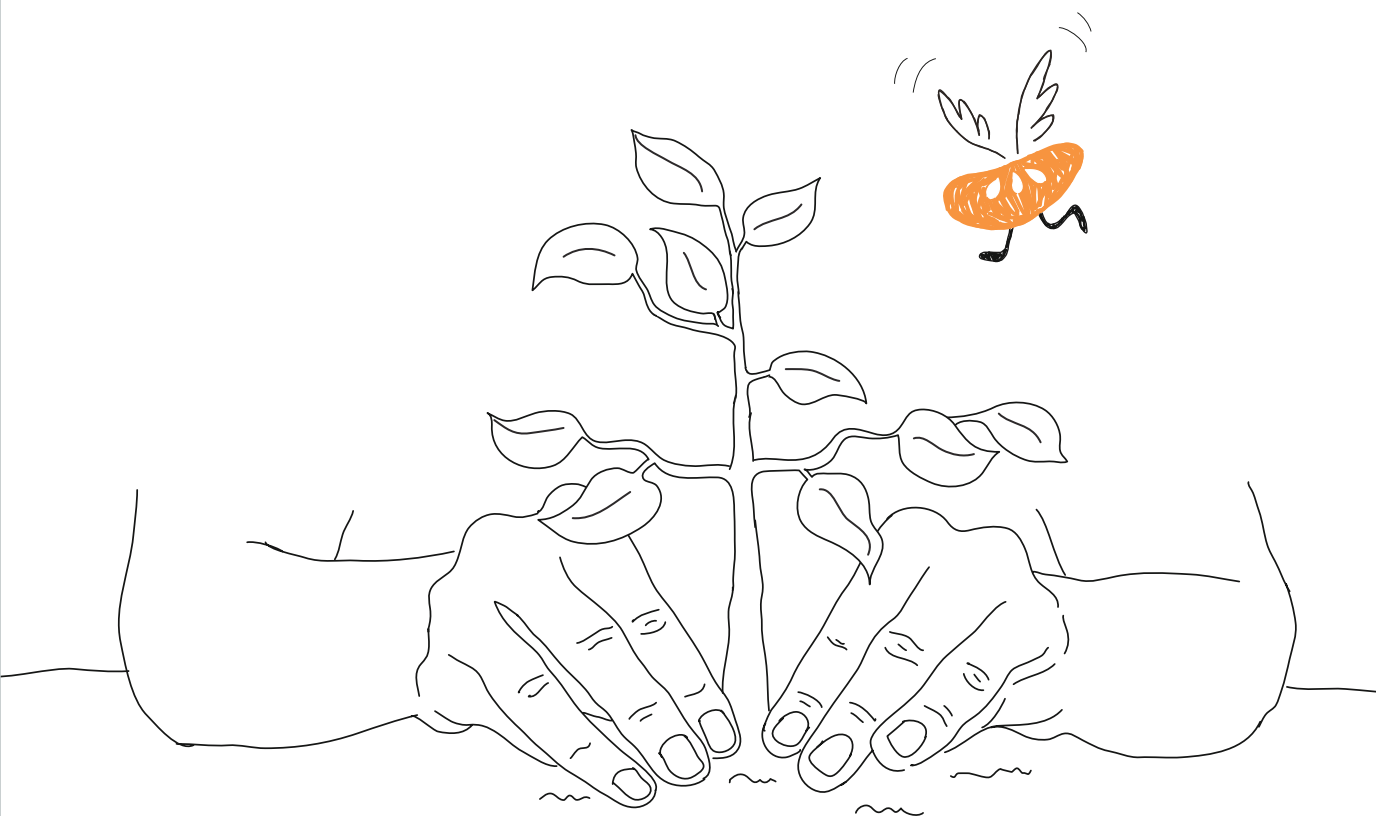
H. P. Zinker 樂團《Mountains of Madness》這張專輯，是 Stefan 在專輯包裝設計的經典代表作。專輯封面裡是一個老人安靜的面容，不過，把 CD 書抽出來之後，原本平和的老人卻轉變成瘋狂吼叫的惡魔。整個效果出人意料，概念卻極其貼切。Stefan 的首張專輯包裝設計讓他一炮而紅，即在該年榮獲葛萊美獎 4 項殊榮。



## Things I Have Learned In My Life So Far, 2008

在 Stefan 的新書《Things I Have Learned In My Life So Far》裡，依舊不改頑童本性。將書封紙雕成鏤空，然後在將全書拆成好幾本小冊，讓喜歡他的讀者可以隨意更換封面視覺。

# 做你的夢想推手



遊戲橘子關懷基金會相信夢想擁有改變世界的力量，我們期許自己為夢想推手，給予更多人「用力作夢，用力做自己」的勇氣。

以樂觀的態度，播下夢想的種子，  
將想像化為實際行動，你會看見不一樣的未來！





© 2009 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.  
Powered by Gamania Brand Center

橘人誌

**G!VOICE**

<http://brand.gamania.com/gvoice>

