

# GIVoice

橘人誌

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

1

APR, 2017  
vol.77

# gamania

# game

# abundant e-commerce

# mobile payment

# app lab

# new media

# innovation

# awesome ideas

多元共創展新橘

Read it, Know it, Love it!

# 橘子整軍四大事業體，實踐全生態網路企業

2017-04-01 00:00:00



經過兩年多的準備，橘子集團轉型的陣勢底定，透過媒體新春記者會，溝通2017年集團業務目標與展望，在此同時更揭露全新總部空間，展現橘子樂業安居的工作環境。

**集團4+1事業體輪廓明朗 全力取得戰果**



集團執行長Albert表示，現階段已調整好各事業體的體質，遊戲、電商、支付與媒體是為主發展。透過遊戲、電商、支付三個動能導向單位，結合媒體綜效，再加上新創單位全力推動創意開發，廣泛的服務內容滲透到每個人的生活。

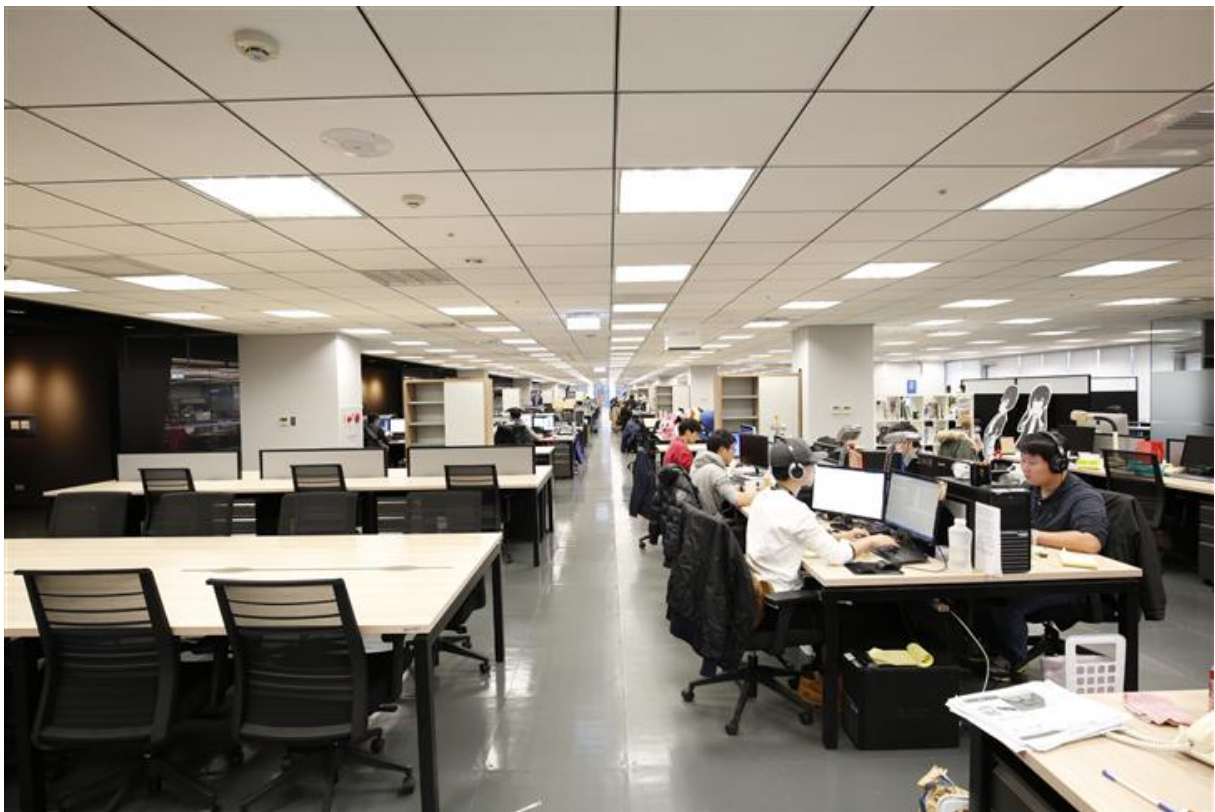
同時，橘子集團也將年度主題訂為「行動、效率、取得戰果」，便是希望在今年透過行動載具串連服務，攻占各領域的山頭，衝刺獲利取得最佳戰果！

#### **新空間亮相！打造網路創新企業典範**

此次記者會也是橘子新總部首次在媒體前亮相，甫進門，櫃檯呈現流線型的有機型體，在理性的空間線條中，象徵橘子的起始點，連貫串流於整棟建築的核心。全開放式辦公空間，增加同事間的交流，增加互動頻率，蓄積創意能量。值得一提的是，不只侷限內部交流，橘子也希望注入更多創新思維，透過支持台灣新創團隊，橘子開放一樓空間，提供場地給來自新創、設計、文創、電商的優秀團隊，讓創意及人才在橘子總部裡交流，孕育各產業大小生態圈共生共存，將開放的空間概念延伸每個角落。



▲櫃檯的有如∞符號的流線型線條，象徵橘子的起始點



▲開放的辦公空間，讓橘子人可以恣意的交流

## 橘人誌小檔案



橘子2017年度主題「行動、效率、取得戰果」設計概念：  
touch down在美式足球中代表達陣得分，touch同時也有手指觸控行動載具的意思，再輔以閃電完整傳達出迅速有效率、先馳得點的意象。

# 橘子福利面面觀，人性化福利制度

2017-04-01 00:00:00

「這間公司除了人，其他東西都很便宜」人力資源總監Linus說，而這句話，同時也帶出了橘子對於人之重視。橘子的福利隨著總部搬家，軟硬體再度升級，做為一個新的基地，提供更好的環境，並在福利制度上做了調整，搬遷內湖這個地點的關鍵考量，就是希望能夠吸引更多相關領域的人才加入橘子。

## 福利升級！優於法令的新制度

自2012年除女性同仁有產檢假外，也提供男性同仁之陪產假，漸漸的，橘子開始重視兩性的平等權利，於2015年4月始有平權假，同志結婚生育，一視同仁，照給婚假與陪產假，為國內上市櫃公司的創舉，不只是一個福利，也代表橘子對人權的態度。



橘子2015年開始試行自主假，年假外可請無限制天數的有薪假期，請假系統過程不需主管審核，只要規定時間內安排好自己的工作時程，再上網登錄休假時間即可。目前試行一年下來，已有一成的同仁請過自主假，未來希望更多同仁善用此制度，去做想做的事。



2017年開始有三明治假，於假日補班時，橘子一律不補班，對橘人來說有更多彈性，安排自己的生活。

除了上述，橘子還有更多貼心福利：

工作環境	健身房 健身教練
飲食	員工餐廳-普橘島 每日免費刷卡一次30元
特別休假	6個月未滿1年3天 第1-2年7天 第2-3年10天 第3-5年14天 第5-10年15天 第10年16天 第10年以上，每滿1年加給1天，加至30天為止 生日假（需於非假日才可申請） 壯遊假（需提出壯遊計劃申請） 員旅假3天（於當年度7月1日前到職者可申請） 員旅補助金10,000元（依照前一年7月1日到今年6月30日按服務期間依比例計算）
獎金	年終獎金保障2個月 三節禮金：五一勞動節禮金、端午節禮金、中秋節禮金各500元（須任職滿1個月） 生日禮金500元（生日當月任職滿3個月者）
員工保險	勞、健保：依法令規定辦理
教育訓練	員工可依工作或業務需要，於事前提出相關課程之教育訓練申請。
其它	員工社團和社團活動補助 機車停車場 年度健康檢查 部門聚餐費（每季第一個月月底為計算截止日，凡服務滿三個月之正職員工每季300元，非正職員工每季100元） 員工托兒所：幼橘園

橘子為網路產業的標竿企業，走在產業最前面，提供完善的福利制度，也希望能夠刺激台灣企業福利升級。

# The Journey of a Gamanian



▲一張圖簡單了解橘人資歷與對應的福利

圖片來源：<http://www.gettyimages.com/>



# 跳脫框架，橘子新空間重點揭露！

2017-04-01 00:00:00



## 創新全生態，高應變的匯聚空間

「與其說要幫橘子設計一個新空間，不如說，我們希望能為台灣網路新創打造一個典範空間。」品牌總監阿餅說。橘子總部空間三大重點「全時段、全生態、全功能」。全時段因應網路公司服務，從客服、資安到一般商務，提供隨時工作作戰的需求；全生態為員工每天的日常，食衣住行育樂大小事，在普橘島、健身房與幼橘園，可涵括一切功能；全功能的敘事空間，提供新創夥伴互動交流空間，孕育更多新創動能。在步調極快的網路科技界，橘子的高應變空間環境，為台灣網路新創打造一個空間典範。

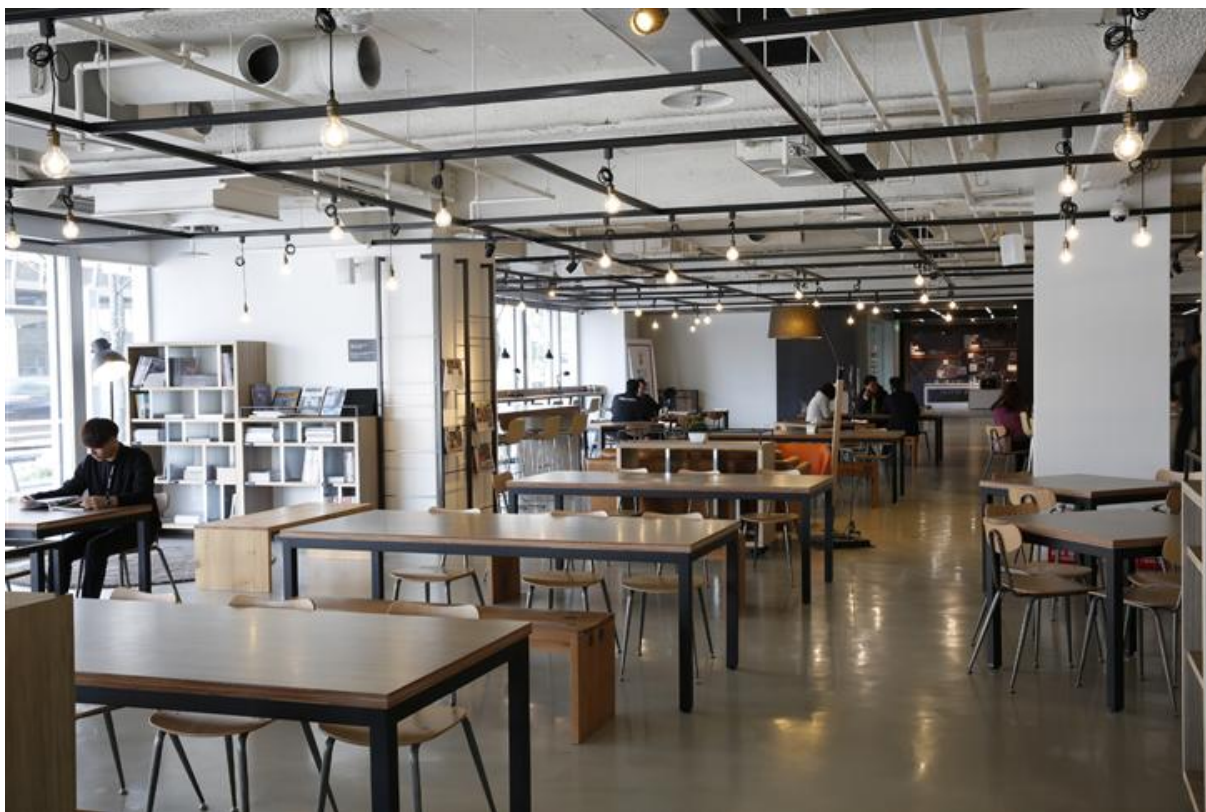
## 不可不知，橘子空間多樣貌的使用指南！

橘子人上班不只是乖乖的坐在位置上，多種辦公室空間的使用方式你知道嗎？如中央大道的開放討論區結合休閒、會議與展示功能，一種空間，多種使用型態，不但能獨自思考，也能與同事一起集思廣益，很適合樂於分享交流的橘子人使用。



### ▲中央大道的開放討論區具多元功能，能進行不同的會議模式

而博物館和普橘島也不只是員工餐廳和靜態的展場，可移動模組的設計，讓博物館兼具導覽、教育訓練、workshop等活動功能；普橘島的明亮的色調帶出休閒輕鬆的氛圍，是集團辦記者會、分享會交流的最佳選擇。



▲平日的普橘島餐廳，在夜晚還可以化身為新創交流空間

## 空間共創夥伴：

### 李林空間設計有限公司




商務空間設計領航者

設計過知名如「Google」「101樓辦公室」、  
「荷蘭海尼根」台灣分公司等商業辦公空間。



### 奧茲藝術顧問

兒童藝術教育空間新創設計

「不太乖教育節」、「美術館」及亞洲最創新  
教育平台「雜學校」等知名教育策展單位，為幼稚園  
量訂製啟發式的教育空間。



# 橘子福利面面觀，樂業安居的貼心規劃

2017-04-01 00:00:00

「橘子缺人嗎？我也想去你們公司上班！」這是看過橘子環境，或是知道橘子福利的人都會說出的話，延續上篇「[橘子福利面面觀，人性化福利制度](#)」，從福利制度到空間，以人為出發點，用心規劃每個細節，實現樂業安居，成為未來文化典範。究竟橘子如何打造吸引人的環境？跟著橘人誌一起一探究竟！

## 幼橘園：減法設計，探索與成長的場所

新的幼橘園打破刻板幼兒園繽紛的印象，採用極簡的白、灰和淺色天然木紋底對比的设计，明亮的空間、可動式的拉門形成多元組合的開放空間，讓小小橘子們的活動不侷限在教室當中。



內湖科學園區有13萬的從業人口，幼橘園目前是整個內科園區唯一的幼兒園，橘子提供此福利，讓小朋友配合父母的上下班時間，幫助為人父母的橘子人，解決托育的問題，增加了橘人的留任率與同仁的安定感。



▲幼橘園採用極簡的白、灰和淺色天然木紋底對比的设计



▲明亮的空間、可動式的拉門形成多元組合的開放空間

### 健身房：全天候開放的能量補給站

附設健身房的企業很多，但是橘子運動的文化結合橘子人勇於挑戰、天生愛玩的精神，帶起運動的風氣，更於2016年獲得教育部體育署的運動企業認證。24小時開放的健身房，一應俱全的硬體設備，提供拳擊、有氧、TRX、空中瑜珈多樣課程，近期還有新潮的皮拉提斯和Zumba，一週有近20堂的課程。多時段的課程選擇，橘人們可以安排屬於自己的運動計畫。

未來，無論是環境還是福利、休假制度，橘子將不斷的嘗試，讓規劃更完善。



▲橘子獲得教育部體育署的運動企業認證



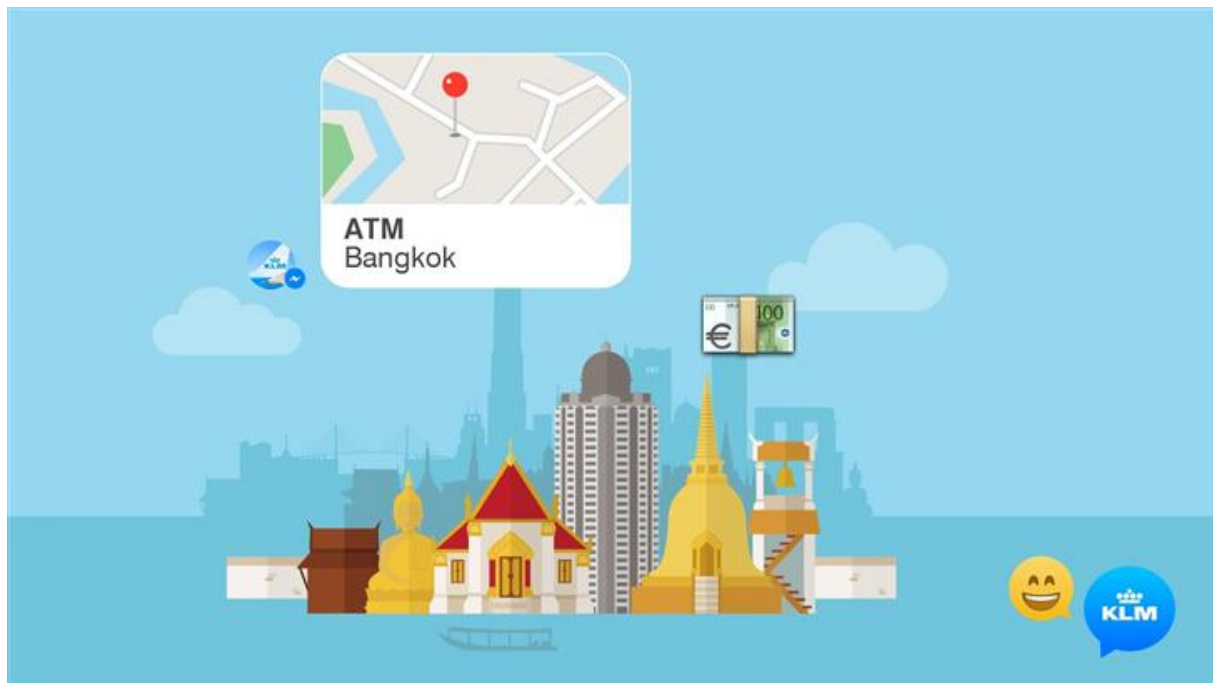
▲全天候開放的健身房，有多樣的設備供橘人們使用



▲由專業教練教授TRX課程，很受橘人們的歡迎

# 為什麼荷蘭航空要提供一堆包山包海，卻不是她們營業項目的服務？

2017-03-30 00:00:00



一般來說，你覺得航空公司提供的服務項目，應該有哪些？我猜，大概不外乎：買機票、訂機位啦、飯店住宿，頂多再加一兩個套裝行程吧。你有想過有一天，航空公司可以在你出外旅遊時，幫你找「哪裡有提款機、去哪裡吃好吃的晚餐，或是怎麼去動物園」，這些原本不是航空公司的營業項目嗎？又為什麼要這樣做？

2016年10月開始，《KLM 荷蘭航空》就推出了這麼一項包山包海的服務《KLM emoji service》，她說「旅行時，你想要快速又便捷的找到當地的服務時，只要在《messenger》KLM的官方帳號上，連字都不用打，只要隨便發一個emoji（表情符號），KLM就會幫你找到你要的答案」。

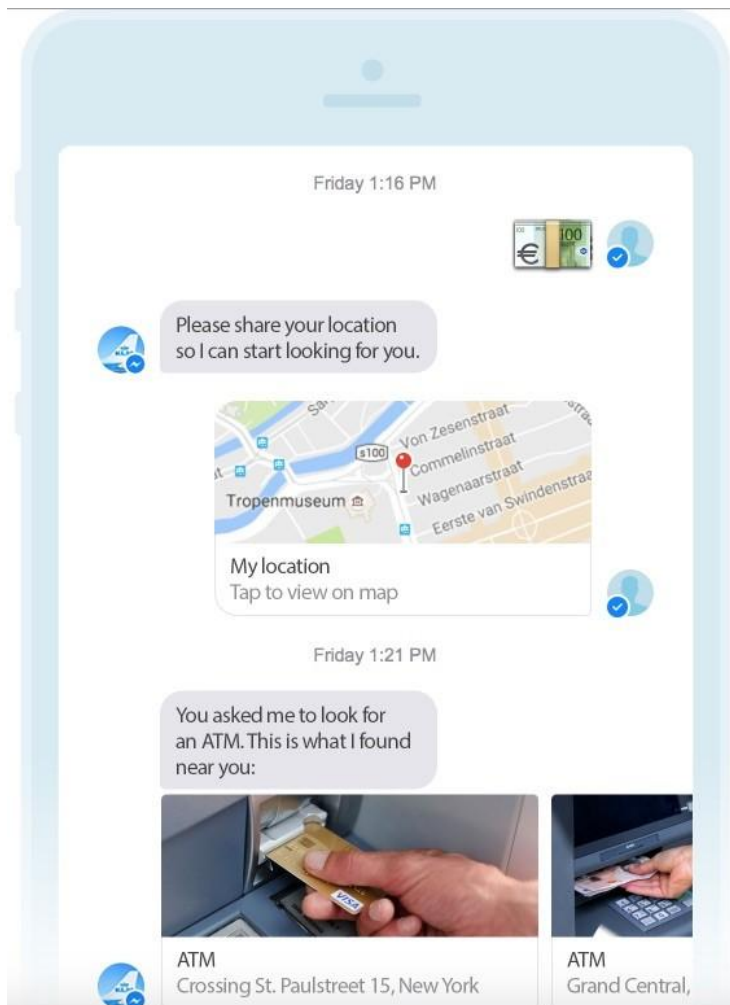


▲只要一個emoji，就能幫你找答案（想吃漢堡，搭計程車，還是動物園？）

例如：你初到紐約，人生地不熟，想要找個鮮嫩多汁的漢堡，不用擔心一時想不起來漢堡的英文怎麼拼，只要打上「漢堡」的表情符號，KLM就會告訴你，在附近哪裡找得到好吃的店。依此類推，食衣住行吃喝玩樂甚至看病找醫生的各種資訊，只要是messenger鍵盤內建的emoji，通吃。

它是這樣的運作的：你用手機，在KLM官方的臉書messenger上，發一個emoji，系統會先問你「是否想用emoji的服務找到你附近的資訊」，你確認後，會請你開啟定位分享你的位置，之後，立馬就會收到系統推薦給你，符合需求的幾個店家的資訊，你可以查看或是分享給朋友，如果你對這次的推薦不滿意，還可以再用同樣的表情符號再發一次，它就會給你不同的建議，是不是很方便！





說穿了，它其實就是近年很流行的bot聊天機器人，專為解決顧客單純的任務而存在，以減輕客服人工作業的壓力。所以，在同一個討論串中，如果問題太複雜，或是你用文字詢問一些與飛航有關的問題時，系統還是會自動幫你導到人工服務去，由KLM Social Media Service Agent來回答你的問題，對顧客而言，不需要知道這問題是由人還是機器回答，能夠真正解決問題才是重點。只是，你會不會很好奇，為什麼KLM要推出一個包山包海又不能賺錢的服務？

#### 一、創造讓顧客願意常常跟品牌在一起的條件：

社群媒體興起之後，每個人的資訊不但碎片化，量也變得更多。對品牌來說，要在海量的資訊當中突圍，最好的辦法，就是貼近消費者的日常需求。

試想一下，如果KLM只是提供文章開頭提到的「一般航空公司服務項目」的話，大概只有在買機票訂飯店等旅遊階段的前期，你才會想到KLM吧，在你真正旅遊的過程中，航空公司就跟你沒有關係了。而emoji service的目的，就是創造顧客即便在旅遊吃喝玩樂的過程中，還能想到KLM的妙招。

#### 二、用服務來傳遞品牌理念，創造差異：

當其他品牌還停留在一般性的服務時，KLM藉由新技術的投入，不但強化了自己與別的品牌之間的差異，同時，還利用emoji + bot來塑造品牌年輕的形象，一舉兩得。

#### 三、發掘新的商機：

最後，一旦越多的人使用這個服務之後，KLM就越能掌握顧客在旅遊過程中的需求。最佳的回報，就是因此開發了新的服務項目或旅程，而且這商機還是顧客自己送上門來的，多好！

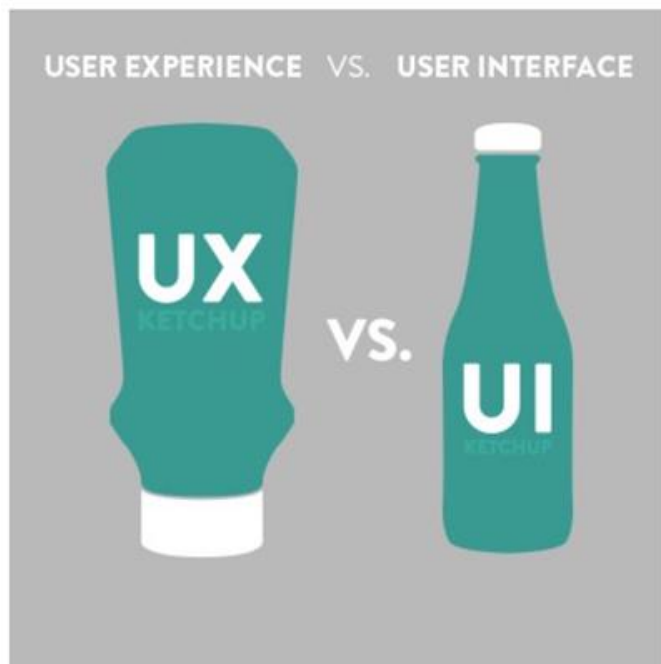
# UI & UX 差別是什麼，看圖大整理

2017-03-30 00:00:00



UI 與 UX 有什麼不同？Conversion Lab 整理了網路上常見的 UI 與 UX 差異圖，一圖勝千言，讓我們用這些圖來看一下 UI & UX 不同之處吧，已經了解差異的讀者也可以來數數看自己曾經看過的圖有幾張。

1. 倒過來的蕃茄醬瓶設計，考慮到番茄醬快用完時很難倒出的使用情境。



▲圖片來源：Tehtic

2. 從定義來解釋 UI 與 UX 之間的差異，兩者定義有很大的不同

# The Difference Between UI and UX

You've heard of UI (User Interface) and UX (User Experience).  
When you build a website with DofM, we will talk to you about both.  
But what's the difference?

## UI

UI is how the website page is physically laid out. A UI designer will talk to you about where things should go, what colors to use. UI is responsible for the creative and visual pieces of the site.

UX focuses on the interactive side of the website, how it behaves, such as a box sliding out, and how people might interact with it, such as where they will click first. UX handles the architecture of the content and the site map.

## UX



© Department of Marketing

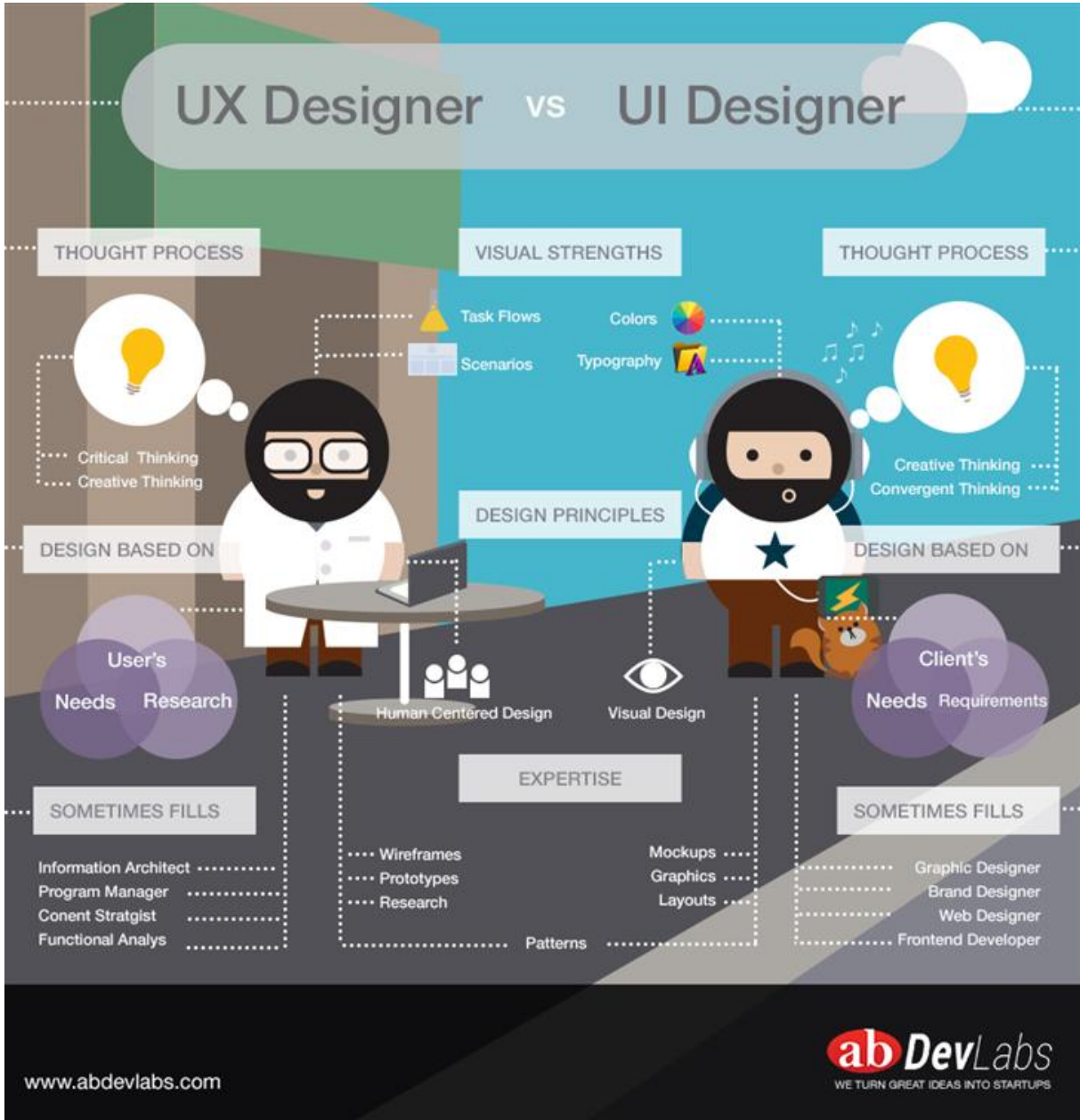
▲圖片來源：Deptofofmarketing

3.從專業分工的角度來說明差別，可以看出負責的部分哪些相同，哪些不同。



▲圖片來源：Asinthecity

4. 這張圖比較複雜，但基本上還是看得出差異。相同之處很明顯，都是留著大鬍子的胖子



▲圖片來源：Abdevlabs

下面這張圖跟上面那張是同一張，只是畫風不一樣，從設計師們從大鬍胖子變成花美男



▲圖片來源：Uxdesigner21

5. 從工作項目來解釋差異，雖然 UX 的範圍很廣，但很少人可以精通全部，幾乎沒有。



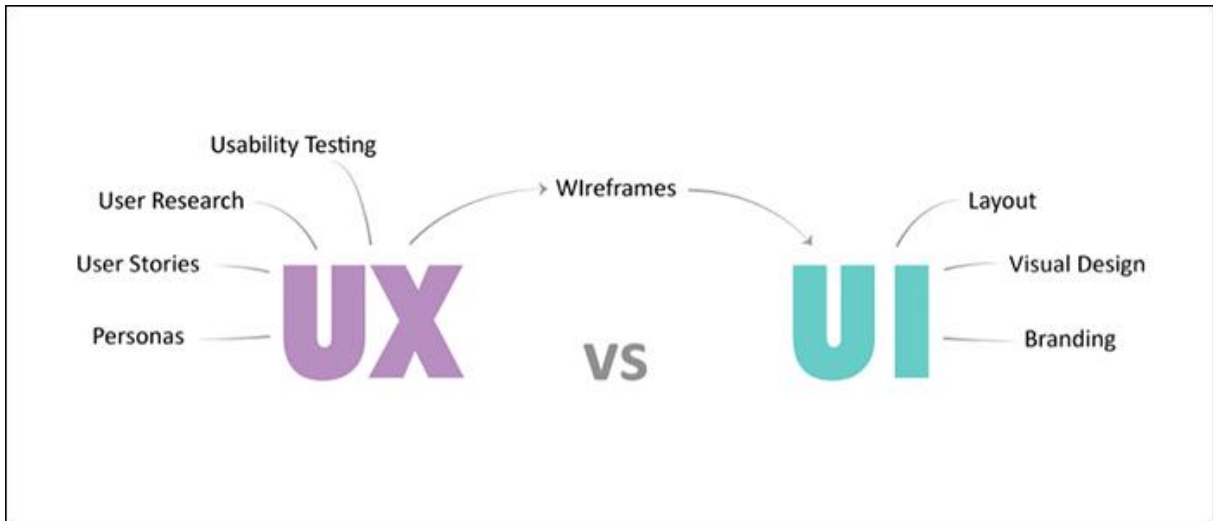
▲圖片來源：Uxinterface

6. 這張圖的分法有點奇怪，但畢竟是大整理，還是整理起來給讀者參考一下。



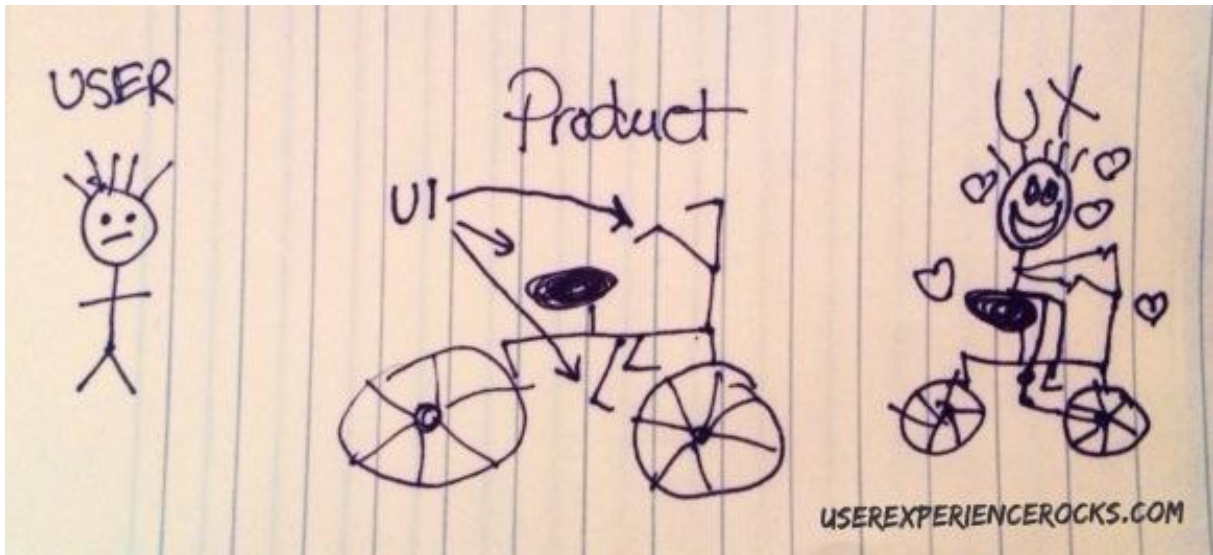
▲圖片來源：Linkis

7. 用兩者基本的工作項目來區分，但 UI 有沒有專職 Branding 就看每家公司對職位的設計了



▲圖片來源：Thecdm

8. 從產品的角度看 UI 與 UX，UI 是產品的一部份，UX 是使用產品的體驗



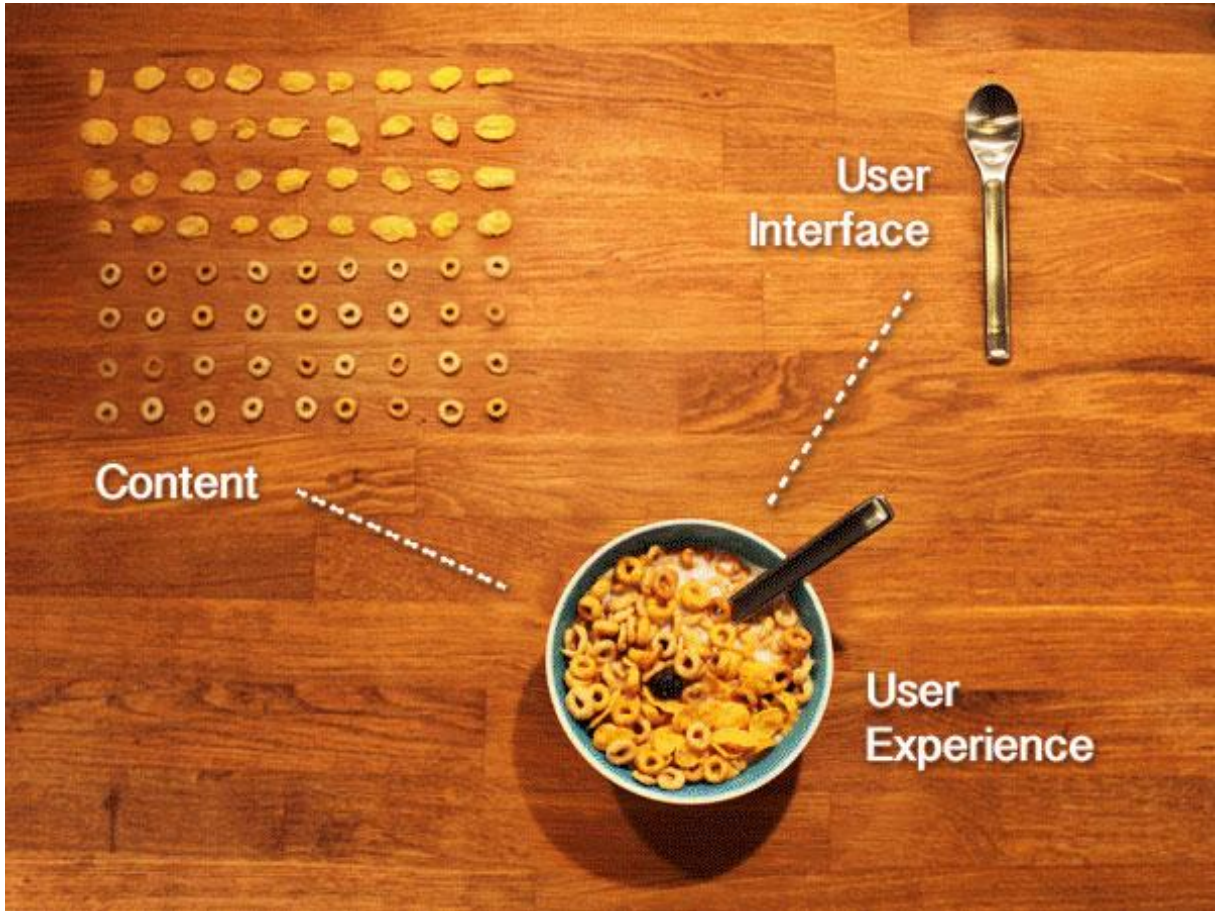
▲圖片來源：Userexperiencerocks

9. UI Design：功能。Usability design：動作。User Experience Design：情感



▲圖片來源：Strategyanddesign

10. UI 是用來取用 Content 的工具，使用者使用 UI 吃完 Content 的體驗是 UX



▲圖片來源：Icarehealth

Conversion Lab 也畫了一張圖來說明 UI 與 UX 的差異。



UI 在使用者的眼前，UX 在使用者的大腦裡。UX 設計師不僅關注介面設計，更關心所有會影響使用體驗的一切，例如資訊架構、互動設計、Content、使用者的認知、經驗、需求、價值觀。當 UI 設計師設計完介面之後，對 UX 設計師來說工作還沒完成，UX 設計師最終的工作是在使用者的大腦裡完成的，所以 UX 設計師永遠看不到自己的工作成果，只能透過使用者訪談或定性定量 UX 研究方法，去檢視使用者腦袋裡的體驗是否正確。



有人會說設計 UI 不就是在設計 UX 嗎？如果 User 的體驗只被 UI 影響，那或許可以說設計 UI 就等於設計 UX，但使用者手上拿的不是 UI，而是產品，UI 是產品設計的一部份。體驗也不完全受產品影響，還會受到使用產品時當下的使用情境以及使用者對品牌的印象等等其他與體驗相關的事影響。

以上就是 Conversion Lab 為您整理的 UI & UX 的差別圖。歡迎加入 Conversion Lab 粉絲頁，每天有更多更相關的資訊與您分享。

本文轉載自：Conversion Lab

## About Hans Shih

UX Planner & Researcher，主要工作為使用者經驗研究與設計、易用性研究與數據分析。  
期盼自己能成為一位優秀的 Designer & Researcher，就像 Alan Cooper 強調的一樣，設計師必須  
成為 UX Researcher，才能有效地將從使用者身上發現的 Insights 落實在設計裡面。

# 品牌感性訴求 打動年輕世代

2017-04-01 00:00:00

品牌溝通可以包裝新產品，也可以強化品牌印象，近來銀髮議題逐漸發燒，許多廣告運用爺爺奶奶作為主角，並且探討跨世代的溝通問題，除了激起各世代的同理心，更能延續以及轉變消費者對品牌的認知，進而對品牌產生認同感。

而2017年超級盃的眾多廣告中，Audi便與其他車商訴求明顯不同，有別於以往的引擎、速度、車體設計、內裝等強調產品本身特性的訴求，Audi的廣告這次提出了女性平權的議題，並以親情角度切入，由父親在看見女兒比賽的不公平中，引起社會對於議題的關注。

品牌玩議題，還是要包裝對的元素，與拍攝手法以及廣告呈現的方式也有相當大的關係，否則就算是拍一部電影也只是對牛彈琴。

## 一、VOLVO-Alice's Wedding

還記得VOLVO前幾年的廣告，彭于晏說完：「VOLVO不是我的菜，但我愛。」之後，VOLVO有了新的詮釋之後效果絕佳，VOLVO儼然變成當時的市場搶手貨，在路上也愈來愈能輕易邂逅了。



從前的VOLVO被認為外觀老氣、中資投入等負面印象，這次S90的廣告，不走都市風格，而是搭上失智的議題，以世代傳承的意義將品牌重新包裝，感動了許多人，代言人張鈞甯的知性清新表現也有加乘的效果，讓微電影更有看頭。



微電影裡巧妙的安排，交錯出現的經典車款240以及S90，從過去父親開車接送女兒，長大後女兒牽著父親，雖然失去記憶令人心碎，但愛會延續，如同VOLVO的品牌一般，經典永在。



## 二、TOYOTA-兩個爸爸

從前年開始，TOYOTA招募了許多故事，在得獎的故事當中挑選拍攝成微電影，2016年推出的微電影「兩個爸爸」就是從「TOYOTA大故事家」活動金賞作品「一家人的日曆」所改編，討論世代溝通的問題，傳遞TOYOTA一直想表達的愛、溫暖的形象，突破三百萬的瀏覽量，是一部成功引發話題性的影片。

從日曆上的署名開始鋪陳，帶出為何有兩個爸爸，以及後續的發展，影片中未出現太多產品，也未有logo出現，但從開車出門找爺爺、後至三人一同出門的畫面，潛意識感受到情感堆疊，車與溫馨感完美結合。



結尾帶出slogan「愛，就算不認得，但記得。」，與前幾部為電影一樣以愛與溫暖作為主要訴求，呈現出家就應該要有車、並且要共同營造美好家庭生活的想像。



資料來源：



<https://www.youtube.com/watch?v=EFeO36x8qSA>  
<https://www.youtube.com/watch?v=wD2CRvXXWQY>

# 法國奧塞美術館名畫饗宴 四月華麗登台

2017-04-01 00:00:00

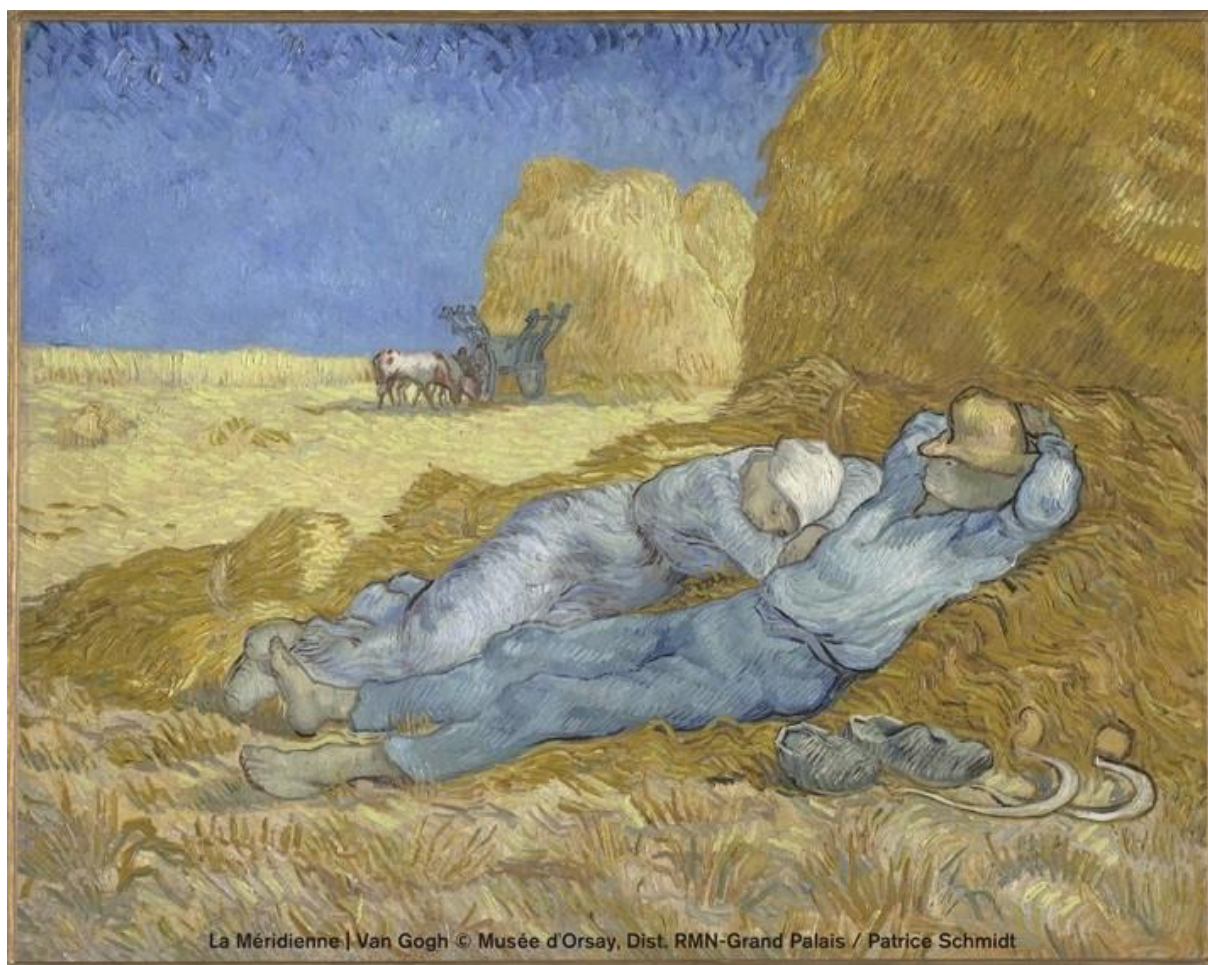
十九世紀，歐洲受到民主主義的影響，十八世紀後半的新古典主義已經無法滿足年輕畫家，更多人開始追求全新畫風，在此期間許多畫派大放異彩，浪漫主義、寫實主義、印象主義等紛紛興起，力倡民主思潮的法國更成為當時的藝術中心，許多後世經典畫作便是由這個時期所出，更影響了二十世紀現代藝術的發展。

今年國立故宮博物院與建館三十周年的法國奧塞美術館合作，精選六十九件館藏，包含耳熟能詳的梵谷的《午睡》、米勒的《拾穗》以及雷諾瓦的《彈鋼琴的少女》等經典鉅作，不用特地飛到法國也能領略十九世紀大師作品，展期於4月8日起至7月24日隆重登場。

奧塞美術館（Musée d'Orsay，又稱奧賽博物館）位於法國巴黎左岸，曾被譽為「歐洲最美博物館」的她，位置正好與羅浮宮相望。由於原身為奧塞火車站，館內仍保有車站樣貌，並於1986年時改建而成，館藏依年代區分後，介於法國羅浮宮（Louvre Museum）與法國現代藝術博物館龐畢度中心（Centre Pompidou）之間，主要收藏為1848至1914年間，十九世紀的繪畫、雕塑、傢俱、手工藝品、攝影作品等，館藏大多以印象主義畫派為首，舉凡米勒、莫內、梵谷等真跡皆保存其中，是遊法旅人必訪之地。

其實台灣前些年也曾舉辦許多名家如雷諾瓦、莫內、梵谷等特展皆大獲好評，此次展覽特色更囊括十九世紀歐洲各畫派代表性作品，所規劃的五大展區能欣賞浪漫主義、新古典主義、印象派、寫實主義與象徵主義之繪畫風格，在同一個展覽中便可近距離接觸梵谷、米勒、雷諾瓦、莫內、塞尚、高更、竇加、秀拉、德拉克洛瓦等大師作品，一次性綜觀十九世紀西洋藝術發展史，一窺二十世紀現代藝術之濫觴。

展覽僅巡迴首爾及台北兩站，喜愛十九世紀歐洲畫派的人，千萬要把握機會欣賞大師的曠世鉅作。



▲文生·梵谷，《午睡》（Rest from Work,1889-90）。此幅畫構圖左右翻轉於米勒《午睡》

(Noonday Rest, 1866) ，可見梵谷受米勒之顯著影響，此次展覽特色之一。



▲奧古斯特·雷諾瓦，《彈鋼琴的少女》(Young Girls at the Piano,1892)。雷諾瓦經典作品，一系列版本共有5幅，此幅被奧塞美術館所藏，被普遍認為是構圖及保存最完整的作品。

活動資訊 | 印象·左岸 奧塞美術館30週年大展

時間：2017/04/08~2017/07/24

展期：每日9:00至17:00

地點：國立故宮博物院北部院區 展覽區二 圖書文獻大樓一樓特展區

資料來源：

<https://www.npm.gov.tw/zh-tw/Article.aspx?sNo=04007756>

<http://www.mediasphere.com.tw/news/index/101/?aid=1031>

<http://www.musee-orsay.frhttps://goo.gl/lnJBtt>

# 茁壯富錦樹的綠手指：吳羽傑

2017-04-20 00:00:00

吳羽傑一開場便妙語如珠，逗得大家笑個沒完。無畏被笑膚淺，他開口就分享了影響他人生與創業的座右銘「男人，帥很重要！」原來這句話出自吳爸爸。「帥，指的是態度。」他補充道。

## 他的創業夢，從小開始

思想成熟的他，16歲就在思考生死議題，20歲想創業，34歲終於創立富錦樹，到現在40歲的他，擁有富錦樹集團與旗下16家店；僅僅六年的時間，就讓富錦樹，從富錦街開始萌芽、茁壯、開枝散葉。

但，富錦樹究竟賣的是什麼呢？

六年前，吳羽傑從選物店開始，他想要販賣的是一種生活態度，讓台灣人的日常更富溫度。當年的富錦街355號，只是「選物」這個概念的起點，往後的每一家店，包括咖啡廳、台菜香檳，甚至引進日本品牌BEAMS和UNITED ARROWS，都扣緊了選物的核心概念。

本身熱愛購物的吳羽傑，希望能透過自己的品味，為台灣人選擇有品味的商品，一點一滴發揮影響力，改變台灣的品味。這樣的初衷，完全落實在他今年為自己訂定的三大目標：首先，推薦好好生活的概念，鼓勵台灣人重視生活的質感和品味；其次，創造回不去的消費體驗；第三，成為台灣消費升級的代表。

## 從日本到加拿大，創業養份的積累

吳羽傑家中經營的是食材進口的批發事業，從小爸爸便分析情勢叮嚀他，無論如何不要做零售，每天都要開店，每天都不知道客人在哪裡，太辛苦了。「結果我現在就在做零售，是真的辛苦沒錯，但你會看得到成長。」他笑著說。

20歲那年的創業夢，因爸爸一句話「我們家可以養你」而暫停。他轉而到日本與加拿大求學，在那些年他像一塊海綿般，不停吸收國際的品味與生活態度。他發現，講到日本、英國、加拿大，大家都會有一個鮮明的形象，像是穿著西裝的紳士；但講到台灣呢？似乎說不出一個形象。

「我爸常說『衣服要穿好，頭髮要理好』，我到國外唸書時才真正懂這句話的意思。」吳羽傑非常注重自身的穿著和外形象，「把自己搞好，別人就不會歧視你」是他的心得。

在日本池袋唸書時，他首次接觸到選物的概念，BEAMS正是他非常喜歡的品牌。當年他曾經看上一件BEAMS軍褲，要價兩萬日幣，讓仍是學生的他始終下不了手，內心小劇場演了不下數百回，到真正心一橫買回家穿時，真的不停讚嘆它的設計與好穿。

時時刻刻的生活經驗，都成為吳羽傑日後創立富錦樹的動力與養份。

## 要做就做最好的

有人五十萬就開一家咖啡廳，但吳羽傑第一間咖啡廳就花了他七百多萬。有人問他為什麼不從小資本開始嘗試呢？「要做就做最好的，要做能走向國際的品牌」就是他的堅持。

願意為品味付出的受眾，不會是五十萬咖啡廳的受眾。他表示，如果一開始妥協了，販賣一杯六十元的咖啡，日後要漲到八十元時，大家只會心生不滿而抗議，卻不願意為了質感的提升而付出成本。

「這兩種店的受眾，是截然不同的，我想要開發的是上層的消費者，所以我絕對不由下往上。」堅持做最好的吳羽傑，從店內設計到跨國談代理，都抱持這樣的理念。

## 從富錦街到國際

正著手尋找台灣百位生活品味實踐家的吳羽傑，持續推廣自己的生活品味，推己及人，希望將台灣帶向國際，讓國際看見我們！



不同於現在常見的從線上到線下的品牌發跡模式，富錦樹重視體驗，反而是從線下到線上，以CROSS BORDER實現跨境零售的夢



▲富錦樹與橘子集團旗下支付工具橘子支，實現線上支付，追上國際趨勢

# 聯名合作再一發！《召喚圖板》中文版攜手「RO仙境傳說Online」推出海外期間限定活動

2017-03-17 00:00:00

遊戲橘子與日本手遊龍頭GungHo結盟成立的江湖桔子旗下首款營運手機遊戲《召喚圖板》中文版，即日起至3月29日止，首度攜手經典網路遊戲「RO仙境傳說Online」於Android、iOS兩大平台推出《召喚圖板》中文版獨家海外期間限定活動。為帶給玩家滿滿的RO風格體驗，特別融入「RO仙境傳說Online」背景音樂與經典場景，打造活動專屬關卡「蘇克拉特沙漠」，而RO玩家最熟悉的超萌人氣角色「天使波利」，將以強力棋寵BOSS身分，現身在活動限定各難度等級關卡中。不僅如此，「RO仙境傳說Online」中最具代表性的三種職業「劍士」、「魔法師」、「服事」更將首度化身為《召喚圖板》中文版「御三家」，在新手教學初期就與玩家見面。此外，本次期間限定合作轉蛋，不僅收錄「RO仙境傳說Online」6個經典職業角色，還將首度釋出《召喚圖板》中文版角色「馮瑟」穿越轉職變身成「十字刺客」的特殊棋寵，不僅可大幅提高自身攻擊力，還能使隊友的攻擊力一併提升，玩家敬請期待。



▲江湖桔子旗下營運首款手機遊戲《召喚圖板》將攜手知名網路遊戲「RO仙境傳說Online」推出中文版獨家活動

《召喚圖板》跨界合作驚喜不斷！首度聯名「RO仙境傳說Online」推出海外期間限定活動  
全新活動關卡「蘇克拉特沙漠」波利島經典再現 史上最萌BOSS「天使波利」可愛現身

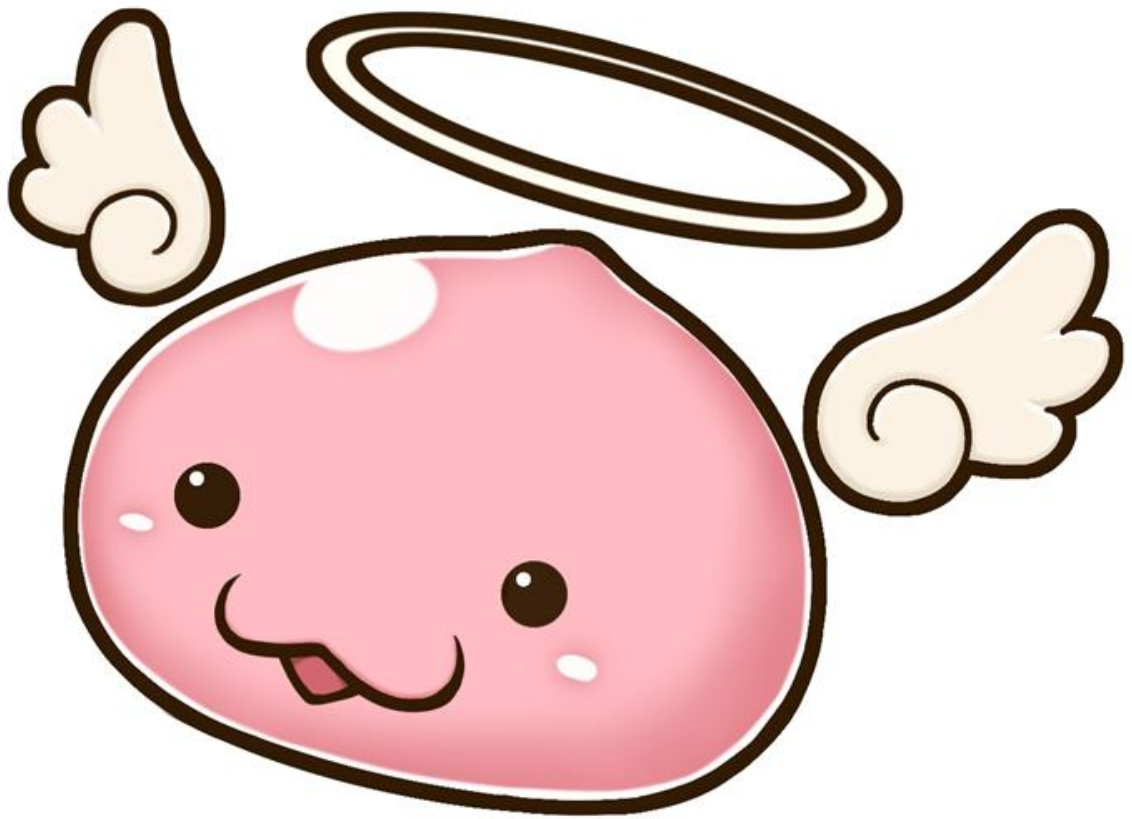
江湖桔子旗下首款營運手機遊戲《召喚圖板》中文版為持續帶給台港澳地區玩家更豐富、新鮮的遊戲內容，即日起至3月29日期間攜手知名網路遊戲「RO仙境傳說Online」於Android、iOS兩大平台推出《召喚圖板》中文版獨家期間限定活動。為了帶給玩家滿滿的RO風格體驗，除了遊戲背景音樂、關卡背景皆以「RO仙境傳說Online」的經典風格重現，更推出包括「易」、「普」、「難」、「極」等四種不同難度的全新活動關卡「蘇克拉特沙漠」。同時「RO仙境傳說Online」高人氣吉祥物「波利」，也將超萌現身活動關卡接受玩家挑戰，只要闖關成功不僅很有機會補獲「波利」、「土波利」、「波波利」等可愛棋寵，還可作為經典棋寵強化技能的素材使用以提升技能等級，兼具外表與實用價值。而RO玩家們最熟悉的「天使波利」，則以BOSS角色出現在各難度關卡中，玩家只要擊倒就有機會收服體力類型的強力棋寵「天使波利」，對往後攻略關卡使用相當有利。



▲全新專屬活動關卡「蘇克拉特沙漠」，在「RO仙境傳說Online」裡又稱作「波利島」



▲「RO仙境傳說Online」中最萌的吉祥物「波利」將會在本次關卡中可愛現身



▲「天使波利」化身為最萌的BOSS，將隨機在各個難度等級關卡中出現

「RO仙境傳說Online」經典職業化身為《召喚圖板》「御三家」  
《召喚圖板》首隻角色轉職7星棋寵「十字刺客·馮瑟」穿越現身

《召喚圖板》中文版與知名網路遊戲「RO仙境傳說Online」合作期間限定活動除了推出全新專屬關卡「蘇克拉特沙漠」與超萌BOSS「天使波利」外，更首度設計「RO風格新手教學」，別出心裁將「御三家」轉換成「RO仙境傳說Online」中三位最具代表性的經典職業角色—「劍士·查爾斯」、「魔法師·畢尤」、「服事·艾琳」，讓甫加入《召喚圖板》中文版新手玩家，初期就能體驗滿滿的RO風情。





▲《召喚圖板》「御三家」轉換成「RO仙境傳說Online」玩家最熟悉的經典職業「劍士」、「魔法師」、「服事」



▲初次下載《召喚圖板》中文版的玩家將有機會在御三家中獲得「RO仙境傳說Online」經典職業



▲「御三家」中的「服事·艾琳」擁有強力的補血能力



▲《召喚圖板》中文版釋出第一隻由《召喚圖板》角色穿越轉職的特別棋寵「十字刺客·馮瑟」

至於老玩家也不用擔心，《召喚圖板》中文版與「RO仙境傳說Online」首次合作也將推出期間限定合作轉蛋活動，「RO仙境傳說Online」遊戲中包括：「初心者·羅安」、「騎士領主·艾蓮娜」、「超魔導師·莉莎」、「神官·齊奴比亞」、「弓箭手·茱蒂葉」、「盜賊·羅克」、「商人·瑪亞」等7個經典職業角色都將收錄，同時更釋出《召喚圖板》中文版第一位由「馮瑟」穿越轉職變身成「十字刺客·馮瑟」的特殊棋寵，不僅是一支屬於暗屬性搭配攻擊型的超強力隊長，還可使我方攻擊力全體大幅提升，絕對值得期待。此外，本次聯名活動除了在召喚圖板中能體驗到各式各樣RO經典元素外，活動期間「RO仙境傳說Online」也將在其遊戲中釋出召喚圖板限定特殊道具，包括：「召喚圖板·辛頭飾」、「召喚圖板·芙拉瑪的洋裝」、「召喚圖板·馮瑟的斗篷」等，只要達成活動條件，就可以收藏本次合作限定道具。



▲本次合作將釋出「RO仙境傳說Online」中經典職業劍士更高階的職業版本「騎士領主·艾蓮娜」



▲魔法師高階職業「超魔導師·莉莎」，擁有使用大範圍的水屬性陷阱的技能



▲本次合作同步釋出服事更高階職業「神官·齊奴比亞」



▲活動期間「RO仙境傳說Online」也將在其遊戲中釋出召喚圖板限定特殊道具

※《召喚圖板》官方臉書粉絲團：<https://www.facebook.com/SummonsBoard.TW>

※《召喚圖板》官方網站：<http://www.gungho-gamania.com/SB/>

# 首款時間軸玩法日系動漫RPG手遊 《馭時之輪》 中文版雙平台不刪檔封測啟動

2017-03-10 00:00:00

遊戲橘子與日本東證MOTHERS上市企業遊戲公司AXEL MARK INC.合作，首款創新時間軸玩法日系動漫RPG手機遊戲《馭時之輪》中文版iOS、Android雙平台不刪檔封測將於今(21)日起正式開跑。為與台灣及港澳地區玩家介紹《馭時之輪》中文版，遊戲橘子日前也特別邀請AXEL GameStudio執行董事暨《馭時之輪》製作人山本達也跨海訪台宣傳，並首度公開「創新時間軸戰略玩法」、PVP對戰的「競技場」與「共鬥」等豐富遊戲特色。同時，希冀提供玩家更優質的遊戲劇情質感，打造細膩小說氛圍，遊戲橘子《馭時之輪》產品負責人邱靖鈞表示，本次也首度與台灣角川合作，特別邀請2015角川華文輕小說大賞Boy's Side銀賞得主「月亮熊」老師，共同為遊戲中文化內容潤稿。此外，《馭時之輪》中文版更釋出「二創計畫」，以鼓勵玩家發揮創意為遊戲角色著色，投稿的作品將透過官方facebook粉絲團評選，獲得超過100個讚將有機會置入遊戲成為台灣在地化獨一無二角色。



▲遊戲橘子《馭時之輪》產品負責人邱靖鈞(左)與遊戲製作人山本達也(右)為《馭時之輪》中文版雙平台不刪檔封測開跑宣傳

《馭時之輪》創新時間軸戰鬥系統發想來自於「經典抓寶遊戲」？  
全新搶奪時間軸戰鬥系統結合PVP即時對戰與共鬥模式 考驗玩家腦力與隊伍默契！

首款創新時間軸玩法日系動漫RPG手遊《馭時之輪》中文版iOS、Android雙平台不刪檔封測於今(21)日起正式啟動，日前遊戲橘子特別邀請到AXEL GameStudio執行董事暨《馭時之輪》製作人山本達也首度訪台接受專訪，並於活動中公開《馭時之輪》中文版「創新時間軸戰鬥系統」與PVP即時對戰「競技場」、「共鬥」等遊戲特色。除了講就華麗的視覺設計，創新「搶佔時間軸」的戰略玩法推翻以往「先下手為強」的RPG戰鬥模式，玩家必須充分了解各角色的技能與速度，運用「時間軸」的隨機效果，在6格時間軸內爭奪出對自己有利的攻擊順位，靈活思考先手攻擊、攻擊最大化、擾亂等多樣戰術的可能性。

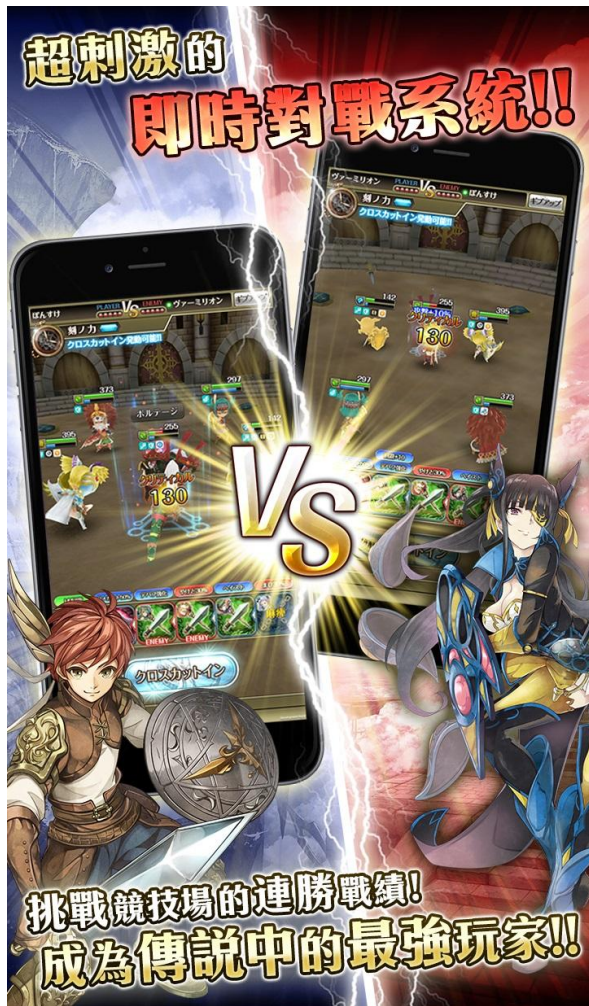
談到「搶佔時間軸」的戰鬥系統發想，《馭時之輪》製作人山本達也表示發想的動力來源，正是希望這款遊戲能成為像「經典抓寶遊戲」一樣有趣且擁有獨特要素的設計。開發初期只是普通的戰鬥指令，但當同樣的遊戲不斷的增加，團隊就決定狠下心把已經開發一年半的BETA版，改成奪取時間的戰鬥系統，

製作人更提到：「我們希望能加入像黑白棋或日本將棋一樣可以反覆玩也不會膩的桌遊要素，也因此想出奪取六格時間軸的要素」。



▲AXEL GameStudio執行董事暨《馭時之輪》製作人山本達也首度來台與媒體朋友分享遊戲創作歷程

搶佔時間軸的創新戰鬥系統下，遊戲內更設有供玩家即時PVP對戰的「競技場模式」，可大大滿足喜歡在線上與真人玩家一對一鬥智交鋒的刺激互動感。在模式中，可指定玩家或交由系統隨機配對實力接近的對手，進行線上即時對決，競技場獲得的獎勵還可用於角色養成中，而PVP對戰的設計，也是《馭時之輪》製作人山本達也接受訪問時，表示自己最喜歡的遊戲設計。除了擁有玩家一對一對戰的「競技場模式」，還設計了可供三人組隊作戰的「共鬥模式」，透過一次只能派出一名角色，隨機配隊或自行邀約兩名以內玩家組成隊伍，一起對抗強大魔物。這是極度考驗個人戰術觀念與隊伍默契，不僅需要與夥伴共享同一個時間軸，瞭解關卡特色進行戰略考量，更要在思考個人行動外，預測隊友的需求與動作以進行最佳搭配。同時，為了讓玩家在對戰當中能夠進行溝通與交流，《馭時之輪》更設計了生動、有趣的可愛貼圖與罐頭對話，無論在競技場進行PVP對戰或共鬥模式中都能輕易使用。



▲競技場模式邀玩家PVP即時展開真人對戰





▲共鬥模式考驗玩家戰術觀念與隊伍默契



### ▲《馭時之輪》擁有生動可愛貼圖供玩家對戰也能輕鬆交流

忠實玩家體驗！《馭時之輪》中文版無VIP機制 預計二到三週即釋出新章節與角色  
打造小說細膩劇情 知名聲優原聲原音加入 攜手台灣角川跨界潤稿活化角色個性

遊戲橘子《馭時之輪》中文版產品負責人邱靖鈞表示，中文版在前期準備時，特別感謝許多體驗過日版遊戲的玩家願意接受訪談，並提供寶貴意見。為了充分讓玩家體驗到《馭時之輪》中文版不同時期的遊戲娛樂性，將維持與日文版一致營運結構，不會有VIP機制；同時，預計以對照日版中期的版本推出，並以二到三週的更新節奏推出全新章節與角色。此外，為了讓中文版的劇情能更加細緻，除原有遊戲中可聽到日本知名聲優花江夏樹與堀江由衣，專為主人公「拉德」與刻之少女「蕾娜」配音，更首度與台灣角川合作，特別邀請2015角川華文輕小說大賞Boy's Side銀賞得主「月亮熊」老師為遊戲中文化內容潤稿，以提升遊戲劇情質感，營造小說氛圍，在「月亮熊」老師的協助下，角色個性也變得更加鮮明、活潑。



▲遊戲橘子《馭時之輪》產品負責人邱靖鈞期待能為台灣與港澳地區玩家帶來更豐富的遊戲內容



### ▲《馭時之輪》中文版特邀台灣角川跨界為劇情潤稿

《馭時之輪》推二創計畫募集玩家創意！FB評選累積100讚 作品置入遊戲在地化角色

《馭時之輪》是一款完成度很高，且故事劇情、戰鬥模式、角色養成設計上都具備許多特色的遊戲，且日文版遊戲內容與角色平衡設計非常縝密，故中文版上市初期，為了讓玩家體驗遊戲本身樂趣，暫時不會針對遊戲內容推出台灣獨家改版，但「二創計畫」期望高手玩家共襄盛舉。《馭時之輪》中文版產品負責人邱靖鈞表示，無論遊戲畫面或人物美術設計上都相當講究，體驗過日版的玩家評價也很高，所以特別舉辦二創計畫募集優秀作品，鼓勵玩家發揮創意為遊戲角色著色，只要該作品在《馭時之輪》官方粉絲團上，評選獲得超過100個讚，作品將送至日本美術專業人員進行評鑑，就有機會將玩家作品置入中文版《馭時之輪》遊戲內，成為台灣在地化獨一無二的角色。首款創新時間軸玩法日系動漫RPG手遊《馭時之輪》中文版iOS、Android雙平台不刪檔封測今(21)日起正式開跑，即日起下載登入遊戲還可獲得自己最喜歡的五星角色，在時之大地中輕鬆展開戰鬥快感。其他更多活動詳情，玩家可隨時關注《馭時之輪》官方facebook粉絲團獲得第一手情報。



原畫



線稿



你的創作

▲《馭時之輪》推二創計畫募集玩家創意，作品有機會置入遊戲在地化角色



▲首款時間軸玩法日系動漫RPG手遊《馭時之輪》中文版雙平台不刪檔封測正式啟動



▲《馭時之輪》不刪檔封測Android版本



▲《馭時之輪》不刪檔封測IOS版本

- ※《馭時之輪》遊戲介紹影片：<https://www.youtube.com/watch?v=4Gk04kUjmvE>
- ※《馭時之輪》官方臉書粉絲團：<https://www.facebook.com/WCS.tw/>
- ※《馭時之輪》官方網站：<http://tw.beanfun.com/WCS/>

# 2017年「5」力全開！《新楓之谷》全新「5轉」職業轟動登場

2017-03-10 00:00:00

萬眾期待，遊戲橘子旗下超人氣遊戲《新楓之谷》睽違十年全新「5轉」職業內容於今(18)日正式與台灣及港澳地區玩家見面，全職業LV200玩家將可前往時間神殿進行第五次轉職，體驗全新技能系統「V矩陣」的魅力，並透過「V矩陣」中核心技能道具分解或強化，創造各職業專屬的最強技能。同時，全新冒險故事地圖「奧術之河」也將展開，玩家可藉由時間之路三扇門中的現在之門進入，並協助卡歐提升自己的能量，守護世界阻止悲劇發生，尋找記憶的秘密；全新裝備系統「祕法符文」也是不容錯過，不僅能提升遊戲中玩家本身的祕法之力，更能大幅強化玩家角色的屬性。為提供《新楓之谷》玩家前進「5轉」新未來，即日起至2月14日止，活動期間內只要完成「TAKE V」指定任務將有機會獲得「罕見航海師17星武器箱子」等眾多精美虛寶。



▲《新楓之谷》將於今(18)日起推出玩家眾所期盼的「5轉」職業內容

魅力「5」法擋！《新楓之谷》全新「5轉」職業內容上線  
「V矩陣」強化專屬技能 創造個人魅力

《新楓之谷》是開啟台灣線上遊戲免費制的代表先鋒，持續帶給玩家體驗遊戲娛樂爽感。睽違十年，全新「5轉」職業內容消息一出吸引多達即吸引多達15萬名台灣及港澳地區玩家熱烈迴響，討論度更蟬連巴哈姆特哈拉版排行冠軍，顯見《新楓之谷》全新改版的魅力「5」法擋。今(18)日正式與台灣及港澳地區玩家開放全新5轉職業內容與技能系統「V矩陣」，LV200玩家將可前往時間神殿進行轉職，凡通過五轉的玩家將會開啟4格技能，最多可開放至11格。另外，使用核心寶石後將有機會獲得「核心技能」、「強化核心」、「特殊核心」等三種核心能力。玩家可以透過「核心技能」獲得最高LV25的新技能；「強化核心」技能安裝後可強化現有的技能最高至LV50；「特殊核心」可獲得該核心的特殊能力。「V矩陣」全新技能系統可分解或強化核心技能道具，玩家將創造出各職業專屬的最強技能，以及獨有的自身特性魅力。



▲全新技能系統「V矩陣」可創造出各職業專屬的最強技能





▲玩家可使用「核心寶石」獲得「技能核心」、「強化核心」、「特殊核心」等三種核心技能

新地圖「奧術之河」、新系統「祕法符文」席捲而來  
「TAKE V」累積登入拿好禮 「罕見航海師17星武器箱子」輕鬆入手

《新楓之谷》最強改版「5轉」為持續帶給玩家豐富的遊戲內容與體驗，同步開放全新地圖「奧術之河」，故事將從失去記憶未來的自己「卡歐」所展開。「奧術之河」村莊外圍有個忘卻湖，受到湖水影響的周圍的人們都會逐漸喪失記憶。肩負著要擊敗黑魔法師使命的「卡歐」在找回自己的記憶旅程中，遭受到心懷不軌的「里諾」算計，「里諾」想盡辦法帶卡歐前往奧術之河的末端並吸取他的能量，然而卡歐卻意外地發現自己是未來的冒險者。玩家必需阻止卡歐與里諾一同前往奧術之河末端的悲劇發生，並協助他增強自己的力量，守護世界改變未來。

玩家可藉由時間之路三扇門中的現在之門進入，並要透過擁有足夠祕法之力的祕法符文才能夠對奧術之河的怪物進行有效的攻擊以及增加傷害。此外，為增強玩家自身角色，同步釋出「祕法符文」全新裝備系統。祕法符文為新區域將獲得的強力裝備，不僅可提高玩家角色本身的祕法之力，並大幅強化該角色的屬性。玩家可透過達成奧術之河的指定任務取得祕法符文，若獲得相同的祕法符文可強化升級。除此之外，若達一定的能量等級，玩家將可藉由花費楓幣來強化祕法符文並進行升級。為幫助玩家快速飆升至LV200，《新楓之谷》推出「TAKEV」活動，即日起至2月14日止，玩家只要完成TAKE V的累積登入時間與各箱子的追加任務，每日將可領取「里程輕鬆拿」等獎勵，若取得每日獎勵箱子達指定次數即可獲得「罕見航海師17星武器箱子」等精美虛寶好禮。



▲《新楓之谷》同步開放「奧術之河」新地圖，冒險者將從現在之門進入



▲新裝備系統「秘法符文」不僅能提升玩家本身的秘法之力，還能強化玩家角色的屬性

「極速5轉 強者再臨」24小時LIVE直播活動大成功  
兩日近15萬人集氣接力 「玩家神人隊」實力堅強 大勝12位實況主的「楓谷名人隊」

遊戲橘子旗下超人氣遊戲《新楓之谷》同步在1月14至15日華山1914文化創意產業園區的華山劇場與士林哈哈活力站兩地進行「極速5轉 強者再臨」雙現場暖身活動。邀請「6tan」、「森野葉子」、「開水小姐」、「大天神」、「蛋捲」、「瑀熙」、「小Ryo」、「Sandy」、「小希兒」、「羅康妮」、「張小筑」、「丁小羽」等12位知名實況主與神人玩家展開24小時Live接力直播，與神人玩家們力拼LV200進行5轉的優秀團隊，兩日共吸引近15萬人上線收看與互動。實力堅強「玩家神人隊」第一天即完成目標LV200勝出，並於第二天加碼組成「神人教官」力挺「楓谷名人隊」快速且順利突破目標。此外，活動第一天華人女神解婕翎也受邀出席活動，分享人氣遊戲衝等經驗談，也為實況主與神人玩家加油打氣。並開心表示：「《新楓之谷》就像是陪我一起長大的好朋友，這次24小時直播挑戰賽十分看好玩家神人隊，也希望能有機會能下場跟大家一起戰鬥。」



▲華人女神解婕翎受邀出席《新楓之谷》「極速5轉 強者再臨」24小時LIVE直播活動，分享人氣遊戲衝等經驗談



▲知名實況主「丁小羽」(左)「蛋捲」(右)、全新BOSS「露西妲」(中)與神人玩家所組成的「神人教官」為活動畫下完美句點

※《新楓之谷》全新改版「五轉」登場：<https://youtu.be/JXscZzzdycY>

※《新楓之谷》臉書官方粉絲

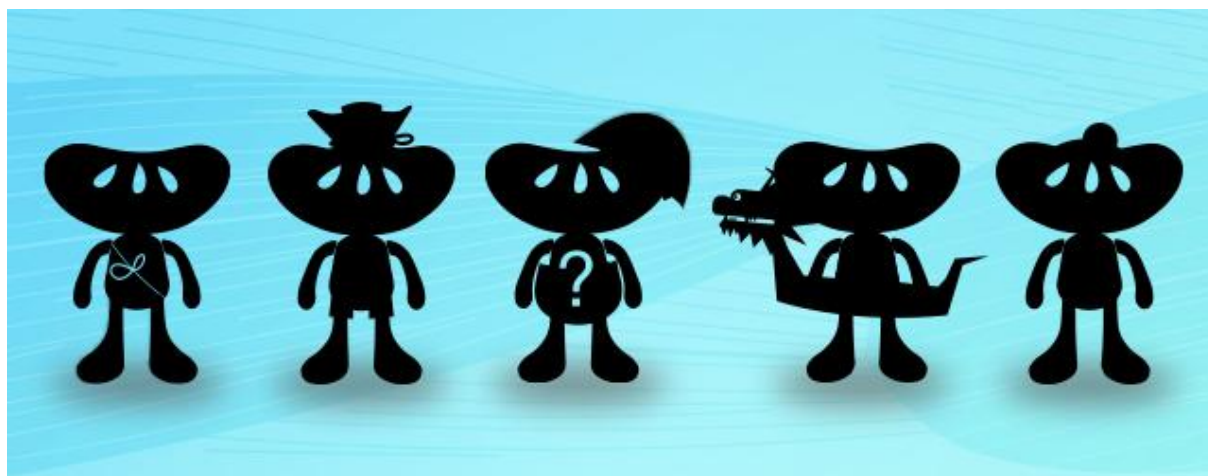
團：<https://zh-tw.facebook.com/www.maplestory.msfans.com.tw>

※《新楓之谷》官方網站：<http://tw.beanfun.com/maplestory/>

# 2017 Happy Dragon Boat Festival，可愛多變的小橘人陪你一起過端午！

2017-05-19 00:00:00

一想到端午節會想什麼呢？吃粽子、掛香包、划龍舟、紀念屈原還是立蛋？向來多元創新的橘子集團，過節當然也不會那麼單一無聊，今年小橘人結合端午節的各種元素，化身粽葉小橘人、香包小橘人、龍舟小橘人和屈原小橘人，甚至還有一位隱藏版變裝小橘人，神秘登場！在[2017的端午活動網站](#)與大家見面，期待為你生活帶來驚喜，讓你今年的端午節很橘子！



小橘人一秒換裝，甩出樂趣與驚喜！

要讓端午小橘人們出現可不是那麼容易，需進行以下步驟：

1. 用行動裝置掃描QR Code打開[網頁](#)

2 0 1 7  
H A P P Y  
D R A G O N  
B O A T  
F E S T I V A L



2. 先將裝置傾斜45度
3. 馬步踩穩，深吸一口氣
4. 手腕再使出洪荒之力向下甩動你的手機



可愛的端午版小橘人就會出現與你打招呼了！

要是沒成功，一定是剛剛上班太累有點手軟！建議調整姿勢，再試一次！成功重覆以上步驟的話，小橘人會陸續登場，還會見到隱藏版的小橘人。最後當然也別忘了分享给親朋好友，讓樂趣與祝福加倍，跟小橘人一起have a GOOD FESTIVAL！

（免責聲明：本網頁可能有手機飛出去和手扭到的危險，還請多加留意）



# 《哩底咧創啥》 挖底野生動物追思會，用網路串起生態和平

2017-08-31 00:00:00

「野生動物」聽起來與我們很遙遠，相較於家裡飼養的貓狗，可能沒那麼討喜，人類也就沒那麼善待野生動物。貓狗需要大家的關愛，但同為動物，野生動物卻鮮少得到基本的關注。其實他們比想像中來得近也來得多，你家旁邊的公園、校園等等，有綠地的地方就能發現野生動物的蹤跡，只是我們從來沒發覺。因為人類漠視，他們的生存權不斷受到侵害，其實他們需要的只是最基本的尊重和生活。「野生動物追思會」深知生態圈的維護不是一個人可以完成，所以集結了同樣關注此議題的夥伴，透過社群的力量為他們發聲。這次我們訪問的柴州（羅賓）、黑糖和千蜥，與其他青年團隊不同的是，他們在各有本業之下，依然能繼續堅持夢想、做自己喜歡的事。



▲圖由左至右，分別為黑糖、羅賓（柴州）、千蜥

## 當野生動物也開始使用FB

野生動物不會講話、曝光率又低，所幸有網路，讓我每天好像聽到了他們的一點心聲，了解他們生活居住的狀況以及需要幫助的地方。當然不是食蛇龜開始拿起智慧型手機，而是「野生動物追思會」作為他們的網路發言人，善用社群媒體，在臉書粉專上時時更新野生動物的近況、知識。以幽默微厭世的貼文、配上活潑的懶人包，彷彿與他們直接對話，即便是平常大家還怕的蛇類蟲類，也多了一分親近感。

野追的成員們一開始也是來自同一個臉書社團，其中柴州等人不甘野生動物的議題只在同溫層社團內打轉，因為持續口頭抱怨而不行動並不能真正解決問題，所以他們看準了網路的力量，創立野生動物追思會並開設粉專，開啟人類和動物接觸的管道。唯有讓一般民眾也接觸到野生動物的相關議題或常識，才能改變問題的根本。



▲FB粉絲專頁懶人包，開挖山河嚴重損害到觀霧山椒魚棲息地  
(圖片來源：野生動物追思會臉書)

#### 喜歡的反面不是仇恨，而是漠視

「因為對野生動物有愛才會了解他們，有勇氣為他們發聲，不管是採訪或現場演講，對我們來說都需要很大的勇氣，直接面對衝突（例如老農民）更是。雖然有很多阻力，但只要是喜歡的事情，努力去做就對了！」平時有本業的柴州以及其他成員，除了必須時時關注野生動物的消息，還要轉換成文字，並製作畫風精緻的懶人包，其實工作量以及付出的心力並不少。但他們就是單純的很喜歡野生動物，想要為他們出一份力，平時再忙還是願意撥出時間去經營。

「我很喜歡動物啊！我沒有刻意去傷害他們」，因為我們很難感覺到人類的發展，正是破壞原生物種生存空間的元凶。只要野生動物的死活不影響到人類自己的生活，我們就不去關心、不去在乎。也許你覺得自己不是野生動物專家幫不上什麼忙、一個人又能為野生動物做多少改變？一個人力量不大，但已經知道問題所在，所有人都「不做什麼改變」時，才是對他們最大的傷害。不只野生動物，沒有人可以跟任何公共議題脫鉤，我們對議題漠視的冷冽，時常比仇恨的烈火還殘酷。

# 人為什麼要在乎 野生動物

新南田董米—林哲安  
野生動物追思會—李宜龍  
里山基金會籌備處—王力平  
觀察家生態顧問公司—鍾昆典  
桃園市推廣動物保護協會—劉盈如  
阿食也想回家食蛇龜之聲—廖珠宏

▲2017年3月，野生動物追思會參與了張懸舉辦的公民對談，在15分鐘內告訴張懸這個社會另一個角落的故事。

（圖片及資訊來源：野生動物追思會臉書）

感謝野生動物追思會抓緊了社群的力量，拉近人類與野生動物的距離，讓大家發現，就像平常一樣滑滑手機，簡單地吸收知識，並對生活周遭多一點觀察力，也可以跟這些生命很近，然後付出關心。總有一天，保育野生動物不再只是生態專家的職責，更是每個人因為出於愛，願意改變自己的生活方式，與大自然共存，猶如柴州所說：「雖然對人類失望，但又對人能改變這件事情充滿希望。」人們不妨也是如此，就算有時候對自己很失望，也要對只有自己能改變自己充滿希望。

# 《哩底咧創啥》 挖底作伙，一起工作、一起生活的人們

2017-08-31 00:00:00



▲作夥創辦人，Ruby

不只是Co-working，更是Co-living

找到作伙是幸運中的幸運，當初在找高雄可以拜訪團隊的時候，時間有點棘手，最後期限內抱著相信網路看看吧的決心，Google上打高雄新創就出現了作伙，翻了作伙的文章，理性的文筆剖析著關於年代與夢想的社會狀況，帶著犀利，結尾還是用英國時尚界教母Vivienne Westwood的話做結尾「我不是刻意要叛逆，只是想找出有別常規的其他方法」

與Ruby真的見面的時候，被她驚艷到，閱讀作伙文章和網站時候，沒有想到條理清楚、理性包含著一絲溫暖的文筆竟然是出自一個外表迷你可愛，不說還以為是大學生的女孩。但其實蓄著短髮的Ruby說起話來也是簡潔有力，頗為帥氣，不難想像這作伙房子的一磚一瓦，是她當時跟著夥伴、跟著工頭，揮汗如流捲著褲管一起打造出來的樣子。



▲Ruby跟作伙的貓咪憨吉，他在偷喝別人水。

這邊的人，不談空間，就是做自己喜歡的事情。



進駐到作伙的每個人都被Ruby身家調查過，說調查好像太誇張了，但Ruby一定會拉著新進駐者東聊西聊「一定要的嘛！我把他們都當成很重要的人呀，不是只是租賃的關係而已。」Ruby說著，「我是外地來的呀，聊著聊著說不定就會有共同話題。」Ruby說她想透過這樣的方式去打開每個人之間的心房，「但當然我也會先把自己完全開誠布公地攤開出來」她大氣的說，現在社會太險惡，她希望這樣的透明可以開始有信任，這樣才能毫無保留地彼此幫忙。

而對於每一個新的進駐者，Ruby也會跟他們說三件很重要的事：1.這裡人很多，所以會有很多資訊跟意見的交流但請你一定要為自己捍衛，同時也尊重大家的想法 2.用力的玩，不要留任何遺憾 3.請把這裡也當成你自己的工作室，因為大家好，你才會跟著好。「覺得大家在這邊不只是工作而已」Ruby說，在作伙，大家會互相討論彼此的狀況與進度，而這些都是建立在友情和互相信任上，理解對方是為了自己好。在討論上，Ruby說她很喜歡作伙的一點是，大家在討論事情的時候，都會以各自相關領域出發最有力的辯論，但是都會把決策權交給該決策的那個人，「因為沒有人可以為另一個人負責嘛」Ruby說。

說著說著，好像就會成真了。



很多時候我們再開始做一些事情以前，總是質疑、懷疑，不論對自己或是對這世界，不安和恐懼未知讓我們不敢向前，特別對於很多沒有先例的事，更令人卻步。作伙想傳遞的精神乍聽之下未免太烏托邦，在這麼樣資本主義的社會裡面，不利己怎麼可能生存的下去呢？Ruby說她理解的，理解世界目前這樣的運作「但是希望大家可以去想像的事是，十年後，五十年後，一百年後的台灣，我們還有什麼是值得再傳唱下去的？在持續的競爭下去，我們不會有未來。」Ruby說。

這樣的想法會太理想化嗎？

「如果我們現在不去做些改變，不去嘗試這些事情的話，他就會越來越沒有了，所以我才會投入我的精神不斷去講這件事情去講這個可能性，因為有人開始說了有人開始說了，他就會變成好像是真的，當大

家去相信這件事情的時候，大家會開始去做這些事情，當他開始去做這些事情，這些事情就變真的。」Ruby說著她這一路走來，就是這樣，說著說著，作伙到現在也三年了，好像有些聽起來不太可能的事也有點成真了。



#### 自己要用力地找答案

上大學前，與父母的期望無異的Ruby想要考老師，最後上的科系卻是大眾傳播類，灰心喪志甚至想重考的她，那時有個老師對她說了一些話，讓她開啟對於選擇的各種想像。「那位老師跟我說，你怎麼會覺得你現在做的事情不是一個老師的角色？」Ruby說，「妳其實受眾更廣妳有沒有發現？」Ruby說道，很感激那位老師，後來她一直在想的是那我可以做什麼，可以帶給社會良善的角色。

問起Ruby有想給現在青年什麼建議嗎？「不要害怕」她說，迷失是很正常的事。從來都沒有人告訴你該怎麼選擇，該怎麼思考，這是台灣教育問題，所以希望大家先不要害怕失敗這件事情，失敗定義也不是別人給你的，是你給自己的，去嘗試失敗，嘗試去挑戰一件事情，你會找到答案，答案永遠是自己找的，不是別人給你的，用力的去找它。

# 《哩底咧創啥》挖底台南彩虹來了，對這世道，最溫柔的反擊。

2017-08-29 00:00:00



《哩底咧創啥》探訪青年團隊計劃走進台南，這裡除了是具豐富文化底蘊的府城、有著享用不盡的美食小吃外，我們發現一條街和一個有趣的人---正興街與高耀威。2011年，高耀威在正興街開設「彩虹來了」實體店面，從一間店出發，牽起街區人與人、店與店之間的情感，也彷彿掀起了一場屬於街區的創新革命，他們在正興街上一同討論與實踐著對於生活想像的可能性。

不論是透過策展記錄「正興一條街」的故事、串聯店舖以租借玻璃杯模式來減少一次性使用的紙杯垃圾、用免費商店的概念讓鄰居們的淘汰物件產生循環經濟的可能、又或者是熱鬧街區氣氛的辦公椅賽車.....等，所有天馬行空的可能性，都在正興街上演著。

用想像力解放這個社會框架



▲採訪高耀威的過程，覺得他像是一個強大的蒐集者，那些我們小時候對世界、對生活的無窮想像，各種天馬行空的幻想，後來長大之後慢慢忘記的那些，好像都跑到他那裡去了。

高耀威陸續跟我們提了很多對街區發展的想法，想像著、實驗著、執行著，「在過程中遇到困難是必然的，但透過瞭解這些困境，反而能夠提供給自己更多知識，知道可以往哪兒突破。」所以對於正興街因為觀光人潮所帶來的交通問題，他也大膽提出想像，「20人巴士交通環狀系統—透過公共運輸讓交通更順暢，也有機會讓街區待業的人可以去駕駛，可能嗎？」他自問自答，「一定不可能嘛！但有機會還是要試試！」

不只是正興街，他更希望能整合附近的街區，以正興街為起點去開創新的藍圖，進行各種社會實驗，「你只要在這個世界投放某個東西，它事實上就已經永遠存在了，因為你投放之後讓很多人心裡產生渴望、信心，內心的反省跟想像力開始迸發，所以即使你停掉之後，其他地方可能也會長出來。」—高耀威。

「這是我覺得好玩的東西，也會讓我覺得活得很有價值。」這些想像與行動，就像是高耀威對這世道，做出的溫柔反擊。

以傳承支持年輕世代的創意



### ▲《正興間》屬於正興街的故事

而問起高耀威想跟年輕世代說些什麼，他說，「我支持你們吧！假設回過頭來要對自己二十歲的自己說些什麼，我就會說我支持你，我那時應該是需要這種東西吧！」

但其實高耀威的支持不只是說說而已，《正興間》第四刊，他帶著南臺科技大學資傳系的學生們，組成了「正興幫-青春小組」來一起編輯，在過程中，親身帶著學生們一起解放想像力、大膽地去嘗試。後來，學生們更拿著參與的《正興間》去做展覽，他們打破展覽一定要做的輸出物的制式想法，反而是用麻繩和街上的紙箱剪一剪去做佈置，然後請正興街上黑輪店老闆幫忙寫字，在展覽期間，和一般講求美感的攤位相比，《正興間》展區顯得很突兀，但卻傳遞了正興街蓬勃的生命力與爆發力，最後還得了獎。

高耀威說：「這樣一來，學生們心裡就會比較踏實。」所謂的踏實，應該也是更相信自己是可能的。

勇敢地對這世界提問

「如果你不提問的話，這社會會把你慢慢吃掉！因為所有東西都在告訴你--它是對的，所以你要勇敢提問！」—高耀威

採訪尾聲，我們談到這世代的青年該如何去累積自己的能力，高耀威說他鼓勵年輕人對所有事情保有質疑的能力，但是不要只是質疑，他說，「台灣感覺是個偏酸性的國家，大家都會忍不住去酸這個世界，應該要讓它中和一點，一邊酸一邊產生行動，而這些都是可以是慢慢練習的。」



後記

一直以來，我以為自己對世界失去信心，採訪過後才發覺，也許自己是對未知感到害怕，不知道自己還有多少力氣和資源可以去承受失敗，不知道還有什麼可以相信。開始了《哩底咧創啥》計劃，走訪了台

灣西部的一些年輕團隊，好像也讓自己對未來多了那麼點信心。

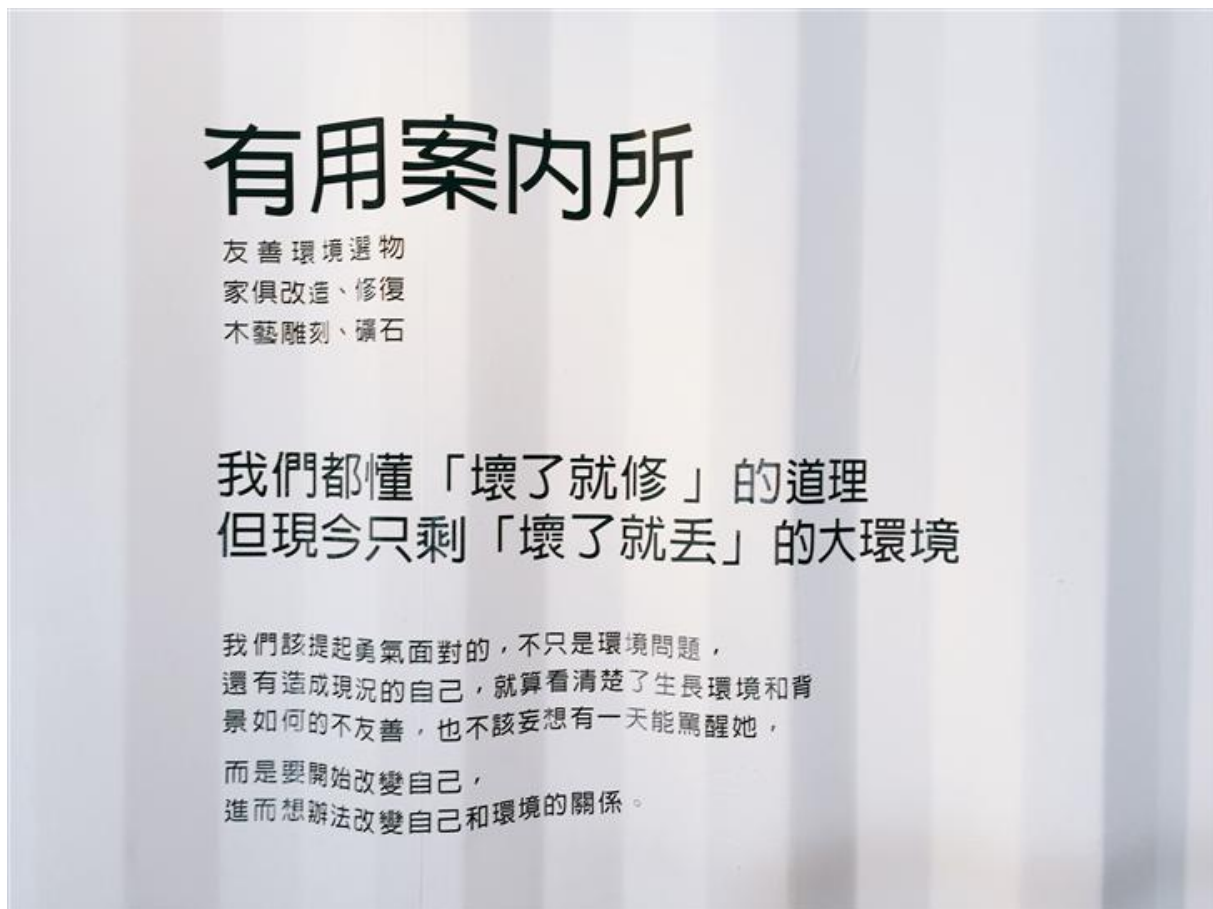
結束了訪談，內心比採訪前更加激動，那餘韻持續了好久--最強悍的力量不是義無反顧的反抗，而是這樣持續長久的溫柔反擊啊！



# 《哩底咧創啥》 挖底有用案內所，純厭世無用，勇於實驗才有用

2017-08-29 00:00:00

講起如何找到自己的方向，以及過程中遇到的困難，「有用案內所」的三位夥伴—Ruby、晏睿、大廣，不諱言地說起當初所面臨的問題--社會經濟成長停滯，要靠著低薪養活自己都有困難。就像是大多數年輕人都要面對的挑戰，想要追夢、做自己喜歡的事，但也要想個辦法養活自己，語氣中偶爾有著這世代的厭世哲學，但你可以感覺那種「厭」，其實是比誰都還有生命力的證據！在有限的資源中，勇於做自己喜歡的事，找到屬於自己有用的位置。



▲人人有手機的時代，有用案內所的名片就牆上，需要的話，就用手機拍下來吧！

無用不是本質，而是放錯了位置

Ruby：「我們丟了很多東西，但這些東西可能都是文化的一部分。所以有用案內所希望把這些東西再拼回來，呼應在當代它該要有的樣子，經由家飾改造，希望大家再去使用它。」將被丟棄的東西，賦予新的使用意義，便不再無用。

「我就是這樣在看這些垃圾的，他們只是運氣不好，不是真的是垃圾。」大廣回憶小時候不受肯定的日子。直到高職與大學時期，觸碰了不同形式的藝術，從動畫、平面設計、攝影到音樂，「當我開始把各種興趣攪在一起，才慢慢誕生出現在廢物救星(註1)的概念—看來平淡無奇的單獨物件，結合在一起，可能成為一個無堅不摧的新生命。」

晏睿更直言：「你沒辦法把自己放在最有用的位置，就是無用！」說起高中時自己的成績並不出色，老師對他沒有太大的期望（考上名校），也正因如此，反而能更自在地去做自己喜歡的事。有時候身邊的人對你期望很高，反而會有更多聲音，此時就要去思考這些是否真的是適合自己的建議，不然充其量只是混淆視聽，而蒙蔽了自己真正想走的路。



▲有用案內所三人，左：Ruby，中：晏睿，右：大廣

#### 懷抱實驗精神，接受失敗的可能

成立半年多的有用案內所，不斷地在創作，嘗試在群眾與社會之間推動他們的理想，「因為別人都怎麼做，所以你也這樣子做。整個社會對於成功的定義太過單一，鼓勵我們只許成功不許失敗。但，不管做什麼事情，實驗、報告……甚至是煮飯，其實都必須不斷嘗試，才知道怎樣比較好吃。」面對社會的挑戰，Ruby說得激動，卻走得踏實。

在有用案內所，經由實驗和失敗，他們發現拿半成品給客人看比成品有用，因為這些物件最為人津津樂道的本來就是製作過程，多數人很喜歡有用案內所的東西，但遇到不喜歡的人也不需要強求他們，只是每個人的選擇不同。



### ▲ 有用案內所店內的手工木刻

#### 一個有用的團隊，不忘每個獨立的人

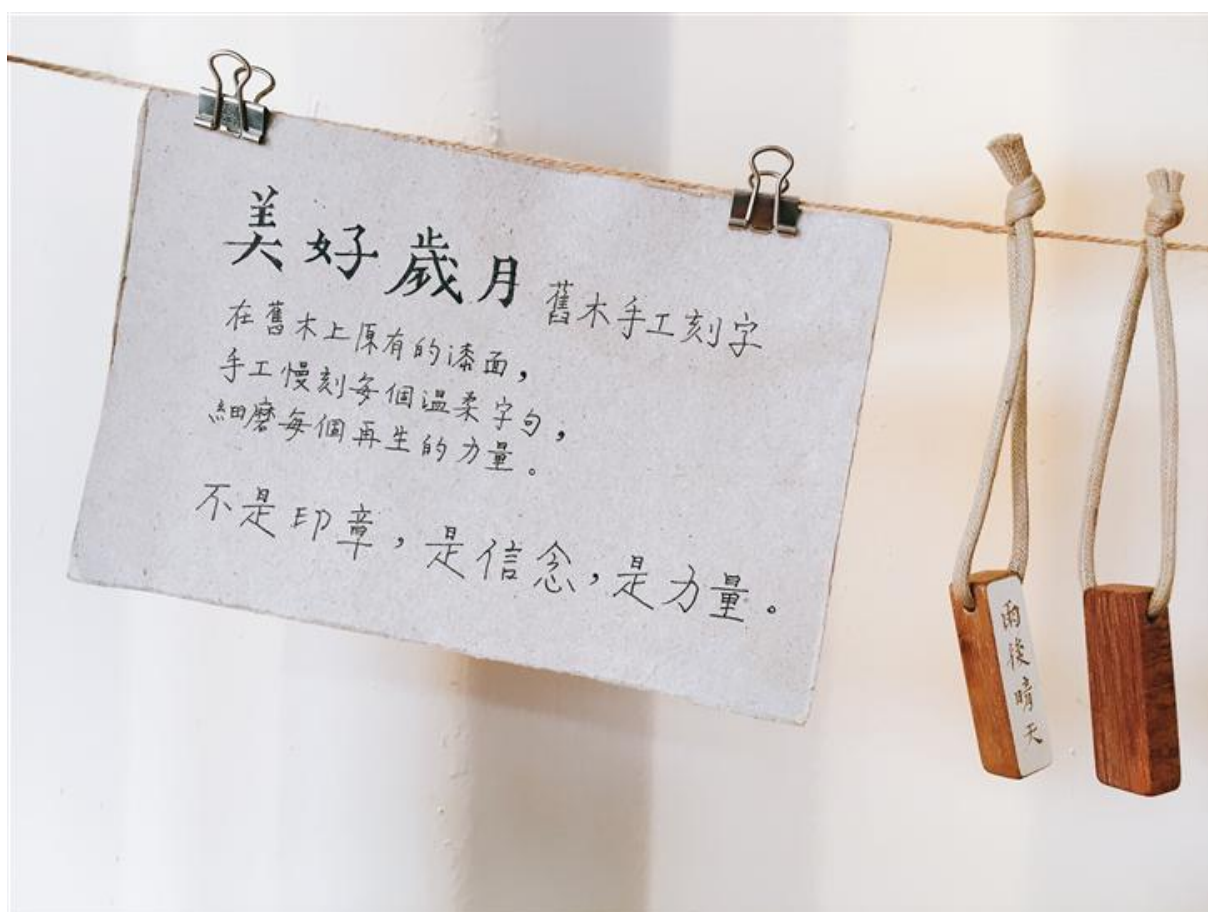
每個團隊都有自己的相處之道，而「有用案內所」的分工很簡單，雖是經營相同的理念，但彼此都是獨立的個體，做自己喜歡的事情。

晏睿和大廣負責創作的部分，Ruby則多負責專案管理的部分，當要求完美的作品遇上時效的壓力，他們自有磨合的辦法。Ruby：「因為我們是夥伴，我不會告訴他們要做什麼，或者你走吧之類的話，大家是互補的，加入後慢慢了解大家，知道如何鼓勵對方。」



▲有用案內所最著名的代表，門口手作的木框窗，引來許多人爭相取景拍照

尋找屬於自己的方向的過程，我們會有很多對現況的不滿、在體制裡的掙扎。也許你像Ruby一樣一直以來都清楚知道自己的所在，也許你如晏睿一樣必須在相對艱困的環境中妥協，也許你像大廣一樣覺得自己別無選擇。但有如大廣說的：「每個人都有適合他自己的選擇，現在大家都是選擇不相信一件事情，而不是去相信什麼，當你先相信一個什麼，自然會有一條道路引導你。」



#### 後記

「有用案內所」他們三人勇敢追夢的過程中，是我看過最實際且最溫柔的反抗。呼籲不要太過任性，讓周遭在乎你的人痛苦或受傷，要在自己能力所及之下有計畫的執行。也不要因為做自己喜歡的事情而忽略了愛你的人，他們的關心可能有很多的方法，但千萬不要忽略招致遺憾。

# 《哩底咧創啥》 挖底台中代代器改所，認真地做一件很蠢的事

2017-06-20 00:00:00



▲ 代代器改所的共同工作空間，希望把studio的感覺帶進公眾場域，一個很自由，民眾也可以隨意進出的地方。

當你看著IKEA新發售的型錄，讚嘆那張簡約典雅的方桌多美、多便宜，心裡盤算著什麼時候要請人搬走那張年久失修的圓木桌時，殊不知「代代器改所」也正規畫著如何把你丟棄的舊物，透過設計賦予它們新生命。在你眼中或許會覺得他們在做一件吃力不討好甚或是很蠢的事，新潮的傢俱又新又便宜，何必在不要的東西上費工呢？

但面對快速淘汰物品的時代，代代器改所秉持著「技藝代代傳承，器物代代使用」的信念，蒐集不敷使用的舊物或傢俱，用設計重新改造成可以二次使用的器具，不但讓舊物多了一份價值，也為地球環境減了一分負擔。

**靠著「設計」結構，改變「設計結構」**

「台灣傳統產業老師傅良好的技藝，很多都被量產的傢俱取代了，像這樣的好東西慢慢消失非常可惜。因為我們覺得它是能夠感動人心的，想把這樣的感動傳承下來。」代代器改所創辦人凱亭，先前曾在設計公司工作多年，察覺到現今商業模式所造就的浪費，許多商品過度包裝為的是銷售，卻對環境非常不友善，甚至有尚未使用過就被整批丟掉的商品。面對這樣的現況，更促使她跨出安逸，創立了「Forz Design 杼日意至」工作室，而後也才有了代代這個致力於賦予物件新生命的空間，以友善環境的思維，運用創新的材質、減少紙材的包裝結構，致力讓環境少一分浪費、多一分運用。

「台灣的設計包裝，很多還是以平面設計的角度出發，是蠻吸引人的，但我自己做工業設計會更希望透過結構增加它的後續使用，或帶來不一樣的運用，而不僅止於外觀而已。」



▲代代初期會去尋找一些舊物做sample以推廣概念，但還是希望大家可以主動提供舊物，因為實際上，這是解決民眾舊物囤積的問題

#### 做自己喜歡的事，辛苦但不痛苦

原本在設計公司工作的凱亭坦承：「當時把執行的設計專案拿去參賽，也獲得了一些肯定，卻一直在思考開心的點在哪？除了得獎以外好像沒有真的改變世界什麼，那時就覺得應該是要做點改變的時候。」

「我很喜歡設計這件事情，所以更想用它做一些什麼，不是得獎而已。」凱亭開始自己接案後的一年間過得非常刻苦，但也認識了很多很有自己想法的人，看見他們做著不見得有利益的事卻分外認真，便為之感動。「就算沒有錢或購物慾望也特別開心，生活比想像豐富很多，視野不同，看的東西也不同。」他興奮地說現在的生活很像大學生，熬夜在工廠磨東西趕案子，尤其現在有了自己的空間，和進駐者們常在這工作到半夜，然後一起打電動，感覺越活越年輕了。

夢想之大，並不在於得到的肯定有多崇高、獎項多豐富，是因為需要花很多的時間耕耘、努力，最後成為改變世界的力量，也因為是自己喜歡的事，過程中得到的滿足也不是金銀銅鐵的獎座可以比擬的。



▲「Forz Design 杼日意至」、「代代器改所」創辦人-劉凱亭

蠢不是「無謂」，是「無畏」

凱亭笑說代代是莫名其妙、freestyle、要玩就玩得認真的組合，彼此是「認真地在做一件很蠢的事情」。

「因為我想事情比較不那麼深，想事情很快，我根本沒想到後果，後來是有點後悔幹麻這樣（笑）。但每一次爭取就是逼迫自己去改變，因為我沒有給自己退路，所以我只好改變。」敢說敢做的他當初成立代代時，也是在一兩個月之內瞬間完成，「沒有花很多時間在想，因為這件事情不用想，他就是要做，那之後會帶來的危機等等，都是要直接面對的事情。」帶著勇氣把自己逼到絕境，然後，靠著一股衝勁絕處逢生，彷彿像是那些被拯救的舊物一樣，透過代代器改所又存在了不同以往的新使命。

跨過預設的困難，盡情享受過程

我們常只看到他人成功美好的一面，忽略了背後要經歷的艱辛，在自己要行動時，反而只想到困難或預設不好的結果，然後裹足不前。凱亭說，「行動真的很重要，因為太多人會講不會做，現在大學生其實蠻酷的，一直勇於做我們不敢做的事情。反正不要管那麼多，就算害怕，過程一直持續，結果還沒達到，但是過程中好的東西會留下來，那種好的事情是真的會起雞皮疙瘩的那種好。」

過程中的危險和困境比較具體且容易想像，你是否在考慮跨出去的第一步就被嚇著了呢？換個角度想，可被預期的困難其實才容易面對，但過程卻總不經意地出現各種美好滋味，正因為怎樣也料不到，所以才美得驚人。試著不想舉步維艱，也不要幻想美好是什麼樣子，只要相信「會有好的事情發生」，然後勇敢跨出去吧！





▲代代器改所接受橘子關懷基金會專訪

#### 關於代代器改所

技藝代代傳承，器物代代使用。

代代器改所是以舊物為基底，透過設計再造，開發出具設計風格的獨特生活產品品牌。希望以設計賦予舊物品新的使用關係及功能，重新定義舊物，創造舊物新價值，並提倡愛物惜物的生活態度，為所處的環境盡一份心力。

# 《哩底咧創啥》挖底TC提攜孵化，一種「感性地出發，理性地前進」的創業家精神

2017-06-12 00:00:00



▲ 《哩底咧創啥》團隊採訪TC提攜孵化三位團隊夥伴，由左到右分別是Eilis、Mark和大Q。

《哩底咧創啥》計劃為了更貼近了解青年有哪些創新想法來到了台中的TC提攜孵化，在台中落地的他們扎實地建立校園與業界的連結，透過創新活動策展與創業發表秀(Demo Show)，以提攜為出發，期望將前輩的創業經驗傳承給青年創業家，這個過程當中，由TC提供創業上的資源協助及經驗分享。但在和TC三位創辦人訪談的過程中，除了看見青年創業的多元樣貌，感受到其中更寶貴的其實是「創業家精神」的傳遞，這也是他們追求理想生活背後的重要補給與裝備。

從小到大的求學歷程，我們最常面對的題目就是選擇題，從四個選項推敲出正確解答，憑藉的是老師上課所傳授的知識與教科書上的內容。然而，面對人生、夢想還有生活上的抉擇，當這些題目都變成了開放式問答，看似終於有了自由作答機會的我們，反倒陷入了沒有固定答題模式的迷惘。

如果成為自己心目中的模樣是最後想要得到的解答，我們要如何才能到達？

以“問題導向”出發，動手尋找答案



▲ TC創辦人Mark，他說：「缺什麼就去做什麼，失敗了最痛，但痛了學最快。」

TC 的創辦人Mark說他喜歡以Problem-Based（問題導向）為出發來思考事情，提出問題然後積極找尋各種解決方案，在「做中學」的過程中，你會更直接地提升技能與找到答案。舉例來說，在求學期間喜愛打線上遊戲的他，不想浪費時間打怪升等，於是就著手研究寫了個外掛程式，不但解決了問題，同時也增強了自己寫程式的能力。

Mark說：「**缺什麼就去做什麼，失敗了最痛，但痛了學最快。**」缺乏銷售經驗，那可以從業務開始著手；沒有社交與溝通經驗，那就從當公關、辦活動開始。面對每個被丟出的問題，有時候會讓我們害怕、逃避，甚至質疑起自己的能力，不過，這些缺乏其實都是讓自己變得更強的重要動力，積極找尋解決方案，就能從實做當中得到最深刻的學習經驗。

**一群夥伴一起用力地玩，創造答題新選項**



▲ TC團隊共同創辦人，Eilis。父母期待她找一份穩定的工作，但她勇敢地選擇踏入變動性高的新創領域。

TC團隊中負責營運與公眾關係的共同創辦人 Eilis提到中南部學生的生活圈相對狹小，學生可能偶爾相約夜衝、夜唱，但很少人願意跨出校園，接觸些日常生活外的體驗，TC就是在創造連結校園以外的可能性；而另一位共同創辦人大Q原本則是念土木系，他在TC主要負責程式系統，大三機緣之下參與了TC舉辦的程式競賽，截然不同領域的體驗也為他帶來改變的契機，並且因為自己勇敢的毛遂自薦，爭取到加入TC團隊的機會。



▲TC團隊共同創辦人，大Q。大學三年級的時候毛遂自薦加入TC團隊，在工作之餘，他還是個駐唱兼吉他演奏家。

因著不同原因所聚集在TC的這群夥伴，都實踐著把玩樂這件事情做到卓越，並認真「玩」出名堂的想法，因為答案也許從來就不在原本被設定的選項中，卻很可能在共同探索中，發現新的選項。Mark說：「玩到後來可能變工作，工作到後面也可能是玩！」看見舒適圈以外的新樣本、累積起豐富的生活體驗，我們喜愛的生活模式與熱情所在可能就藏在其中。

#### 堅持到底，寫好寫滿自己的答案

人生只有一次，作答時間有限，要怎麼在光陰流逝之中寫出心中理想模樣的解答？如果一直在起點前徘徊，我們永遠到不了目標，有時候反而是義無反顧出發了，沿途看見的景緻帶給我們更多堅持下去的動能。

訪問的尾聲，Mark給了我們這樣一個關於夢想的註解，他說：「通常是感性的理由促使人出發，但緊接著應該要有理性的評估才能夠堅持下去，衡量與成功間的距離，並將其切割成一個個階段性的小目標。」這樣一來，看似遙遠的路途，因為有了一個個短程的目標，而能夠不斷地前進，其中的成就感，也是下一次再往前進的動力與養分。

#### 關於[TC Incubator提攜孵化](#)

以提攜為出發點，由創業前輩提攜後輩，將創業經驗回饋於青年創業家，並藉由資源整合，提升創業成功因子。

# 《哩底咧創啥》 挖底台南午營，「研究」生活、好好做「自己」

2017-05-31 00:00:00



▲由左到右，分別是三位午營創辦人：Jason、小in、哈利。（照片取自 午營咖啡 粉專）

如何讓理想中的生活不再是遙不可及的夢想？三名在台北居住超過十年的年輕室友一同將台南東區一棟舊旅行社改造成他們的「午營」，若用空間來定義，它結合了咖啡廳、民宿與講座空間；但其實午營更像是三個年輕人溫柔地倡議他們理想生活的場域，彷彿在這個便利且忙碌的年代，提醒著大家「嘿！讓自己有空這件事很重要啊！」



▲ 我們都該好好地「研究」生活、好好做「自己」。

探究生活的本質，那些最重要的小事



▲書、咖啡、西班牙烘蛋，午營讓人細細品味生活，也從生活中了解社會議題。

「午營的宗旨是回家。不一定是回到你出生的家，而是回到你心中想要追求的生活模式。」

對小in、哈利、Jason 三位年輕人來說，那是一種簡單真實的生活模式，放心地食用小農食材做成的無化學添加手工甜點、來一杯直接貿易咖啡認識什麼是公平貿易、選一本書了解那些看似遙遠卻又和生活息息相關的社會議題，甚或是一場關於難民議題的分享與討論。在午營吃的、用的和討論到的東西都是他們研究生活的真實，沒有層層疊疊、沒有太多的花色裝飾，留下的都是他們認真做自己的痕跡。

小in說：「面對面地跟人講話，而不是和鍵盤，很難得！很多人缺少的是這樣的空間。」午營，有一種親切的歸屬感，即使還沒開店，老闆也會歡迎你進來坐坐，甚至不鎖門地出去辦事讓你看「家」，簡單的信任，真心的交流、互助，好像才是人們該有的互動模式。

**相信自己做的每一個決定，都是未來的養分**



▲小in的臉上總是漾著笑容，午營讓她找到工作和生活上的平衡。

來午營的客人很多元，有住在附近帶著小朋友一起來的爸爸，而其中更是不少年輕人。或許是這時代年輕人的集體焦慮，偶爾在店裡的他們，會細細傾聽這些焦慮和疑問，然後分享自己的親身經驗。

小in說：「以前常常覺得自己很爛，做一個決定，好像世界就要毀滅。」不夠自信或覺得沒希望，好像是不少台灣年輕人的通病，但小in想鼓勵年輕人相信自己做的每一個決定。在台北生活時，她換過許多工作，後來，在以立國際服務工作時才看見自己的可能性，她認識到能傳達理念又能在經濟上支撐自己的國外模型，也因此重新燃起自己差點被環境打磨掉的夢想。午營實現她想提供安心食物和友善環境的想法。小in說：「現在能得到工作和生活上的平衡快樂，做甜點、和人互動，從不同人身上得到能量，讓自己感到幸福。」她不會再像以前一樣覺得自己的經驗不值得、履歷沒人看，而是以包容、開闊的態度接受過往的每個決定，然後，認真地過生活。

**把焦慮化做動力，找到自己覺得重要的事**





▲ 對哈利而言，「懶樂」不是一個貶義詞。

追求「懶樂」（註：懶散快樂）的哈利，原本應該像大部份念會計的同學一樣，往會計師的路上走去，但心裡卻始終有一種不同的聲音，所以在升大四的暑假，他決定去環島。兩個星期的旅程，是他從小到大第一次看見台灣有那麼多不同的生活樣貌，看見人生原來那麼多選擇。他一個人騎著機車，了解了苗栗的風力發電、看到台東剛被圍起來的美麗灣、吃台南小吃，他還住了高雄情侶朋友開的背包客棧、台中山丘上父母已離異的小學同學家，這些都是他以前所不認識的生活面貌。

哈利說：「我發現我受不了這個世界。但越焦慮，我越有動力去找解決辦法、去找可能性。」所以當午營的想法被提出，他沒有猶豫就立刻決定加入。現在的他享受把旅行、生活中關心的議題，以座談會、書本分享的形式呈現。把書分議題排序，讓大家都有一種尋寶的感覺，性別、勞工、婚姻平權議題……等，每本書都獨特、有趣、有意義，在這裡挑一本書好好閱讀一個下午，享用一個屬於「午營」的時刻。

#### 後記

如小in所說的，午營有種魔力，讓人能「從瘋狂忙碌的生活中，抽出一個有空的時間，關注跟社會、跟所在的環境有關的事。」大多數人「好像太空人包在泡泡裡行走，只在乎泡泡裡的事，但忘記了在泡泡以外的養分。」一次的訪問，讓我發現平時生活中沒有注意到的細節，思考到底什麼是屬於自己的生活。或許我還需要多嘗試，但至少我知道在過程中我並非孤身一人，多少人都迷惘過。午營開啟了簡單快樂的一扇窗，讓人即使離開午營，也習慣想好好地研究生活、好好地坦承面對真實自己。

#### 關於午營

一家你坐越久老闆越開心的咖啡店，一個「研究」生活、好好「自己」的小窩。

# 《哩底咧創啥》挖底老家，喝一杯知道「自己很好」的咖啡

2017-05-15 00:00:00

今年春天，橘子關懷基金會正式啟動《哩底咧創啥》計劃，帶著一顆好奇的心，探訪台灣各地的青年團隊，也看見實踐夢想的各種可能，期望透過分享能帶給青年們「用力作夢，用力做自己！」的勇氣。

在苗栗-老家，一位返鄉的青年說他從來沒有離開過，二十八歲的鵬文，關心教育，也致力於「共享」的核心理念。他說：「用力作夢，用力做自己，用心過好每一天的生活。」

**單純的喜歡，成為開始的契機**



▲一幢古色古香的木造建築，外頭滿載著綠意盎然。一群年輕人巧手改造了老空間，也為這棟房子重新注入生機。

大學畢業準備跨入社會之際，許多異地求學的遊子面臨返鄉、或是留在資源豐富的大城市裡繼續耕耘的選擇。鵬文說：「不是我們選擇了它，有時候其實是我們被選擇了。」一通爸爸打來的電話，老屋年久失修、需要人回來幫忙整理的需求，讓兄妹倆決定先回來看看老屋的狀況。

褪去水泥外衣的樸實紅磚牆，木造的古屋飄著濃濃懷舊的味道，在這裡從小成長的回憶被封印在時光裡，談論到當時看見老屋所感受的快樂，鵬文嘴角上揚著，加上藝術背景出身的二人，也預見老屋可以被改變、創造的潛質。隨後鵬文邀集了身邊朋友一同返家，以苗栗的在地需求做為空間運用的發想。

鵬文說：「再多想一天可能就沒有這個空間。」剛好的時間點，單純的喜歡，成為他們開始「老家」的第一步。

**老家，屬於每一個人的家**

一個能稱為家的地方，肯定與人的情感或是生活經驗有所連結。藝文咖啡館，年輕人很有共感，但對在地街坊的阿公阿婆來說，卻是艱澀疏離的詞彙，也讓鵬文與團隊不斷思索，要怎麼讓老家成為大家都能親近踏入，也能自在享受的地方。

繞著「共享」的圓心，透過舉辦各式各樣活動實踐理念，從藝術展覽、電影之夜到不同主題的分享會，不設限的內容，各個年齡層與背景的群眾都有機會來老家交流、認識彼此。鵬文說：「『沒有一定要做什麼』，是我一定要堅持的。」也因著這個空間海納百川的包容性，讓老家成為一個彈性高、自由發揮的舞台，每個人都有機會來談談自己想做的事，也能擁有被他人看見的機會。

他也說著：「如果這是一間店很難營運，但當成自己的家，這就截然不同了，你不會想說什麼時候把自己的家關掉。」如種子般地落在老屋子裡，「家」的概念持續深根、發芽、開枝，來的人感受到家的依歸，也就會自然而然地去愛惜，甚至呼朋引伴帶著更多的人一同回來。

「我這一生要成為什麼樣的人？」



▲ 鵬文說：「不要當一個不可取代的人，而是做一件不可取代的事。」

國小到高中的學習歷程 12 年，加上大學、研究所總共 20 年的光陰，很多人接受了教育體制內知識的灌輸，卻從未好好思考自己「這一生要成為怎樣的人？」鵬文從國小時就有了這樣的自覺，在知識學習外，看見每個人所展現的行為模式、個性與特質，也讓他不斷去思考這一生的重要命題。

成長過程中經歷的八八風災與大地震，新聞上轉播的畫面讓他深刻同理受災者失去的痛苦與傷悲，與一群朋友組成了志工團隊前往屏東，投入災後重建的行列，並且帶領當地孩子進行創意課程。那時起，他的世界彷彿立體了起來，不再只是專注小我的日常，他說道：「生命不再是自己一個人的。」

隨著年齡的遞增，鵬文談起十八歲滿腔熱血的年紀與現在即將邁入三十所看見的不同視野，過程就像是轉動著鏡頭的對焦環，不斷地調整自己的焦距，慢慢地讓自己對焦。

眼裡閃閃映照著光，鵬文說：「對焦了，那生命就會是很精彩！」從原有中心活在「我」的世界，逐漸清晰地對焦於生活中「你」、「他」的存在，鵬文轉動著對焦環，以自身能力，滿足更多人需求。

發現自己生命的價值與美好



▲如果這世上的人都能懂得自己與他人生命的美好與價值，那我們就會去尊重自己、也尊重別人。

22 歲的 Alice 是一位深具才華的女孩，時常來到老家，一個人靜靜地坐在窗邊繪圖創作，讓人惋惜難過的是，因為憂鬱所苦的她，最後選擇了自殺結束這一生的角色。

這件事帶給鵬文很大的衝擊——為什麼那麼年輕又才華洋溢的女孩會選擇結束掉自己寶貴的生命。那時候的鵬文許下了一個願望，並告訴身邊的夥伴：「老家在未來，不管是聽過老家、來過老家、認識老家的人，生生世世都不會去傷害別人，也不會去傷害自己。」

每個生命的好與價值帶來的影響力是長遠且深刻的，一句好話可以鼓舞著他人，一個動作可以改變世界，但很多人不清楚自己的重要性，所以不尊重別人也不尊重自己；尚未自覺的青年會感到迷惘，甚至有人到百髮蒼蒼的年紀都未能參透生命本來就很好的道理。鵬文期許著：「不只是泡一杯好喝的咖啡，更是泡一杯讓人家『知道自己很好』的咖啡。」



▲生命大樂，存在，就是一種美好。下次來苗栗走走，希望也能帶著更好的自己一同回家！

#### 後記

第一次走訪老家卻意外感到熟悉，外頭風和日麗的，我坐在陽光能夠灑進來的透明窗邊，感受溫暖的能量源源不絕落在肌膚之上，伴隨風扇轉動著絲絲涼風，我啜飲一口手中的冰咖啡，舒服地就像是回到了自個兒的家。

在這裡待了一個下午聽著鵬文的分享，發現原來讓人感覺像家的不只是空間上的舒適。老家人的熱情、親切隨和與鵬文宛如哥哥般溫柔卻充滿力量的提點，被尊重、也被鼓舞著的感受，就像是回到家的安心。

影片回顧：《哩底咧創啥》苗栗老家

#### 關於 [老家](#) 藝文生活空間

集結了親朋好友的各項專長，電影、教育、藝術、音樂、美食等元素，在地人與回鄉客，共聚在一棟超過50年的老房子裡，朝著「打造苗栗藝文新基地」的宗旨邁進，替這塊土地創造更多感動與歡樂，並分享感動給每一個到來的朋友，也期待大家的共襄盛舉。

# 非典型新生訓練，海拔兩千的小橘籽「高峰會」

2017-04-25 00:00:00

打破你對典型新生訓練的印象，不再是看著投影幕上的簡報介紹、圍成一個圓圈輪流自我的破冰活動，橘子關懷基金會第三屆小橘籽實習生報到，直接登上海拔2242公尺的加羅湖，來場史上最高海拔的新生訓練！讓突破舒適圈的精神體現在我們的步伐之中。



## 避免有勇無謀，做個謹慎的勇氣人

這是我第一次背著登山包和登山杖「爬」山，由於自己不具備太多野地露營經驗，但跟著基金會去讓我很放心，知道自己會被照顧得很好，也真的是如此。出發前以為加羅湖不難前往，身邊也無友人可以借登山用品，就這樣懵懂地穿著一雙破布鞋就去了。

在民宿老闆的早餐款待以前，一切都安好，直到車開到了入山口才驚覺自己有多不自量力。100公尺的爬坡後，開始出現了一道泥濘，想當然我那平地走起來都嫌破的球鞋左右輪流陷入泥濘，一隙冰冷從偷偷竄進腳尖。路途中難免覺得自作孽，事前不夠深入瞭解環境，但另一方面來說，這樣的挑戰是從前走木棧道的「爬山」體驗不到的，就像認識了不同圈子的新朋友，急於對我示好。



**別被不足以威脅生命的恐懼擊垮，相信是唯一**

小心翼翼地採踏泥濘、翻越倒榻的樹木，一不小心很可能就會摔下山壁，想想那些不足以威脅生命的恐懼實在不足掛齒，這才是真正令人懼怕會丟了小命的險境。當我們被無謂的恐懼所擊垮、裹足不前時，想想這段無法回頭的硬仗，那些可以被解決的問題將不能再令我害怕。

也許在此地對險象環生沒輒，但我用小小的身體擁抱巨大的山巒，雙臂勾著樹藤，每個小時都對他的信任多一些，直到下次雙腳陷入泥沼時，我覺得可以將自己交付給他。



**正因彼此都脆弱，所以要用最柔軟的心認識野地**

當面交流比用聊天軟體更能深度認識一個人，大自然也是如此，實地來訪與看國家地理頻道或風景照是不一樣的。我像個盲人般觸摸樹木的紋理，吐納泥土的濕氣。





▲「我喜歡你穿著一大片巨白利石散落的披肩，雖然那可能是一次颱風過後留下的傷口；我喜歡俯瞰你整片肉紅色的樹幹，白霧在其中穿梭成粉紅森林；我喜歡撥開最後一片叢林是一幅達利的超現實主義，非黑即白的腐朽彷彿在對森林大火吶喊，黃草上婀娜多姿的軀幹有訴不盡的死不瞑目。」

**凡走過不留下痕跡，環境保育比想像中更嚴謹**

經歷七個半小時，我們終於彼此敞開心房，撥開最後一片叢林，加羅湖群就像是散落在群山中的珍珠般安穩的躺在軟泥上。願今晚分我們一席之地露宿，不會傷害到你，湖邊的曠野是尿尿的地方，小橘籽們學到了為了不破壞這樣的秘境，衛生紙不落地，也不使用任何人工的清潔用品、不在此地生營火、不取走任何一絲地皮（註一）。並由衷地感謝你分予我們淚水和渾圓的星斗。

註一：LNT原則（Leave No Trace）有七項，其一即是「適當維護環境處理垃圾（Dispose of Waste Properly）」，所有帶上山的東西要一起帶下山，包括所有的垃圾、剩菜（絕不可掩埋）及殘留物。洗澡或是清洗餐具，必須提著水遠離水源處至少60公尺以上的地區，過濾後的水要分撒在泥土上。（來源：台灣國家公園網）



#### 一場不斷「終於」的旅程

終於要開始上山了、終於抵達登山口、終於距離加羅湖200公尺、終於第一次野外露營、終於走下陡峭的石坡、終於返回登山起點的紅色鐵門，終於.....。每次的終於都是一次克服，而後嘗到甜美的果實。



▲終於新的小橘籽們也要開始基金會的工作，希望未來遇上更加困難的任務時，也能在不斷終於的旅程中，譜出如同加羅湖般美麗的風景。