

15

2009/Aug

GIVoice

橘人誌



8 860282 269166

brand.gamania.com/gvoice



不只玩
更有夢!



遊戲橘子關懷基金會一步一腳印的真實紀錄

As Gamanian, you have to know it!

Gamania View

不只玩，更有夢

愈來愈多的台灣企業為了打造更美好的生活環境，以具體行動回饋社會大眾，展現關懷社會的經營理念。而身為線上遊戲領導品牌的遊戲橘子，除了在專業領域玩出自己的一片天、玩出經濟奇蹟，橘子也擁有關懷社會的遠大夢想。2008年我們創造了另一個台灣線上遊戲公司的首例——成立「遊戲橘子關懷基金會」，希望發揮橘子的影響力，幫助更多人。

成立才短短兩年的「遊戲橘子關懷基金會」，已經造成社會不少的迴響。究竟橘子為什麼要成立基金會？基金會已經有了哪些具體成果？又做了哪些實際行動？今天《橘人誌》將帶你深入了解「遊戲橘子關懷基金會」一路走來的堅持與背後令人動容的感人故事。

橘人誌
G!VOICE 編輯小組

Contents

橘觀點

:Features

- 06 橘子的關懷之夢
- 12 不只作夢，更有作為
- 24 陳秉良×廖炳煌 一個傾聽夢想的2.0基金會

橘愛玩

:Love to Play

- 28 橘人的愛心狂潮

新橘事

:Events

- 32 2009柑盃活動報導
- 34 橘子名人堂：「橘子剽悍勳章獎」5月得主
《楓之谷》營運團隊
- 36 SPACE 17特別報導：
用最簡單的T恤來溝通你我



夢想的力量……



夢想就像星星，或許我們永遠也無法到達，但是，它卻幫我們指引方向。

夢想沒有重量，但它卻可以像一根槓桿，輕易地撬開阻擋你我面前的千斤巨石。

沒有夢想，哪有方向？

沒有夢想，哪來力量？

特別是這個世代的青少年，他們是未來世界不斷前進的主要力量。

在充滿挑戰的世界中，挫折、沮喪等不如意的事情，可能會成為他們人生道路的阻礙，但只要擁有夢想的力量，希望與鬥志就能幫助他們將前方的大石，給用力扳開。

人本來就因夢想而偉大，

青少年更是每個人在生命的階段裡，最重要的轉捩點。

他們應該、也絕對有——義無反顧、堅持作夢的權利。





橘子的關懷之夢

遊戲橘子一直以來就是一個夢想。不只是Albert自己的夢想，更是一個被衆人所創造出來的大夢想。

如果說完成自己的夢想是一種幸福，那麼幫助、鼓舞別人去完成屬於他們的夢想，或許就可以稱得上是一種「感動」。2008年1月，橘子正式成立「遊戲橘子關懷基金會」，希望在集團成立十幾年、在社會與外界不斷給予橘子支持和幫助後，我們自己也能開始盡起一些「企業社會責任」(CSR, Corporate Social Responsibility)。

其實早在關懷基金會成立之前，橘子就已經開始思考該怎麼去回饋社會、關懷社會。特別是橘子的成員本身就是一群充滿愛心的伙伴，在平常的生活裡，只要發現自己有些許能力去幫助別人、關懷別人，就會號召其他同事一起參與；橘子集團的執行長Albert在橘子成立後，更經常透過教育團體與關懷動物團體，以捐款的方式，實質對社會做出一些回饋。儘管橘子整個內部都有這樣社會關懷的觀念與風氣，但我們此時也開始思考幾個問題：有沒有可能做出什麼事情，會比只透過「愛心捐贈」更好？各別從事愛心關懷，是不是反而會將我們的力量分散？我們有沒有可能透過什麼行動，開始盡起企業社會責任？

這一兩年來，全球企業漸漸瀰漫一股「企業社會責任」的思維。身為一個足以影響成千上萬名消費者與員工的企業，必然也得對整個社會，盡起一些責任與義務。因為企業唯有抱持著這樣的觀念與意識，它才可能被整個社會所支持，經營一個永續的企業。

以台灣為例，全台最多門市的7-ELEVEN過去在推行企業社會責任時，便曾經思考由於自己擁有近5,000家店、又是一個24小時經營的商店，用電量與碳排放量必然將造成環境的嚴重影響，因此在去年夏季便推行深夜「關燈」運動，希望藉此達到節能減碳；同時，又因自己擁有全台最大通路的優勢，所以推出由身心障

礙者手工製作的「愛心商品」，來幫助他們獲得工作機會。而以日本為例，出版集團RECRUIT也因思考企業本身需要耗損大量的自然資源，於是每年都會舉辦大型的植樹活動；同時更因身為傳播業具有傳遞正確情報給社會的責任，在內容的選擇都得經過每個環節嚴格審查。

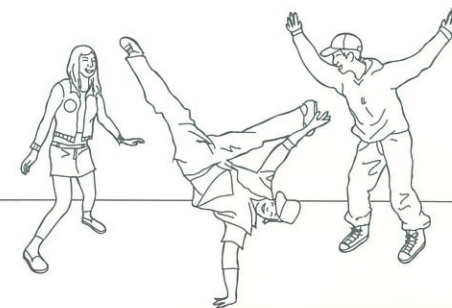
那麼橘子的企業社會責任又是什麼？我們又能如何對我們的消費者或社會，付出什麼關懷？

在經過集團內部不斷討論後，我們決定以成立「遊戲橘子關懷基金會」為起點，開始負起我們的企業社會責任。身為第一家成立基金會的線上遊戲公司，「遊戲橘子關懷基金會」的定位及關懷對象，更顯得格外重要。

橘子的消費族群以青少年為主，當然我們第一個希望能幫助、關懷的就是這個族群。在此同時，我們更思考了青少年對於整個社會的意義：他們不但是所有夢想實現的發動者，更是我們未來世界的主要力量。所以，橘子絕對有責任和義務去幫助他們、鼓勵他們，讓他們活得更健康、更有活力、更勇於追尋自己的夢想。或許有些人會覺得，以遊戲為本的企業只能提供遊戲、提供玩樂給青少年，但橘子不會只是這樣定義我們的價值。對於社會、對於青少年，我們希望能扭轉社會對遊戲產業的刻板看法，也希望讓社會了解，青少年並不是只會玩樂。

我們希望提供青少年一個擁抱夢想的可能；
我們希望用集體的力量去關懷社會；
我們希望透過「關懷基金會」，
開始盡我們企業的社會責任。

這也是為什麼「遊戲橘子關懷基金會」必須得啓動的最重要原因。



這不是一個不一樣的基金會！

當決定要組成一個基金會後，籌備小組在概念上與方向上有了不少的討論。但他們一致的共同看法：就是不要一個「一般」的基金會，這群人希望能顛覆原本基金會給人的形象，並把「遊戲橘子關懷基金會」扭轉成一個充滿熱血、充滿互動的地方！



點進「遊戲橘子關懷基金會」的官方網站，你可以看到一段文字。網站寫著：「這是一條什麼樣的線？一條誰都可以畫出來的線，管它直的或彎的，只要有想法，誰都可以不一樣。」，「不一樣」正是「遊戲橘子關懷基金會」成立前，最早的思考定位。

鼓勵勇於作夢

一般來說，關懷基金會多數屬於關懷社會議題的基金會，儘管是擁抱社會弱勢族群，但往往容易造成外界一種悲情的觀感。因此「遊戲橘子關懷基金會」在籌組時，並不希望往後給人有這樣的感受。

遊戲橘子關懷基金會的企劃張家甄（Jean）說，「當時阿餅（基金會執行長陳秉良）告訴我，遊戲橘子本身就有著熱血、愛玩的因子。所以，他希望我們基金會的方向能以正面的態度出發，是個可以帶領人們探索希望夢想的組織。」所以，當基金會要準備成立時，他們希望也用這樣的態度去做社會關懷。「因為我們認為，關懷社會『應該』可以是開開心心，關懷青少年也是可以充滿熱血。」陳秉良說。所以，當時所有籌備小組成員，就決定「遊戲橘子關懷基金會」必須要是個「有夢想」的基金會。因為夢想可以鼓舞人、可以振奮人的士氣、可以帶著大家繼續跑。而「遊戲橘子關懷基金會」在社會扮演的角色，就是要以一個能鼓勵大家勇於作夢、勇於圓夢的人為自居。

傾聽他們的聲音

成立前，「遊戲橘子關懷基金會」籌備小組曾委託「東方線上」做了一份1,818份有效樣本的「青少年明日夢想大調查」。有高達92%青少年表示自己擁有夢想，88%認為擁有這些夢想會讓自己變得快樂，75%有信心能夠達成個人的夢想。然而在他們對於「築夢者能成功的原因」這個項目裡，大多數的人認為：是因為他們很努力（占全體的17%），其次才是他們的專業領域能力很強。在這個調查裡，Jean提出她的觀察：「我們可以說，青少年不僅有夢想，他們的想法其實是很踏實的。」他們非常明白：不管是怎麼樣的夢想，都得要建築在自己的努力之下，才有可能會實現。

藉由這份調查，基金會的這群人更確信了「遊戲橘子關懷基金會」要走的定位：這個基金會要青少年為了自己的夢想而努力，而不是一個只會捐錢的富爸爸。也因為「遊戲橘子關懷基金會」真的相信青少年有夢想、有想法，所以他們願意當個「傾聽」青少年夢想的基金會。「基金會在成立前，我們就已經決定不想和其他基金會一樣，只告訴青少年：我為你們做什麼？我們反而想要知道，他們要做什麼？他們夢什麼？」陳秉良這樣說。

2008年1月4日「遊戲橘子關懷基金會」正式成立，綜合以上這些「不一樣」想法，因此誕生了這個基金會。所以，當下一次有人問到：「遊戲橘子關懷基金會」究竟是個什麼樣的基金會？你可以告訴他：這是個不一樣的基金會。因為他們正面熱血、不走悲情；因為他們傾聽聲音，所以允許不一樣。對於青少年，他們永遠都會在他們耳邊提醒著：「用力作夢，用力做自己！」

大約在一年多前，遊戲橘子主動與台北縣社會局聯繫，表示希望透過成立基金會從事社會關懷。經過雙方的幾次密切合作，社會局對關懷基金會除了印象深刻外，局長李麗川更給了不少的讚美。究竟關懷基金會有哪些特色讓局長特別讚賞？《橘人誌》這就請局長來跟大家一同分享！



台北縣社會局局長： 「遊戲橘子關懷基金會 給我們不少的幫忙！」

一談起「遊戲橘子關懷基金會」，台北縣社會局李麗川局長馬上給了《橘人誌》一個微笑，並告訴我們：「說起來，關懷基金會真的給了我們社會局不少的幫忙。」特別是針對青少年這個年齡層，由於遊戲橘子過去以來，一直就和青少年有著許多的互動。因此，比起單純由社會局所推行的活動與議題，對青少年而言，「遊戲橘子關懷基金會」其實更有號召力。「不可否認地，政府單位在青少年的眼裡看來，經常會被認為是有那麼點『說教』的意味。不過，如果是從遊戲橘子本身所傳達出來的，像是『夥伴』、『好玩』……這些形象，對青少年的吸引力就會很大。」李局長這樣說。

李局長回憶起一年多前，基金會執行長陳秉良曾前來社會局拜訪，並與社會局同仁討論基金會的許多構思與概念，「我當時覺得這個年輕的團隊，真的很有創意，而且他們的許多想法也都能執行。更難得的是，同時它創造出一種新的態度，就是關懷社會也能開心從事。」也因此李局長一直對關懷基金會特別期待，希望能在未來的日子裡，社會局與「遊戲橘子關懷基金會」能繼續一起並肩作戰！

從成員裡，
看見基金會
夢想的力量

想去了解一個基金會的大致輪廓，我們會先注意到一個基金會所要傳達的理念和宗旨。但其實我們還不能忽略基金會裡每個董事成員所扮演的角色，以及他們每個人背後所要傳達的重要意義。

「遊戲橘子關懷基金會」擁有完整的組織體系及分工運作，而攤開基金會的組織裡，最有趣的，或許就是董事會裡的幾位成員。基金會執行長陳秉良曾經開玩笑說：由這些董事們所組成的基金會，應該不是那麼正常？事實上，的確如此。除了我們所熟知的William、Hank和廖名凱董事外，以下這四位董事真的不是那麼正常，也可以說他們就是「用力作夢，用力做自己！」的最佳寫照，因為大多數人真的搞不懂他們為何對於夢想這麼執著，並且這麼忠於自己的想法！

Albert / 遊戲橘子關懷基金會董事長

1991年加入當時僅是一個學生課餘組織成立的富進軟體工作室。曾在學生時期，為開發第一套遊戲軟體《戰國策》，瞞著父母偷偷延畢一年。因「熱愛」遊戲，不顧當時社會主流價值和父母的反對，投身於當初被認為「不入流」的遊戲產業。由他所執掌的遊戲橘子，如今已是亞洲最重要的數位娛樂公司之一。



曲家瑞 / 實踐大學時尚與媒體設計研究所所長

一個不按理出牌的大學教授，同時集藝術家、策展人、手繪漫畫家、二手玩具收藏家等多種角色於一身。1995年起以炭筆為創作媒材，從事巨幅自畫像素描系列創作。其驚人二手玩具裝置作品，曾於世界各地的展覽展出。小時候曾因不會念書而嚴重喪失自信心，導致後來做什麼事情都做不好，幾乎連高中都沒辦法念。後來獨自出國唸書，又從繪畫的世界重新找回自信的自己。



林義傑 / 台灣超馬好手

過去很多人不懂他對跑步的執著，也有很多人誤會了他的堅持。其實，他比任何人都清楚自己在做什麼！他喜歡跑步。小時候曾與紀政女士握手，自從那一次，他從手掌心接收到的，是那身為運動員應有的責任感和榮譽心。透過跑步，他更認識生命的意義，所以他總是比一般人敢夢，敢做！哪怕是50度的高溫，還是零下50度，再困難的環境，也不會打倒他心中有如鋼鐵般的意志。



廖炳煌 / 台灣外展教育基金會執行長

曾經作過房地產業務，後來投身於教育訓練，是台灣最早引進美國PA (Project Adventure) 體驗式學習的教育訓練課程的先鋒者。憑藉著教育訓練的熱情，去年更成立非營利的「台灣外展教育基金會」，期盼透過「服務、奮鬥、永不放棄」等精神的傳遞，鼓勵更多人勇於追逐夢想。

遊戲橘子
關懷基金會
組織成員表



不只作夢，更有作為！



當夢想的輪廓越來越清晰、方向越來越明確時，緊接下來要做的就是開始展現行動。「遊戲橘子關懷基金會」自成立後，從「青少年明日夢想大調查」、「植夢贊助計畫」、「北極大挑戰」到「Summer School」一步一步走來，當中每一個活動所帶出來的意涵，正是基金會所要鼓勵青少年的「用力作夢、用力做自己！」



植夢贊助計畫

橘子挺你，也挺你的夢！

「遊戲橘子關懷基金會」在成立後，首先對外發布的第一個活動是「植夢贊助計畫」。這個活動最主要的目的，就是希望關懷基金會能扮演「夢想推手」，給予青少年實現夢想的信心與資源。看到一份份充滿熱情的夢想企劃書，誰說青少年是草莓族！誰說青少年不敢去夢！

Albert大談夢想與實現的過程，在「遊戲橘子關懷基金會」的記者會也公布「明日夢想大調查」。



對他們拋出邀請

「植夢贊助計畫」是「遊戲橘子關懷基金會」第一個舉辦的活動。顧名思義就是由關懷基金會這邊提供一個給予青少年的夢想贊助。從「青少年明日夢想大調查」的結果顯示，青少年其實並非如外界的刻板印象只是草莓族，他們其實有很多夢想，也充滿自信。「我們知道了這個結果後，決定請他們（青少年）告訴我們，他們想要做什麼？他們的夢想是什麼？」遊戲橘子關懷基金會執行長陳秉良道出當時的想法。因此關懷基金會第一個活動，就是要對青少年們拋出邀請。

「我們在媒體、校園和網路，都盡可能地去宣傳，就是希望能把這個『支持夢想、鼓勵夢想』的計畫與精神，讓青少年朋友們了解。」企劃Jean說，「當時接了許多的詢問電話，我們常常會因為他們的夢想而深受感動。但也有部分的人，心中有夢想，卻不知道怎麼去『說』。」這時候，「遊戲橘子關懷基金會」的夥伴甚至會心急地扮演起老師的角色，告訴他們怎麼透過文字或影像，讓他們心中的夢想能更具體、更清晰地表達出來。

「植夢贊助計畫」其實也是一個考驗青少年如何一步

一步去架構夢想的活動。因為在提案的過程裡，這些青少年必須告訴「遊戲橘子關懷基金會」：你的計畫構想是什麼？如何執行？過程是什麼？贊助金預算該怎麼使用？評估的結果又是什麼？……經由一個完整企畫的說明，關懷基金會才能確保你的夢想，是有可能被實現的。執行長陳秉良說，「我們支持青少年作夢，但我們同時也希望培養他們獨立思考的能力，這樣他們才有辦法運用我們所提供的有限資源。也才能真正傳達，『植夢贊助計畫』所賦予的深深刻意義。」

「植夢贊助計畫」當時一共設立包括創作、冒險、公共參與、藝能專精等四個類別，請青少年先將自己的夢想分類並寫企劃書投稿。來函甄選的企劃書，更是超過上百件。在經過了初選、複選和決選，最後終於誕生四組優勝者：鄭淑玲、顏翩翩、吳佳珍和花緣劇團。



來函徵選植夢計畫的企劃書超過百件。



經過基金會成員複試後，第二階段由青少年對評審委員作夢想企劃簡報。



最後評選過程。



最後對四組優勝者，頒發植夢贊助基金。



他們的夢想故事

公共參與類—吳佳珍
向日葵學校的故事

做為一個當時才大二的政大學生，許多人在夏天裡，或許只計畫著暑假怎麼玩，才不會浪費自己的青春。不過，吳佳珍對青春負責的方式卻很不同。她對關懷基金會說，她希望在這個夏天裡，繼續號召過去的伙伴，一起回到家鄉恆春，幫助一些教學資源不足的小朋友。

在與「遊戲橘子關懷基金會」聯絡的前一年夏天，一個名為「向日葵」的學校，已經開始在恆春偏僻學區裡悄悄開設。它其實並非是一個正式學校，更不是經由官方機構所舉辦的暑期返鄉活動，而是吳佳珍與其他15名來自恆春的大專「鄉親」，所自發性投入的暑期教育服務。

出生在教育資源不足的恆春小鎮，他們深覺自己能夠有機會順利升學，是一件再幸福不過的事，但是在同時間裡，比他們更偏遠、家庭環境更差的學童，教育機會其實是一點一滴地被環境所剝奪的。所以，他們決定試著用自己的一點力量，去為家鄉弱勢的小朋友改變些什麼。



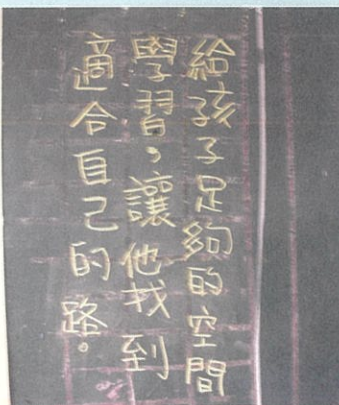
佳珍還記得在第一屆、為期42天的「向日葵學校」即將尾聲時，一個名為小麗、三年級原住民小女孩曾拿著卡片向她遞上，裡頭滿滿寫著：「老師，謝謝您。這個暑假，您給了我難忘的記憶！我會好好加油，我答應您我會好好用功。老師，不要忘記我！要記得常來看我。」這一刻的感動讓她與其他志工們約好，一定要將「向日葵學校」繼續辦下去。

在得到關懷基金會的支持之後，「向日葵學校」的志工們終於不用為了籌措經費而東奔西跑，也可以更專心去規劃小朋友課程；並將第二屆的規模，從50位學童擴大到80位。「我還記得Albert在頒獎當天跟我說，我們的故事讓他很感動，同時他也不斷鼓勵我們，繼續堅持、繼續加油。」

問佳珍第一屆和第二屆的向日葵，差別最大的地方在哪？她告訴《橘人誌》，「我發現這些小朋友的學習態度改變很多（大部分學童都曾參與過第一屆「向日葵學校」），他們不再像之前那樣调皮搗蛋，反而很珍惜每一次與我們相處與學習的機會。」佳珍確信經過這些努力，他們真的有改變了些什麼！



學校的黑板每天都有「每日一語」，用來提醒志工對小朋友每天要更加用心。



「向日葵學校」開課情形。



「向日葵學校」的志工，正在教導小朋友寫作業。



在植夢贊助計畫的四組優勝者裡，我們除了看到佳珍「向日葵學校」的無私夢想，在個人夢想方面的感動，其實也沒有少。他們透過自己的行動與信念，證明了對夢想的熱情與堅持。

冒險類得主—鄭淑玲

「我希望飛盤運動
能讓全台灣一起看見！」

你能想像一只小小飛盤也能成就一個人的夢想嗎？鄭淑玲是國立台灣體育大學休閒運動學系的學生，也是中華飛盤培訓隊的一員。在「遊戲橘子關懷基金會」的資助下，去年8月她和隊友參與了加拿大溫哥華世界飛盤爭奪暨勇氣錦標賽。獲得世界錦標賽第六名的他們，同時也拿到2009高雄世運會飛盤爭奪賽的競賽門票。她說：「我熱愛這個運動，所以我會用生命去推廣，讓所有人知道，飛盤運動就跟所有的運動一樣，都是用血汗去爭取榮耀的比賽。」



藝能專精得主—顏翩翩

「2010年畢業前，
為自己舉辦專題畢業音樂會。」



從小學到大學一直學習揚琴的顏翩翩，在大學某次上打擊課時無意間接觸到匈牙利揚琴，從此便對這個樂器無可自拔地愛上。她希望這個在台灣幾乎沒有人知道的樂器，有天也能像鋼琴一樣廣為人知，並受到更多人的喜愛與重視。但這個夢想該怎麼做呢？翩翩決定由自己開始做起，包括前往日本拜師學藝，並接著與日本恩師齊藤浩一起參與聯合演出，更計畫在2010年畢業前為自己舉行「百弦琴」專題畢業音樂會。20歲生日那天，她收到「植夢贊助計畫」的決選通知，最後甚至獲得錄取，她興奮地說：「這真的是我目前為止最有意義和最特別的生日禮物。這也會接著努力、繼續完成這個夢想。」

創作類得主—花緣劇團

「透過藝文與公益的結合，來完成
我們熱愛劇場的演出夢想。」

「花緣劇團」是一個跨十校學生聯合演出的劇團，所有的成員都是第八屆「花樣年華 青少年戲劇節」甄選落選的團隊，但是這群青少年並不因此覺得灰心，反而越挫越勇。愛戲成癡的他們覺得，「既然無法參與戲劇節的演出，那我們就自己辦演出，讓大家知道，我們不是一捏就爛的草莓族，也不是大人眼中一無是處的小毛頭，我們也有能力為社會做出奉獻的小巨人！」他們的植夢計畫於2008年8月16日與8月17日皇冠小劇場舉辦《人生劇場》已順利表演完成，其中每場也提供50張的票卷，更邀請弱勢團體觀賞演出。





用夢想的力量征服北極

北極零下40度低溫絕對不適合人類生活，更別提夢想的冒險。風吹來，就像千針戳刺，每吸一口氣，肺就像撕裂般疼痛。運氣不好的人不只凍傷潰爛，更可能必須截肢。不過，為了青少年鼓勵「用力作夢，用力做自己」，「橘子基金會夢想隊」三名成員仍然決定出發，就讓我們來看看究竟是大自然的力量大，還是我們夢想的力量大！

所謂的「北極大挑戰」(Polar Challenge)是每年固定在4月中至5月中舉辦的國際團體競賽。賽程全長達320英哩(約515公里)，終點則在世界盡頭的磁北極(北緯78度)。在永晝的北極圈沒有熟悉的白天與黑夜，參賽者只能藉由GPS定位系統，在茫茫白雪中辨識方向，除了要面對最低零下50~60度的嚴寒外，白雪中更有隨時反射的紫外線，皮膚和眼睛只要稍微不注意，馬上就會嚴重受傷；此外，在賽區裡80%區域更是北極熊出沒的危險地帶。你幾乎可以說「北極大

挑戰」是場把人類活生生丟進競技場的生死搏鬥。在此，你必須得有充分的準備，相信自己、相信隊友，才能順利完成這場艱鉅異常的挑戰。

我們心中首先的幾個疑問是：為什麼基金會夢想隊會選擇去北極(特別是Albert)?「北極大挑戰」與關懷基金會中間的意義，又是什麼?

這場「北極大挑戰」最早只是基金會為支持理念相同的超馬好手林義傑所贊助的，但在一次Albert與林義傑的閒聊裡，勇於嘗試的Albert也決定要一起參與這場挑戰。「當時義傑問我想不想參加，其實沒有考慮太久我就答應了，因為我知道如果這次不去，以後可能再也沒有機會。這次挑戰可以說是對於自己在四十歲前的一個交待。」Albert說。

其實，Albert一直覺得人的一生活本來就是得不斷尋求自我突破與追求夢想，儘管他不像林義傑和陳彥博那麼來得年輕有體力，但經過之前半年的訓練與準備，他相信隨著未來年齡的增加，不會有比現在更好的體能狀態，更不一定有這樣難能可貴、自我挑戰的機會。他自己也說：「『遊戲橘子關懷基金會』一直就是鼓勵青少年朋友要『用力作夢、用力做自己』，如果此行能號召更多年輕人一起勇敢逐夢，那麼我的參與便很有意義。」

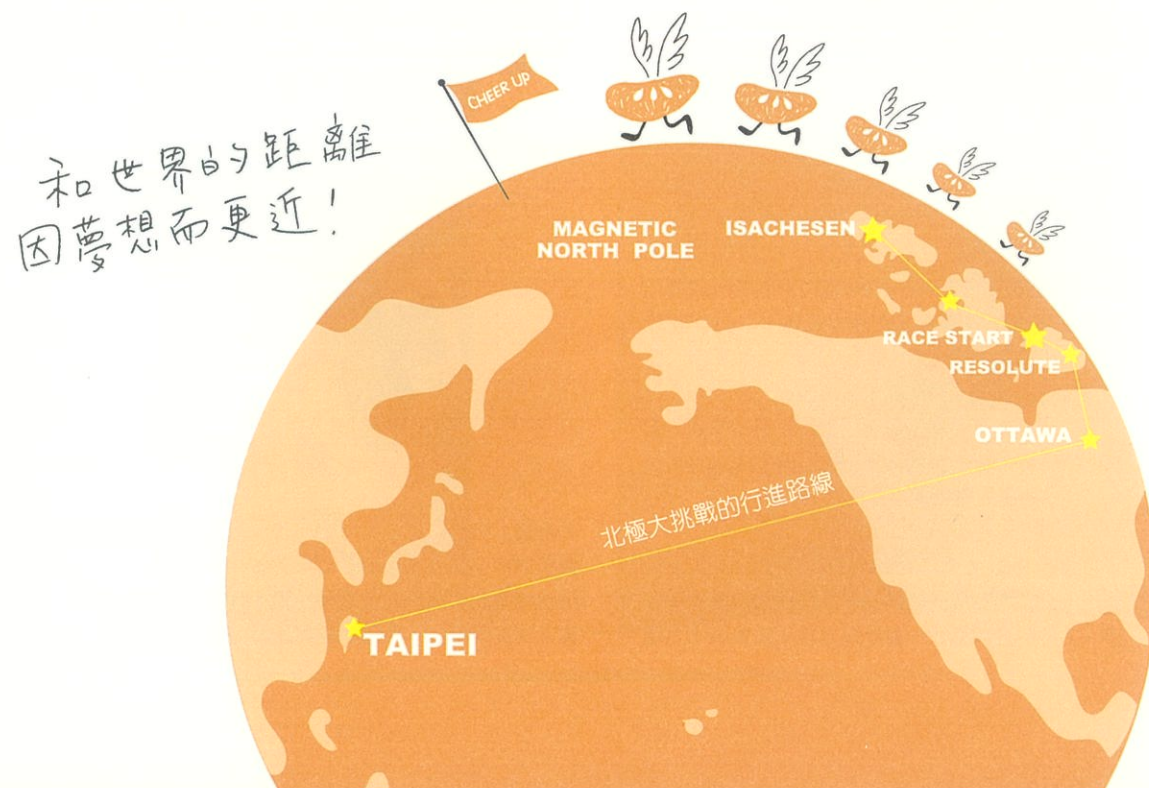
比賽過程當然非常艱辛、中間也有許多挫折，包括從最基本的「如何活著」都是一個重要的課題。Albert更在這次「北極大挑戰」裡歷經失溫危機、險些送命。他回憶說，行至中途，他自告奮勇生火煮飯，卻一時沒注意到帳篷外氣溫驟降，「只覺得怎麼越來越冷，越來越想睡，然後就躺下睡著了。」還好隊友林義

傑機警，發現他失溫，連忙與陳彥博合力把他拖回內帳，給予按摩保暖，才救了他一命。儘管如此，「三名隊友在過程中，從來沒有放棄的念頭。」Albert說。

在歷經16天的「北極大挑戰」裡，Albert、林義傑和陳彥博等人最後在規定時間(21天)以內抵達終點，他們除了是台灣第一個完成「北極大挑戰」壯舉的隊伍，更是這次參與比賽的九支隊伍裡，三支完成挑戰的隊伍裡其中之一。當問起Albert在這過程中他發現了什麼？他說，「在零下50度中，最可怕的事不是遇見北極熊、暴風雪、凍傷發炎、失溫脫水，而是『親眼看見一個人接著一個人……倒下!』」

或許就像我們每個人在逐夢的過程中所體會的事情一樣，中間我們可能碰到許多的危險、遇到很多的困難，我們始終能咬著牙輕鬆以對，但對於看到一個個無法堅持自己夢想的人應聲倒下，那樣的情形才是教人更加難過。

走過了北極，你不得不佩服「橘子基金會夢想隊」的這三名成員，對於自己要做事所抱持的「堅持」。而這也是這次「北極大挑戰」裡，「遊戲橘子關懷基金會」所要傳達的意義，對於夢想要勇於挑戰、更要勇於堅持。



走過北極，我的夢想更加堅定！

原本以為一場艱困的「北極大挑戰」，改變最多的會是年紀最小、歷練最少的七年級生成員陳彥博。但在經過《橘人誌》的訪談發現，與其說彥博因這次挑戰賽而「改變」，倒不如說他更加「不變」。他告訴我們，他的內心更加篤定了，在逐夢的過程中，他愈來愈確信自己要走的「環境冒險家」之路，與該繼續前進的方向。縱使往後在每一場挑戰賽裡，他都得簽上一份「生死契約書」，他也會毫不猶豫帶著自己的意念和夢想，跟著自己身體，繼續往下走！

對於夢想這件事情，彥博一開始給了一個有趣的比喻：「它就像是一紙尋寶地圖。」每個人的每張地圖都會有屬於自己的提示，他們得透過自己內心的提示，去找到每個關卡的鑰匙。一旦一個關卡結束，緊接著會有更大的任務在你眼前出現，直到最後一刻，你才會知道自己想要的寶藏究竟是什麼。

就好像從彥博四歲開始的運動生涯一樣。最早他是個溜冰競速選手，得了不少的全國大獎，但到了高中後，他接下來的任務就變成了「要成為一位優秀的田徑選手」。儘管因練田徑而練出了胃潰瘍、胃穿孔，身體不支的他曾暴瘦到只剩48公斤，但在這痛苦的過程中卻意外培養出他驚人的忍耐力，最後更使他在全國高中一萬公尺比賽中一舉拿下冠軍，成為經常代表國家出賽的指定選手之一。

那麼接下來的任務：會是成為一位職業選手？這個問題不只我們問他，其實他在之前也常常問自己。彥博說，「一直到去了北極之前，我都不確定自己未來的路該怎麼走。繼續跑？還是當兵完，做個正常的上班族？中間自己有許多疑惑。」但在經歷「北極大挑戰」後，彥博說自己慢慢發現到自己在極限運動的價值。原來就是透過自己一次又一次的不斷挑戰，去激發別人和自己對於生命的勇氣。體會了這份感受後，彥博接下來更打算要繼續挑戰今年10月的喜馬拉雅160KM五天分站賽。

「我還記得劉大哥（Albert）在北極時曾跟我說過，『想要能完成一個夢想，取決於你的熱情有多少。』他的這句話我一直記在心裡。如果說『北極



陳彥博 Jason

從四歲開始接觸運動，目標是達到奧運標準，並將台灣的精神散播出去。

大挑戰』對我的意義是什麼？改變是什麼？我覺得那是讓我對自己要做的事情、堅持的夢想，更加篤定。我會用熱情讓我的夢想發光發熱！即使下次的賽事要我再次簽下『生死契』，我也會毫不猶豫地接受挑戰！」

北極挑戰後，繼續「圓夢」

或許對於一般青少年朋友而言，看一場電影是他們平常假日的一般活動，但對於弱勢家庭的小朋友來說，這幾乎就是一種難得的幸福。「遊戲橘子關懷基金會」在結束北極大挑戰，接力推出由楊力州導演所拍攝《征服北極》紀錄片，不但要將頭一場首映獻給這群孩子們，更將紀錄片票房所得全數捐給「弱勢家庭圓夢計劃」的23個家庭，讓這次活動的意義更加深刻！

1. 慈善首映：「遊戲橘子關懷基金會」在這次「北極大挑戰」的活動裡，先是以具體的「征服北極」行動來鼓勵年輕人勇敢築夢，後續更與台北縣社會局共同舉辦一場《征服北極》慈善首映，提供給弱勢家庭與其子女前來參加。當天現場擠進350名觀眾，「遊戲橘子關懷基金會」希望藉由紀錄片裡所傳達的精神，能夠為弱勢家庭與他們的子女，帶來一分勇氣。

2. 票房所得捐出：「遊戲橘子關懷基金會」不只是鼓勵青少年勇於作夢，同時更希望能幫助更多需要伸出援手的弱勢家庭。走訪了台北縣社會局「弱勢家庭圓夢計劃」的每個個案、實際了解每個弱勢家庭的情形後，關懷基金會決定將《征服北極》的票房與DVD所得全數捐給「圓夢計畫」裡23個弱勢家庭，期盼這點力量能夠支持他們的夢想。



來自孜維同學的感動

張孜維同學因肌肉萎縮症必須靠輪椅行動，2008年獲得總統教育獎後，2009年畢業又得到市長獎肯定。「遊戲橘子關懷基金會」特別致贈「鐵人生」公仔鼓勵孜維勇於創造自己美好的人生。（圖為孜維獲得「鐵人生」高興的表情，以及孜維回贈給「遊戲橘子關懷基金會」的親筆油畫作品。）



「以前我只知道遊戲橘子公司是做遊戲軟體的，沒想到他們也成立了基金會，真的愛很大！我很榮幸的被邀請去參加《征服北極》這部紀錄片的慈善首映，雖然我也拍過類似紀錄片的影片，但我想我在這部電影感受到更多紀錄片的真正涵義。在片中，我看到他們三位勇往直前的毅力與克服重重的艱辛，我真的感到非常佩服，讓我覺得『意念』真的是一種很重要的動力，我想只要意念堅強，任何事情都是可以辦到的。」



萬里夏日學園，溫馨召開！

偏遠地區的孩子們，有著各式各樣的匱乏與無奈。一時的教學陪伴或物資支援，對他們的幫助究竟有多少，在我們內心其實也一直存在許多問號。因此關懷基金會在今年夏天，特別為這群孩子量身設計一套啟發性課程，領著一群無比熱情的大專志工，期盼能在這群孩子的心田裡，種下夢想與希望的幼苗，讓他們在未來的日子更勇於作夢、勇於做自己！

對於萬里鄉、甚至是野柳，只要走訪過的人都會對它大自然的美景，留下深刻印象，但很少人會注意到，這個緊鄰台北市、甚至隸屬台北縣的地方，有著教育資源匱乏與種種家庭教養的問題。

「這裡有高達六成學童，家庭缺乏完善的教養能力。其中又以單親家庭、隔代教養與新台灣之子等問題最多，這個比例一直是全台北縣裡最高的。」當初為了籌備基金會活動、曾經多次拜訪社會局的林佩勳，為此十分著急。

佩勳是「遊戲橘子關懷基金會」的執行秘書，在她得知萬里鄉小朋友的這些問題後，她緊接著與當地的幾所小學進行訪談。「這裡的校長告訴我，他們學校在硬體環境的設備其實並不缺乏，缺的是軟體與師資。不過，這裡更需要被重視的是：小朋友的眼界很小，他們除了萬里以外，看不到更大的世界。」



由於地處偏僻，萬里幾乎沒有什麼商業發展，人口外移的情形也十分嚴重，甚至沒什麼老師願意來萬里教書，加上核二廠就蓋在附近，這群孩子的父母們普遍都因為能拿到補助金，所以對於工作並不特別積極。而這樣的態度也連帶影響到這裡學童的想法。看著一個個到了國中畢業、卻沒有繼續升學的青少年不斷增加，不少當地的教育者對此都憂心忡忡。

「遊戲橘子關懷基金會」在了解萬里鄉學童的這個情形後，找來社會局和外展基金會一起針對偏遠地區的學童問題，進行研究與討論。同時，董事長Albert也有感去年在「植夢贊助計畫」時，由政大學生吳佳珍所提出的返鄉計畫，一直讓他印象深刻。因此，Albert決定在今年夏天緊急召開一場「Summer School」夏日學園計畫。



媽媽也想加入

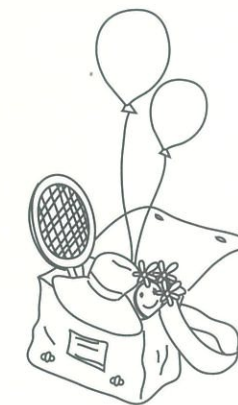
儘管都是以「返鄉服務」的方式進行地區關懷，但「Summer School」的概念其實很不一樣。在這個計畫裡，關懷基金會先經由招募一群有熱情的大專志工，給予他們有趣、專業課程的訓練，再透過他們實地應用這些能力，去幫助偏遠、資源缺乏地區的孩子，開啓孩子的心房與找尋他們自我的夢想。「它其實更像是一個具有雙重公益的計畫。」Albert說：「因為它同時是對青少年與小朋友兩方的關懷。」

在募集志工的過程裡，真的可以看見台灣是個可愛、又有愛心的地方。「曾有媽媽因看到我們活動的報導，親自打電話到基金會來。她急忙地問我，是不是只有年輕人才可以當志

工？因為她也想為這些萬里的小朋友做些事情。」佩勳告訴我們，來電的詢問者還包括大學教授，不過，這些熱心的詢問由於在考量現實執行上的困難，所以她也只好心存感謝地一一委拒。



「我印象最深刻的，還有一個沒有隊服經驗的女孩子打電話來，她幾乎以一個新鮮人求職的熱忱，不斷地拜託我希望能讓她加入這次的『Summer School。』」佩勳一邊笑著說。



期望夢想高飛

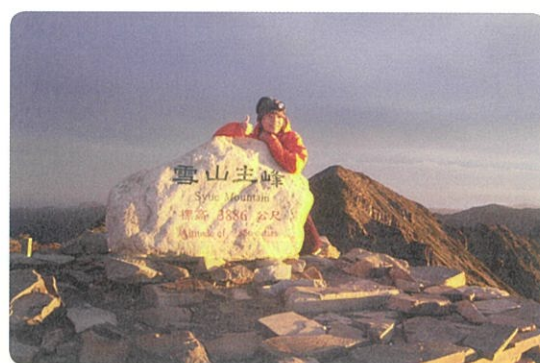
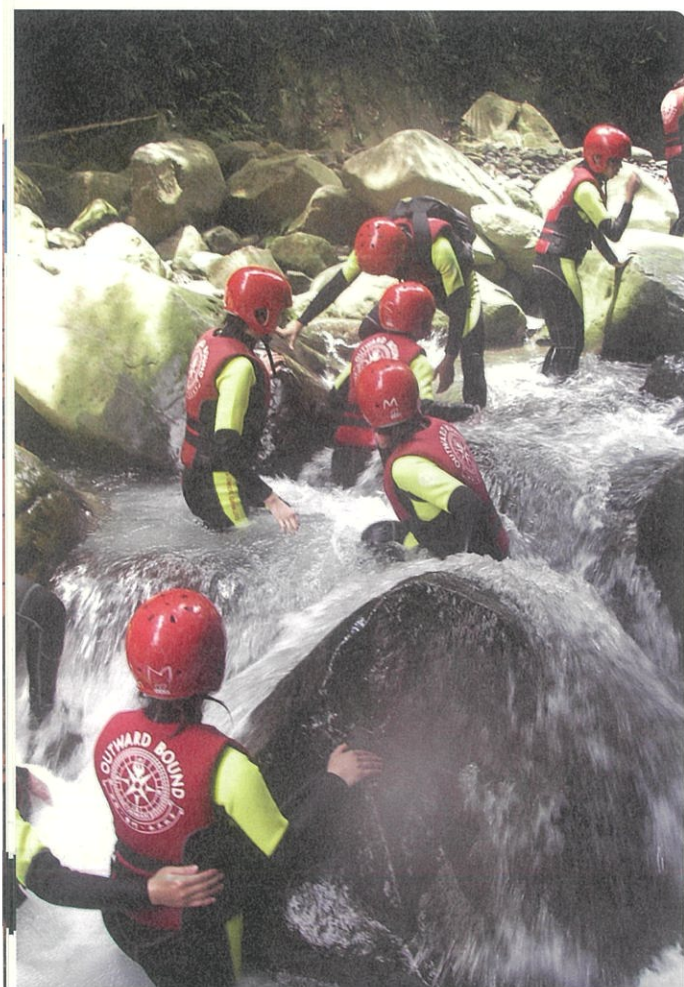
《橋人誌》問佩勳為什麼這次的活動能吸引到這麼多人？她告訴我們：「除了台灣本身就是個充滿愛心的地方外，我想『Summer School』第一階段的八天培訓課程，也是主要的原因之一。」在訓練志工的動態課程外，靜態課程還包括引導教學、開發潛能等多樣訓練，也難怪當許多熱血青年知道「Summer School」的活動訊息後，會紛紛主動表示願意參與。

佩勳對於五天登雪山的那組志工特別的印象深刻，「他們在上雪山前後改變真的很大，這群青少年朋友在八天的訓練裡，不但培養出很強的凝聚力，更了解了難能可貴的團隊精神。」由於每個雪山組的志工必須負重17公斤左右的裝備爬山，每天更得在六點半起床，所以他們幾乎每個人在上山前，都要做足了充分的體力準備，他們每天幾乎跑上3,000公尺來鍛鍊自己的體能。所以在上山後他們都具備一定的體力，當

有誰今天狀況突然不好，隨時就有其他伙伴幫他們分攤身上的裝備，並且不斷給予當事人打氣和精神的支持。「在我的感覺，這其實還傳達很重要的訊息，就是服務是從身邊的人開始做起，再從身邊的人擴散到其他人身上。」佩勳說。

上山的這群志工，狀況甚至還比原先想像得更好，原本規劃的時間不但能超前，甚至在他們快到山頂前，原先是規劃休息，但這群志工卻要指導員帶著他們一起攻頂，因為他們希望能看到人生中第一座百岳的日出。在志工們看見太陽露出曙光的那刻，他們感動地告訴自己，未來的事情只要自己想做，沒有什麼事情可以難倒他們。

這群青少年志工如今已經結束八天的訓練課程。這些來自萬里鄉大坪、坎腳、野柳三個國小、83名學生，將由這40名充滿熱血、接受過訓練的志工帶領著，一起投入整個「夏日學園」啟發課程，一場夢想翅膀高飛的活動已經開始！



夏日學園創意師資 List

對於這次「Summer School」，「遊戲橘子關懷基金會」除了號召大專志工前來參與外，一些個別的課程也邀請各領域的專家、明星前來共襄盛舉，希望透過他們的愛心付出，能夠讓這群小朋友得到啟發與感動。

1. 愛心班導：郭靜

形象清新的藝人郭靜將擔任夏日學園的班級導師，開課當天她除了負責「Summer School」小朋友註冊與分班外，同時還會以她最擅長的啦啦隊才藝開班授課，教導小朋友這活力十足的青春運動。



2. 說故事課老師：小眼睛先生

一直在萬里生活的小朋友，對於萬里以外的世界接觸不多，因此基金會特別邀請曾走遍世界九大洲的夢想背包客「小眼睛先生」來到夏日學園裡，透過他分享過去旅行的經驗，期待能引發小朋友對萬里以外的世界，更加地充滿好奇與懷抱夢想。



3. 體育課老師：達欣隊球員

今年SBL的冠軍隊達欣，一聽到「遊戲橘子關懷基金會」的熱情邀請，立刻一口答應擔任此次夏日學園的體育老師。

冠軍隊主要成員田壘、王志群、陳子威等人將親自指導萬里小朋友正確的籃球姿勢與知識，同時還會傳達籃球運動中最重要的團隊精神與分工合作的觀念。

4. 表演課老師：金勤

透過三所國小的校方這邊得知，比起其他地方，萬里的小朋友更不會表達自己。因此基金會特別找來跨足電影、電視劇、舞台劇的演員金勤，請他教導小朋友如何藉由語言與肢體的表達，讓他們能更勇於表現自己。



陳秉良 x 廖炳煌

一個傾聽夢想的2.0基金會

儘管今年只是「遊戲橘子關懷基金會」成立的第二年，但在鼓勵與支持青少年這方面的努力，他們的用心與創意卻讓人留下深刻的印象。《橘人誌》特別找來基金會執行長陳秉良與經常有合作關係的外展教育基金會執行長廖炳煌，請兩位暢談，「遊戲橘子關懷基金會」究竟和別的基金會有何不同；未來他們對基金會的發展又有什麼特別的期許？



1 在兩位的觀察中，台灣基金會大致有哪些類別？遊戲橘子關懷基金會本身的輪廓又是如何？

廖炳煌（以下簡稱廖） 就我目前比較常見的基金會大致上可分成三類：第一個，純粹是關心社會某一族群的，比方像是老人、殘障、植物人等基金會。它們屬於以「社會議題」導向的基金會，創辦人通常會有一些理念希望藉由組成基金會，來達到理念實踐的目標；第二類則偏向是「企業社會責任」的基金會，一些企業家在累積財富的過程中，發覺社會裡有某部份需要、又或者他們想要發展某些對社會有益助的想法，因此他們設立基金會，比方說文教基金會、藝術基金會、科技發展基金會等，

這類基金會主題比較廣，但不一定那麼深入到社會底層；第三類則是「任務導向」的基金會，比方像交大的「思源基金會」，它就是一個為了服務校友而成立的基金會，另外像青輔會底下也有幾個基金會屬於這個類型。

不過，就以基金會的理念實踐深程度來看，關心社會議題的基金會比較深入，同時也比較紮實。不過他們執行的過程就比較辛苦，因為經費來源得透過不斷募款，而服務對象又相對來自社會底層，像是董氏基金會、兒福基金會、創世基金會就是這樣的例子。

陳秉良（以下簡稱陳） 當初「遊戲橘子關懷基金會」成立前，橘子其實已有不少的公益捐贈，其中包括青少年的、

流浪狗的……但Albert後來和幾位首長討論，是不是有可能橘子也能成立一個基金會，不但能有效地把橘子每份關懷資源做把關，更可利用我們自身的創意與品牌力，把原本要做的公益或議題擴散到最大的效果。

至於基金會方向與宗旨呢？雖然關懷基金會本身仍是個獨立性機構，不過我們目前最大資源與Support來自橘子，我們當然必須考慮與橘子本身互動最多的青少年族群，但我們不是去為企業護航。我們只是覺得，青少年這邊的努力Maybe是一個開始的點，然後我們再透過這個點向外擴散、去鼓勵夢想或幫助更多需要被關懷的人事物。所以，我們不會將基金會名稱只稱做是「遊戲橘子青年基金會」，而是「遊戲橘子關懷基金會」，因為我們要做的其實更多。

2 從目前已經執行的專案裡，你們發現了什麼？獲得了什麼？

陳 在過程中，得到的Feedback當然很多，也讓人感動。不過我覺得比較有趣的發現，或許是因為我們不太是個正常

的基金會，組成的這些成員也都不是是一些規規矩矩的人，像林義傑、曲家瑞這些都是比較堅持自己想法的人，所以我們會比較傾向聽到青少年的想法。不會像一般中規中矩、比較「1.0」概念的基金會，它們本身就有一些必須貫徹的宗旨，讓人很難撼動。

我們的彈性比較寬，我們比較會以「拋一個議題」讓青少年進來參與，讓他們來告訴我們想法，然後再從這些想法來慢慢做發展，仔細想想這樣的過程其實是很有「2.0」的概念。

廖 我覺得「遊戲橘子關懷基金會」其實有個滿難得的開始，特別像是「植夢贊助計畫」和前端的「夢想大調查」，你可以說那是對青少年的一個「拋出邀請」動作。不管後來由這些青少年所提的企劃書，豐富度有多少，但這些過程都是很珍貴的對話。而且，我認為每個基金會的一開始操作，其實是容易回饋到未來他們的走向。從「遊戲橘子關懷基金會」的第一個動作看來，我認為它未來還是會把握「持續傾聽」的這個思維。

3 對於目前即將完成的「Summer School」，兩位有什麼期待？

陳 「Summer School」其實是個雙重公益的活動，我們以號召、訓練一群有熱情的志工方式，再由他們再去對偏遠學童進行教育服務。所以，基本上這兩群人都能因這個活動得到成長，我自己是很期待的。如果這次在萬里的「播種」能夠順利讓這些小幼苗成長的話，未來我們每年也都可能在北中南都各有一場。不過，不全然地域性那麼重，我

們只是透過號召，大家再一起「投入」到某個適合的地方，而不是一個接著一個跑遍365鄉鎮的方式。

廖 這次我們外展基金會，提供了志工先前的教育訓練與活動後的評估。所以，我也很期待這次活動後的成果。究竟在這短短幾個禮拜裡，透過這群大專志工，能否為萬里鄉的小朋友帶來什麼樣的改變，同時他們自己又能改變了什麼。「Summer School」的成果是我會很期待的。



4 兩位會怎麼建議橘子人、玩家，甚至一般人也參與基金會的活動？

廖 第一個，當然是先保持關心。拿這次的活動（Summer School）來說，或許還幫不上忙，但至少要先了解活動到底做了什麼。同時我們也在問自己：究竟志工的身分是不是只能開放給大專生？活動是不是只能辦在暑假？答案顯

然不是。但就目前而言，基金會也還在摸索有可能的平台和模式，去開放給其他人做參與。

我相信一旦基金會一步一步找到合理可行的模式時，絕對歡迎每個人帶著他的熱情和專長，讓基金會與公益的影響力，變得更大。

陳 第一個絕對是希望大家能夠給予我們正面的態度和支持。或許，每個人還可以先從資訊志工開始當起，透過轉寄基金會的新聞或是在自己部落格PO文章，來讓「遊戲橘子關懷基金會」的影響力增加。我相信當大家越來越了解我們在做什麼，裡頭又傳遞著什麼重要意義的時候，我們就能做比現在更多的好事。



5 對「遊戲橘子關懷基金會」未來有什麼期待？

廖 我會期待未來的活動能夠越來越深刻。我舉個例子，我曾經在國外看到他們關懷老人的方式。那真的很有趣、也很特別。一般而言，這樣的關懷服務，就只是在固定時間去拜訪老人，和他們聊天、幫他們擦身體、打掃房間……等。但在那個Case裡，每個服務人員就被規定在結束整個服務後，你還得出版一本自傳，寫一本關於被你照顧的那個人一生的自傳。這是很正式的出版品，

因此你就得更用心去了解他們，透過不斷的聊天或其他的事情去了解他們的生命，你才有辦法能把書給寫好。我期待未來我們也能有類似的創意，去更深刻做好我們關懷服務。

陳 廖老師說得沒錯，不過，就時間的運作上，目前我們還只能算是一個新手，也還有很多事情等著我們去不斷摸索。我希望我們能越來越好，不管在關懷青少年或是在其他社會議題上，我們能有更多的建樹。



橘人的 愛心 狂潮

橘子人本著愛玩的基因瘋單車、瘋美食……瘋各式各樣的文化，但橘子人不只愛玩，更有一顆充滿關懷的愛心。除了以企業名義在台灣成立「遊戲橘子關懷基金會」，關心鼓勵青少年，橘子人私底下更默默熱衷於各式各樣的愛心活動。現在就讓《橘人誌》帶你一探橘子的愛心熱潮！

橘愛心 × 救流浪動物

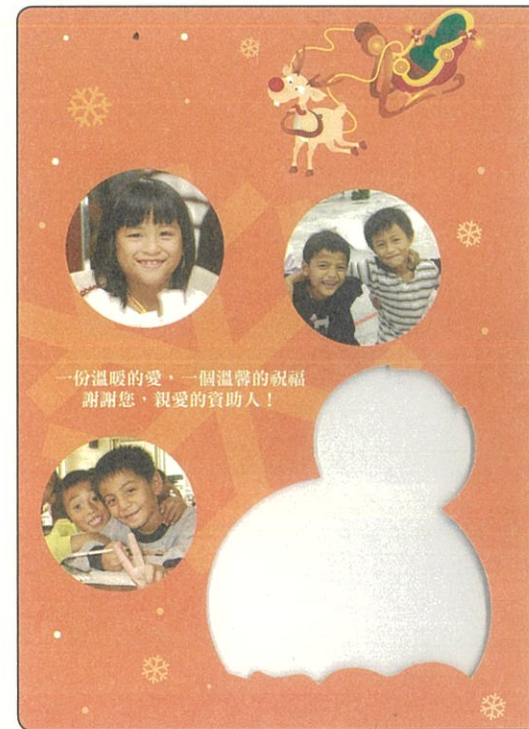
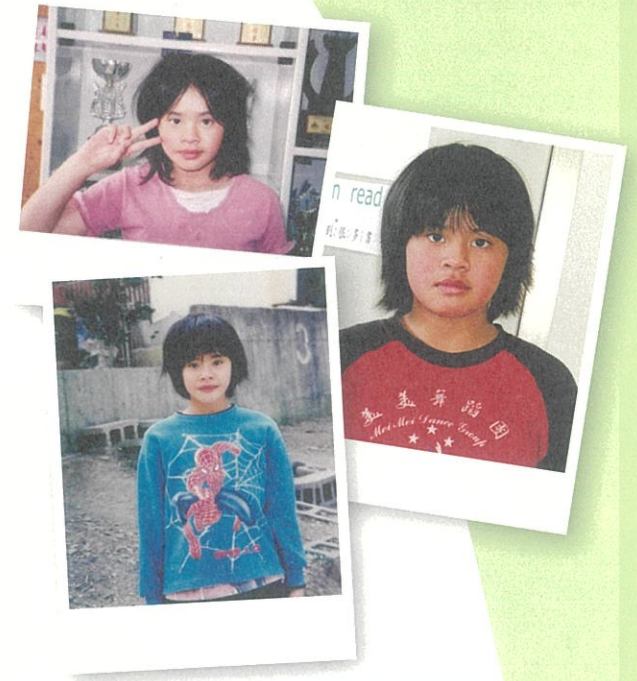
Albert曾經以橘子名義幫助許多動物保護活動：像是全額贊助由桃園縣推廣動物保護協會發起的「校園流浪狗節育活動」，以及每個月慷慨捐助「流浪動物花園」。橘子不只執行長愛狗，小橘子愛狗更是不遺餘力。去年底，GTW遊戲營運事業處的小橘子，主動邀部門同仁一起團購「流浪動物花園」的年曆，沒想到同仁跨部門一個揪一個，團購越演越烈，橘子福委會順勢將這個愛心團購變成公司活動，對內寄發EDM，引起橘子人踴躍回信，最後總共團購了216本年曆！因為數量驚人，「流浪動物花園」更免費替這216本年曆邊上橘子專屬的Logo，以答謝橘子滿滿的愛心。

橘子發揮團結的精神來作愛心不只此舉。今年3月，GTW人力資源處的同仁從網路上發現一名研究生以義賣手工爆米花來籌措流浪狗的醫療經費，為了幫助這位有困難的愛狗人士及生病的流浪狗，HR開始對內募集大家的愛心，最後總共訂了55瓶愛心爆米花，成功為流浪動物貢獻了不少照護基金。



橘愛心 × 資助小朋友

在橘子2005年舉辦的「果核計畫」活動當中，橘子集團技術長室贏得台幣12,000元的獎金，當時40幾位同仁不知道該怎麼處理這筆錢，決定用投票來抉擇，沒想到最後大家都投給……捐出去！因為12,000元如果人人平分，或是拿去吃一頓大餐，一下就沒了，但卻可以資助一個山區小孩一整年的生活費。於是集團技術長室透過世界展望會領養了一名小學三年級的太魯閣小女孩，直到現在邁入第四年，部門同仁依舊每年固定捐出一筆資助金，讓小女孩順利升上六年級。從小女孩每年寄來的卡片跟成長報告，看見她越來越成熟的字跡與健康活潑的模樣，對集團技術長室的同仁來說，這是一年當中最有意義的一刻。



親愛的資助人：您好
聖誕節即將屆臨，想到在節
落又要開始忙著迎接美好的佳節
及晚會熱鬧的氣氛，我就非常期
待這一天，很高興與聖誕節前
夕能提筆寫問候您的語言，謝
謝您因您的資助我有機會寫聖誕
節，最後祝願您聖誕節快樂。

愛您的孩子

佟素萱 敬賀

佟素萱
100002-4025 霧社

除了現金捐助小朋友，橘子其他單位也以不同的方式幫助小朋友。去年集團品牌中心同仁收集大家的7-ELEVEN集點貼紙，捐給在網路上收集點數作公益的邱先生，將這些善心點數兌換成愛心商品，像是無印良品的筆、礦泉水、還有讓孩子露出笑容的甜甜圈，捐贈給偏遠地區的小朋友們。



橘愛心 × 保護大自然

橘子人不只愛動物、愛小朋友，橘子也愛大自然。日本橘子從2006年11月開始和*日本世界自然基金會合作，將旗下產品《曙光 Online》的某些特定商品販售全數捐出，作為保護自然環境的基金。除此之外，日本橘子更在辦公室放置WWF募款箱，默默地付出自己的辛勞給地球上需要幫助的地方。



*註：世界自然基金會 (World Wide Fund for Nature, 簡稱 WWF) 是全球最大的獨立性非政府環境保護組織之一，自1961年成立以來，WWF一直致力於環保事業，在全世界擁有將近520萬支持者。WWF最終目標是創立一個人與自然和諧共處的美好未來。



募款箱塞滿了日本橘子對大自然的愛心！



日本橘子已經透過《曙光 Online》成功募集到日幣204,868元 (約台幣7萬元) 的環境保護基金。



橘子的愛心
愈做愈大……

橘子內部有不同的部門，熱烈從事不同的愛心活動，為了一次聚集到更多有愛心的橘子，橘子福委會特地在今年4月舉辦「U-又、甘心愛心義賣會」，號召橘子人捐出不要的二手物品，透過義賣給更需要的人，並將義賣所得捐助給「流浪動物花園」。這個幫助自己、幫助別人也可以幫助動物的活動，獲得全橘子上下熱情支持，捐出的物品總計超過500件。活動當天除了橘子人共襄盛舉，也吸引不少園區的廠戶，「動物共和國」的義工朋友也帶了很多可愛的小狗小貓到場開放認養。「U-又、甘心愛心義賣會」最後募集到台幣56,173元，而當天未賣出的二手物品，也全數捐獻給「光仁二手庇護商店」。



橘子愛心活動主辦人——娟娟

透過這次的愛心義賣，感受到橘子人不只是會工作跟玩樂，還擁有滿腔的熱血，也讓園區的上班族知道橘子是充滿愛心跟關心的熱血青年。能跟大家一起在橘子這個大家庭工作真的很幸福！



橘子的愛心也感染了園區的廠戶們，大家頻頻問何時還會再舉辦這麼有意義的活動。為了讓橘子的愛心繼續發揚光大，橘子決定將愛心義賣活動變成橘子的文化之一，定期每年舉辦，並且設計專屬的橘子愛心旗幟表揚主動參與的部門。

2009柑盃活動報導



橘子的柑盃運動會從2005年開始，年年都有不同的主題跟驚喜，而今年的「柑盃再臨」則是將場景拉到了六福村，要讓橘子人的運動神經在尖叫中完全釋放！

柑盃當天有不少橘子人帶家人出席。



今年橘子的柑盃活動主題是「2009柑盃Family Day遊樂園」，Albert曾經說過：在運動會可以看到橘子人攜家帶眷是非常令人感動的事情，因為這表示橘子不只是個企業，而是真的像個大家庭一樣，可以背負所有員工安居樂業的責任。所以這次的Family Day除了邀請橘子大家庭的每一員，也熱切歡迎橘子人將自己的家人也帶來同樂。

在6月13日這天，橘子特地選定全台首屈一指的遊樂園「六福村」，並且設計了重重關卡，讓各部門組成的競賽隊伍冒險闖關，統計分數由隊呼創意、闖關得分累計，優勝隊伍可以得到獎金20,000元。從五花八門的道具戲服還有各隊精采的表演，可以看出來，橘子人不只渾身解數、連十八般武藝都拿出來，就是為了一定要拿第一！

而橘子福委會設計的闖關關卡，可不是要你挑戰遊樂設施那麼無趣！為了呼應Family Day主題，在你坐大怒神以自由落體的速度向下墜落、或是坐海盜船跟地面呈90度垂直的同時，關主將會秀出橘子價值F.A.M.I.L.Y.六個字的字卡，不管你正在張嘴尖叫或是閉眼咬緊牙根，都得扎扎實實地把字卡上的橘子價值背出來，證明你是個十足的橘子人，才算過關。

橘子愛心獎的得獎部門也在這個盛大慶典上被大大表揚。



不管設施有多刺激可怕，最重要的任務是得看到橘子價值觀字卡！



我說，今年柑盃真的很棒！



遊戲橘子 — 毓蓉

今年的柑盃比去年更刺激、更瘋狂、更令人尖叫！隔天我因為過度緊張而腰酸背痛，也因為大聲吼叫而失聲。不過今年的柑盃Family Day，能跟自己的家人朋友一起挑戰極限，感受比以往更幸福。而這次辦在六福村，讓帶小朋友來的同事也玩得很開心，因為就算小朋友不敢嘗試刺激的遊樂設施，還可以去逛動物園、玩旋轉木馬、享受小型摩天輪。比起以往的柑盃，我覺得橘子今年選的地點真的是闖家歡樂！



果核數位 — 嘉美

這是我加入橘子以來參加的第一場運動會，跟印象中的運動會很不一樣，傳統運動會不外乎是接力賽跑、拔河、100M競賽、球類競賽等等，但這次舉辦的柑盃運動會讓我感覺就像是一群朋友聚在一起歡笑、玩耍，也感覺橘子集團的同仁，上至老闆，下至員工，大家都好熱情，鮮少老闆或主管的架勢。而今年讓大家都High翻天的遊樂設施，我覺得完完全全呼應了橘子價值觀的Adventure：因為對於平常不敢玩高難度指數的橘子人來說，這次的活動也讓大家跨出了嘗試、冒險的步伐！



玩酷科技 — 人豪

還沒加入橘子集團前就聽說過橘子人玩的很瘋狂，經由這次柑盃總算是見識到了。平常玩酷跟集團的其他人不會有那麼多的機會接觸，這樣的活動大大帶動了彼此之間的交流呢！雖然玩酷是集團裡比較沉穩的子公司，但今年我們也是豁出去玩了，成績表現還不錯，尤其是我們的創意隊呼（Stay Cool/ Be Cool/ PlayCool）也贏得集團的稱讚，因為大家都積極的「追求樂耀」，對於隊呼發想也「創新創意」，更「勇於嘗試」的上台秀出自己，最重要的是，每個人都帶有一顆「保持年輕」的心，充份表現出我們橘子玩酷的年輕活力！

橘子名人堂：「橘子剽悍勳章獎」5月得主

《楓之谷》營運團隊

《楓之谷》當初是台灣第一款免費的線上休閒遊戲，面對現在市場上近百款免費遊戲的激烈競爭，《楓之谷》依舊能維持超高人氣，並拿下橘子內部剽悍勳章獎的關鍵原因，《橘人誌》為你做第一手揭露！

《楓之谷》致勝三要點：

1 淡季不淡，創造最高扣點！

5月因為是期末考週，通常會流失大部分的學生玩家，這時是所有線上遊戲的淡季。但是《楓之谷》今年運用改版週期和活動緊密的安排，維持人數穩定，改寫淡季魔咒，成功創造《楓之谷》歷年來5月最高扣點！



部門經理
高個

產品行銷經理
傅小怡



2 有效進攻，迎戰對手！

5月份《夢幻龍族傳說》上市，《楓之谷》營運團隊面對這款號稱可愛指數破表的頭號競品，雖然擔心但更興奮。透過提高媒體聲量，強打單一訴求「還是《楓之谷》最好玩+SP登入送現金」以及每兩週推出新活動維持新鮮感，大大提高了玩家黏著度。即使強敵在前，《楓之谷》登入人數不減反增！



3 創新福袋新玩法！

傳統福袋玩家要花好幾次錢才能轉到自己想要的福袋，《楓之谷》提供新的「拷貝福袋玩法」，讓玩家碰點運氣，就有機會得到令人稱羨的道具X2，像是玩家瘋狂喜愛的「金色海豹椅」，造成這次福袋活動獲得熱烈迴響！



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，提供橋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，挖掘橋子裡更有趣的人事務。

用最簡單的T恤來
溝通你我

如果問夏天最讓人直接聯想的服裝是什麼？那答案肯定是T恤。一件簡簡單單的T恤，不但穿來讓人輕鬆、舒服，它同時更是一個可以展現多種個性的服飾單品。放眼望去，你可以經常看到在橋子人身上，Always就是一件T恤。SPACE 17當然也注意到了，在盛夏的七月特別推出以概念店型式的T恤展，取名為「不言可喻的T-Shirt溝通學」，不過到底SPACE 17要和我們溝通、傳達什麼？且讓《橋人誌》帶你一探究竟！

走進SPACE 17裡，我們馬上會看到一個T恤概念店的雛形，包括抬頭所見的「GT COMMUNICATION SHOP」的店掛牌、一幅巨型T恤販賣機的背景，與一旁在一般服飾店最常見的Fitting Room和簡單成列的衣架，再再讓我們以為，自己真的來到了一個特別的迷你商店。

其實在巨大販賣機的背景裡，展示的正是一件件橋子人平時所最常穿的T恤。不管是英國的米字T、卡通T，甚至是Comme des Garçons的PLAY系列T……，看展的人都能在這個展場，一窺橋子人各自穿衣的品味與多樣化的穿著個性。



但這些展示的T恤能不能購買？很顯然地當然不行。SPACE 17策展單位告訴《橋人誌》，「我們這次展覽沒有要販賣什麼『實體』，我們只想販賣一種『概念』。」

如果說服裝是展現我們個性的一種方式，那麼T恤的確是種最簡單的表現手法。正如同一旁的展覽文案所要傳達的，或許我們沒有辦法決定我們長相，但我們卻有能力去挑選和我們個性、

品味相符的T恤，用它來展現我們的個性和我們的喜好。SPACE 17策展單位說：「T恤是一種形體最簡單的衣服，但它的內涵其實卻充滿著各種細節，包括品牌、大小、材質、剪裁、顏色、圖案等，每一樣都是主人有意識或無意識，想要對別人表達的訴求。也因此我們有意透過『T恤』去傳達一種『溝通』的概念。」

經過這次展覽後，或許下次橋子人在買T恤或穿上T恤時，你會因此有著更多的想法！

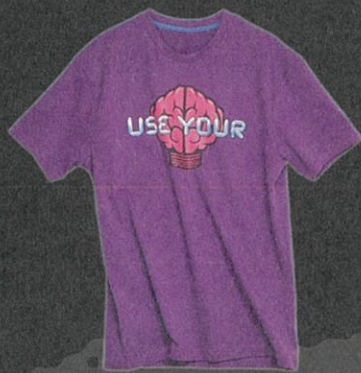


品牌用T恤秀觀點

說完T恤展覽後當然也還要回到T恤本身。由於T恤的形體簡單、內涵卻可以千變萬化，因此不少設計師或時尚品牌，每年都會爭相以T恤做為創作，發展出各式各樣有意思的系列產品。有些是為了宣導理念議題、有些則是要表達自我個性。我們可以從以下幾個最近最夯的例子，來印證SPACE 17這次展覽所要傳達的概念。

議題式T恤：H&M 愛滋T

H&M搶做愛滋T，在服裝品牌雖然並不是第一次見到。但H&M為宣導年輕人愛滋議題的重要，確實下了一番苦心。除了找來當紅的流行樂女歌手Katy Perry來設計T恤外，其他如知名嘻哈大團N.E.R.D、音樂鬼才Moby、性感的舞者Dita von Teese也同樣為這次活動站台。由於這次的公益宣導著力在年輕族群，關懷愛滋系列T恤當然也直接對青少年喊話，例如像N.E.R.D的Pharrell Williams在T恤直接寫上「Use your brain」。而此次25%的銷售所得，H&M將捐贈至全球關懷HIV/AIDS的專案裡。



個性式T恤：Rolling Stone

最常見到、帶有濃濃個性味，應該可以算是搖滾T。由於T恤本身崇尚自由及無拘無束的設計哲學，與Rock的基本態度互相契合，所以你可以看到Rocker扮相的人，身上幾乎永遠就是一件T恤。特別是近年來Rolling Stone的大舌頭Icon受到不少年輕人青睞，所以走在街上，隨意就可看見Mick Jagger (Rolling Stone主唱) 的血盆大口，印在年輕人的T恤上。其實這也是一種極具搖滾個性的扮相。

藝術式T恤：House of Holland

House of Holland的T恤向來以大膽做作風聞名。最近它所推出的裸體藝術T恤，就非常好看。以畫上各個時尚名人的裸體漫畫作為賣點，其中一些搞笑的圖案也十分有趣。不過對一些保守的人而言，穿上這樣的T恤確實需要一些勇氣。



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 Gomania Digital Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved.
Powered by Gomania Brand Center

橘人誌

G!VOICE

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

