

# 台電首款電力能源桌遊 綠動電電島

文／陳怡 圖／楊越涵



▲ 綠動電電島遊戲是台電首款桌遊。

民國 106 年，台電公司與中國文化大學廣告系的年輕團隊「鮭魚游游」首度接觸，針對台電第一款電力能源桌遊展開創意激盪。台電長年與文大廣告系進行產學合作，但是過往合作的方式多為具有時效性的戶外宣導活動，未能留下可長久推廣的產品或文宣品，因此這次結合能源知識與時下蔚為風潮的桌遊，打造一款名為「綠動電電島」的桌遊，以親切、有趣方式和社會溝通，也更普及於廣大民衆，達到能源宣導目的。

台電公服處以袁梅玲研究員為召集人，邀集處內社區服務組同仁、資訊系統處同仁楊博翔與台電桌遊社幹部陳群元、賴俊達等人一起激盪腦力；另外也向電源開發處的栢榮祥主管、曾家彥等人請教能源知識。不但如此，遊戲設計團隊更於民國 106 年 12 月參與由綜合研究院主辦、經濟部能源局指導的「遊能有愉—能源主題桌遊設計」競賽，從中獲取桌遊設計的靈感和技巧，並且針對遊戲進行改善。

經過多次會議討論，雙方初步決定了故事背景、遊戲方式設定、能源知識類型等等，過程中經歷無數次調整，並且配合文大廣告系畢業展的發表時程，最終在短短三個月內，創造出既有娛樂性、又富有教育意義的遊戲。

「綠動電電島」於民國 107 年農曆年前印製完成之後，曾於台電總部大樓舉辦「綠動電電島」桌遊體驗會，邀請台電同仁率先體驗遊戲，現場擺設 10 桌、每桌達 8 人，參與遊戲的玩家從專業性、娛樂性和教育意義等角度來提供意見，都給予正面回饋。第 29 屆文大廣告系畢業展於民國 107 年 3 月在臺北信義區百貨的信義劇場發表，展出期間「綠動電電島」桌遊亦開放讓現場民衆體驗，頗受參與民衆好評。

## 透過遊戲達到交流目的

「綠動電電島」的故事背景設定在一個虛構的、仰賴電力發展的島嶼，在經

歷末日浩劫之後，城市失去電力導致發展停滯，島上的「電電兵」希望透過能源轉型、興建綠能發電廠來振興城市；另一方面，浩劫後島上的動物變成擁有高智能的聰明生物，牠們偽裝成其他身分，阻止人類建立發電廠，希望讓島嶼恢復到原始的生態。遊戲主軸即「電電兵」

和「動物」兩大陣營的抗衡，以此決定玩家輸贏，同時傳達電力知識及能源轉型議題。

台電公衆服務處吳宛芸表示，遊戲的卡牌和玩法融入能源概念，包括電廠的發電方式、能源價格、不同能源隱含的風險、綠能是永續能源等等。島上總共有 4 個電廠，而電廠牌是覆蓋起來的，電電兵的任務就是把綠能電廠找出來。遊戲採取集點機制，電電兵湊足點數即可交換電力方塊、集滿足量的電力方塊後才可以打開一張電廠卡牌。過程中「動物」會設法阻止電電兵取得電力方塊，並且誤導對手做出錯誤的判斷。這一類的「心機陣營遊戲」具有高度娛樂效果，讓玩家輕鬆吸收能源知識，不致產生學習負擔或感到枯燥乏味。

台電公司以穩定供電為首要任務，近年更是積極透過各種宣導管道提倡能源轉型、節能減碳和節電知識，希望民衆能更妥善、有效地使用電力，一起朝環境永續前進。為了達到這個目的，持續地與社會



▲ 綠動電電島遊戲設計，能吸引孩童專注投入，適合作為教案。

公衆溝通必不可少，「溝通」不只是單方向的宣導，而是雙方的互動、對話和討論，「桌遊」便是建立社交關係、達到交流的方式之一。台電與文化大學廣告系合作，也能以自身的專業知識為基礎，加入年輕世代的活力與創意，讓能源議題不再那麼嚴肅。

「綠動電電島」的遊戲並未上市販售，目前主要針對全國中小學科展、兒童電力夏令營、教師研習等場合進行推廣。由於「綠動電電島」有趣好玩，能吸引孩童專注投入，教師只需從旁稍做引導，孩童就能進一步獲得相關知識。吳宛芸說，「在科展推廣時，就有理科老師覺得非常適合學生玩，因為這款桌遊不會強硬灌輸電力知識，只是稍微帶入，讓孩子有基本概念，所以很適合作為教案。」「綠動電電島」幫助台電在校園推廣能源教育，讓電力知識在校園深根發芽，與此同時台電也蒐集民衆的迴響，作為未來推廣能源議題的參考。源