

藝漆趣教遊

2021 臺中漆藝桌遊推廣企劃

主辦單位

臺中市政府觀光旅遊局

小組名

漆趣橫生





目錄

| | |
|----------------|----|
| 壹、緣起..... | 1 |
| 貳、目標..... | 5 |
| 參、單位組織..... | 6 |
| 肆、背景分析..... | 7 |
| 陸、視覺設計與宣傳..... | 15 |
| 柒、工作進度..... | 16 |
| 捌、人力分工..... | 16 |
| 玖、經費概算..... | 17 |
| 拾、效益..... | 18 |
| 拾壹、結語..... | 19 |
| 拾貳、附件..... | 20 |
| 拾參、參考資料..... | 21 |



壹、緣起

一、臺灣漆器之都——臺中

臺灣最早的漆器於移民時代出現（西元1895年以前），製造費工、價值昂貴，由於臺灣無種植漆樹、無相關人才，因此早期漆器多為中國舶來品，直到日治時代（1895年~1945年）後漆器在臺逐漸發展蓬勃，基底由木材製成的漆器是日本人生活中不可或缺的器物。因臺灣木材豐富，日本有計劃在臺培植漆工事業，引進漆樹、產製生漆、設立工藝所、培養人才等；豐原是臺灣三大木材集散地之一，日本人於豐原投資設立漆藝工廠，漆工人才全部北上到豐原工作，就此深根。

最早的漆工培訓所「臺中工藝傳習所」設立於臺中，最具代表的漆器工藝師——陳火慶先生，於臺中豐原地區擔任許多漆器工廠的指導，臺灣的漆藝文化可說是在臺中落地生根，並開花結果、深植於此。到了1975年~1990年的代工年代，臺灣漆器外銷產值一年達到新臺幣七、八億元，其中九成以上產自豐原地區，讓豐原享有「臺灣漆器產業故鄉」的雅號，臺灣也逐漸發展出自己獨特的漆藝工法，例如：蓬萊塗、千層堆漆，當時人們也積極營造臺中市為「臺灣漆藝之都」。



▲圖一：漆器示意圖

二、官方現狀考察

在1990年後，漆器生產逐漸外移沒落，為避免漆藝失傳，國立臺灣工藝研究所及豐原地區辦理多年的社區漆器扶植課程，積極培訓漆藝人才，如今臺灣漆藝協會仍致力於推廣臺灣漆藝文化，發起生活工藝運動，望能早日復興臺灣漆藝文化產業。

豐原漆藝館官方臉書專頁，按讚與追蹤人數皆未達到3000人，臉書專頁發布最熱門影片，觀看次數至今不達600次，其餘影片皆未達到400觀看次數，表示官方臉書專頁影響力不高，且影片並未傳播出去。



▲圖二、圖三：豐原漆藝館FB，截止至2021年3月22日下午兩點五十分



▲圖四：豐原漆藝館的官方YouTube頻道截圖，截止至2021年3月22日下午三點十分



本企劃觀察豐原漆藝館從2002年5月26日成立至今，今年將邁入第十九年，豐原漆藝館官網從2016年架設，總計瀏覽人數達21萬，每日僅有不到100人瀏覽，本企劃由臺中市政府民政局人口統計平台調查，臺中總人口數282萬979人，其瀏覽觸及率只有不到9%的人口數，在臺中漆器之都中，僅有9%以下市民瀏覽過臺中漆藝重要推廣地的官方網站。

後續本企劃查看豐原漆藝館的官方YouTube頻道，發現無人訂閱，總觀看次數剛達25000次，大部分影片皆未傳播出去、無人問津。



▲圖五：豐原漆藝館FB，截止至2021年3月22日下午兩點三十分



▲圖六：臺中市政府民政局人口統計平台，截止至2021年4月30日

(一) 網路媒體數據調查

為瞭解臺灣民眾對漆藝的看法，本企劃透過網路媒體數據發現，民眾普遍認為漆藝是需要傳承的傳統文化，但大部分人並不知道臺中市的豐原在漆藝歷史上扮演著重要的角色，而豐原漆藝館的展覽對於孩童而言太過枯燥乏味，難以讓孩童瞭解並感興趣。

國際權威旅遊評論網站「貓途鷹」上，豐原漆藝館在豐原21個觀光景點排名第12名，評論只有五條，其中最新的一則評論來自2018年1月，該遊客認為漆藝在豐原發展的過程中扮演著重要的角色，而他在參觀漆藝館之前對此毫無所知，更指出漆藝館缺少互動體驗，過於乏味單調。



▲圖七：豐原漆藝館地理位置圖



▲圖八、九：豐原漆藝館GOOGLE評論



臺灣最大興趣社交媒體「痞客邦」上，有位遊客寫道，在臺灣生活多年，參觀漆藝館後才知曉漆藝對豐原是如此重要，認為漆藝的文化能傳承延續下去是好事，他也指出漆藝館的展示品對小孩子來說比較枯燥，很難靜心看下去。

在台灣生活這麼多年，我也是這次來豐原才知道豐原的漆藝如此重要，更遑論小孩。因為漆藝館展示的漆器對小孩而言比較枯燥，因此佑佑、彥彥對於漆器館外的鯉魚池還是比較有興趣。

藉此讓孩子知道豐原傳產特色，讓他們看看漆農如何取漆，這些都是他們的第一次。

總是，豐原漆藝館是台灣首座公立的漆藝展覽館，雖然佔地空間不大，但它已把在地特色文化用知性的方式讓人接近，讓文化技藝和記憶繼續延續。

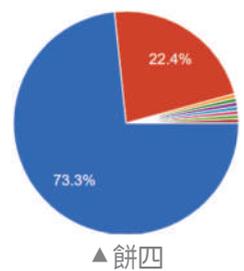
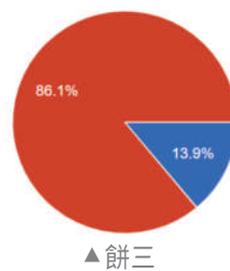
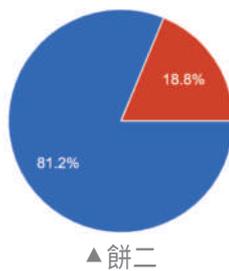
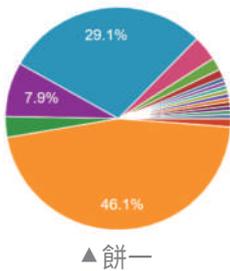
▲圖十：痞客邦旅遊心得



(二) 漆藝問卷調查

本企劃為具體瞭解臺中市民對漆藝認知和瞭解程度，設計問卷調查，共計收到495份問卷回覆。

根據（餅一）圖所示，問卷填寫人中佔最大比的為19~25歲的上班族，再根據（餅二）圖所示，共有81.2%的人知道或聽過漆器，其中有52.1%的人是透過新聞媒體得知漆器，表示大眾對於漆器有普遍認知，而根據（餅三）圖所示，共有426人不知道臺中市是漆器之都，大部分人對漆藝會感到距離感，最後根據（餅四）圖所示，共有73.3%的人表示如果將桌遊作為教學輔具，會增加學習的興趣，大部分人感興趣的桌遊形式為紙牌遊戲。



根據以上問卷結果所述，臺中市民普遍知道漆器，但卻不知道臺中市是漆器之都，而漆器雖然在日常生活中常出現，大眾仍會感到距離感、不瞭解漆藝文化，本企劃發現這些事背後存在以下問題：

- (1) 漆藝推廣不夠廣泛
- (2) 漆藝文化沒落
- (3) 官方社交媒體平台沒有持續推廣
- (4) 漆器展示對大眾缺乏吸引
- (5) 生活中沒有渠道深入瞭解漆藝

根據以上結果所述，本企劃認為漆藝是必須推廣且傳承的傳統文化，然而漆藝文化推廣不夠廣泛，導致漆藝逐漸沒落，而官方網路平台沒有持續推廣，沒辦法將漆藝文化大範圍傳播出去讓更多民眾瞭解，本企劃為解決以上問題，設計漆藝桌遊，讓民眾在生活中透過遊戲的方式深入瞭解漆藝文化，並經營社群媒體平台，持續將漆藝推廣給大眾。



二、屬於我們的桌遊時代

在重視成績的社會現象下，孩童普遍對於本土文化的認識和文化認同漠不關心，導致臺灣的傳統藝文文化無法傳遞給下一代，隨著時代變遷，慢慢消失於生活當中，使用桌遊教學，已成為現今國內外教育界的趨勢潮流，藉由桌遊這種新的學習方式，更能讓孩童加深印象與激發學習動機，透過桌遊的遊戲機制，經由「玩」的方式，對於該主題會更有進一步認識的意願。



▲圖十一：孩童與桌遊教學互動圖

在資訊爆炸的時代，寓教於樂的教學模式，更能引起孩童學習的注意與集中，比起一成不變知識傳遞，利用桌遊的教學互動，將傳統藝文文化推廣給現今孩童，是現今桌遊時代最盛行的新趨勢。



▲圖十二、十三：《走過·臺灣》桌遊團隊、桌遊商品圖

桌遊教育趨勢下，臺灣的桌遊設計師們開發了許多廣受教育界與民眾好評的桌遊，例如《走過·臺灣》這款桌遊，以臺灣歷史文化做為故事背景設計桌遊，將遊戲運用於學習的創作理念，具有教育意涵，這套桌遊正可以配合學校歷史老師當作教學工具使用，並且有效引起學生注意與提高學習興趣，甚至能與學校考試接軌，也因為這款桌遊的教育性，間接地推動孩童去關心臺灣的傳統與歷史文化。



▲圖十四、十五：嘖嘖平台—臺灣文化主題桌遊募資數據

近年來臺灣傳統文化桌遊受到各界關注，在玩家間皆有不錯的評價，但是設計、出版自己的桌遊，所需要的成本及製作相當艱辛，整個桌遊的製作與成本有非常多要考量的事項，如果沒有大眾的募資支持，對於收益沒有太高的臺灣社會來說，桌上遊戲的售價都相當高。



本企劃觀察嘖嘖平台上各種桌遊募資企劃，這些桌遊設計師皆是想為臺灣教育做出奉獻的設計者，讓臺灣文化在教育與遊戲間傳遞，也能發現傳統文化保存這類型的桌遊，在募資平台上深受大眾的支持並積極宣傳，募資平台的功能不再僅限於募資，更是一個宣傳平台。

本企劃蒐集並觀察臺灣傳統文化桌遊，並沒有以臺中漆器為特色的教育桌遊，而目前漆藝文化需要的就是與新世代趨勢結合進行推動，本企劃決定以「傳統藝文文化推廣」與「桌遊教育」的趨勢潮流作為契機，將漆藝與桌遊兩者結合，進行桌遊教育推動，讓漆藝文化從漆器之都的臺中作為起點，擴大宣傳到全臺民眾，讓漆藝這項無形文化資產得到更多關注度。

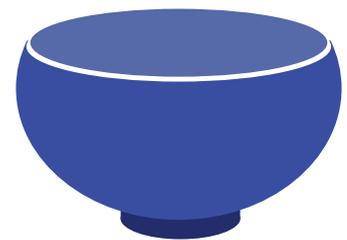
貳、目標

一、開發漆藝桌遊，推廣漆藝文化

本企劃藉由問卷調查知曉大眾對漆藝只停留在表面認知，並感到距離感，大眾對漆藝充滿興趣卻不知道從何處瞭解，透過問卷結果還得知桌遊教具能夠大大提升學習的興趣，桌面遊戲是近年來最受大人小孩歡迎的玩具產品，能讓大人和小孩一同遊玩。本企劃將傳統漆藝結合現代流行的桌面遊戲，開發漆藝桌遊，期望藉由傳統文化的創新，讓大眾在遊玩的同時重新認識漆藝，並將臺中市作為漆藝之都推廣，讓大眾瞭解臺中市在地傳統文化。

二、教學版漆藝桌遊，讓孩童認識漆藝

教學版漆藝桌遊包含動畫、繪本和桌遊，桌遊為卡牌結合漆器道具的形式，卡牌是世界普及的遊戲，安全且適合孩童遊玩，動畫、繪本介紹漆藝文化和技法，卡牌使用臺灣特有的蓬萊塗風格設計，漆器道具則呈現漆藝傳統技法，讓孩童在遊玩的同時學習漆藝文化。本企劃期望進入小學班級實際教學，從教育開始加強孩童對漆藝的認知，藉由桌遊形式降低對漆藝的距離感，透過教學版桌遊讓孩童瞭解臺中市漆藝文化和工藝。





三、販售版漆藝桌遊，募資吸引更多族群

販售版漆藝桌遊包含動畫、繪本和桌遊，桌遊為棋盤遊戲，將漆藝的歷史融合進遊戲，地圖和卡牌內容與歷史相關，在遊玩的同時能夠瞭解臺灣漆藝歷史，此類需要動腦記憶的遊戲類型更適合大人遊玩。本企劃期望將販售版桌遊上架募資平台，透過募資平台的廣告增加漆藝桌遊的曝光，以此宣傳漆藝文化，讓大眾注意到該項傳統藝文文化，吸引平台上不同族群對其感興趣。

四、經營社群平台，讓大眾關注漆藝

在Facebook、Instagram等社群平台開設漆藝粉絲專業，定期更新漆藝相關知識及桌遊企劃，介紹漆藝文化、工藝，藉由社群平台的持續曝光和互聯網科技的影響力，增加大眾對漆藝的關注度和拓展受眾族群，讓全臺灣民眾瞭解漆藝的歷史脈絡，藉此降低大眾對漆藝的距離感，振興漆藝並傳承文化及工藝。

參、單位組織

指導單位：臺中市政府

主辦單位：臺中市政府觀光旅遊局

承辦單位：

臺中市東區力行國民小學、臺中市南區樹義國民小學、臺中市西區大勇國民小學、
臺中市北區賴厝國民小學、臺中市區光復國民小學、臺中市北屯區仁美國民小學、
臺中市西屯區永安國民小學、臺中市南屯區惠文國民小學、臺中市豐原區南陽國民小學、
臺中市后里區內埔國民小學、臺中市神岡區社口國民小學、臺中市大雅區大雅國民小學、
臺中市潭子區頭家國民小學、臺中市外埔區外埔國民小學、臺中市清水區清水國民小學、
臺中市梧棲區中正國民小學、臺中市大甲區大甲國民小學、臺中市沙鹿區北勢國民小學、
臺中市大安區大安國民小學、臺中市龍井區龍峰國民小學、臺中市大肚區大肚國民小學、
臺中市石岡區石岡國民小學、臺中市烏日區九德國民小學、臺中市新社區新社國民小學、
臺中市大里區塗城國民小學、臺中市霧峰區霧峰國民小學、臺中市太平區新平國民小學、
臺中市東勢區中山國民小學、臺中市和平區博愛國民小學、臺中市和平區博愛國民小學
谷關分校光山行漆器工藝
欣德漆器有限公司噴室股份有限公司

協辦單位：

豐原漆藝館

臺灣漆器協會

國立臺灣工藝研究發展中心

國立臺中科技大學商業設計系

臺中市政府文化局

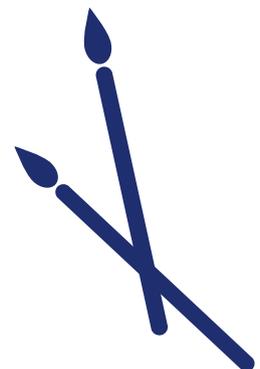
贊助單位：

財政部印刷廠

大玩創意有限公司

教育部臺灣教學資源中心

漢三木業股份有限公司

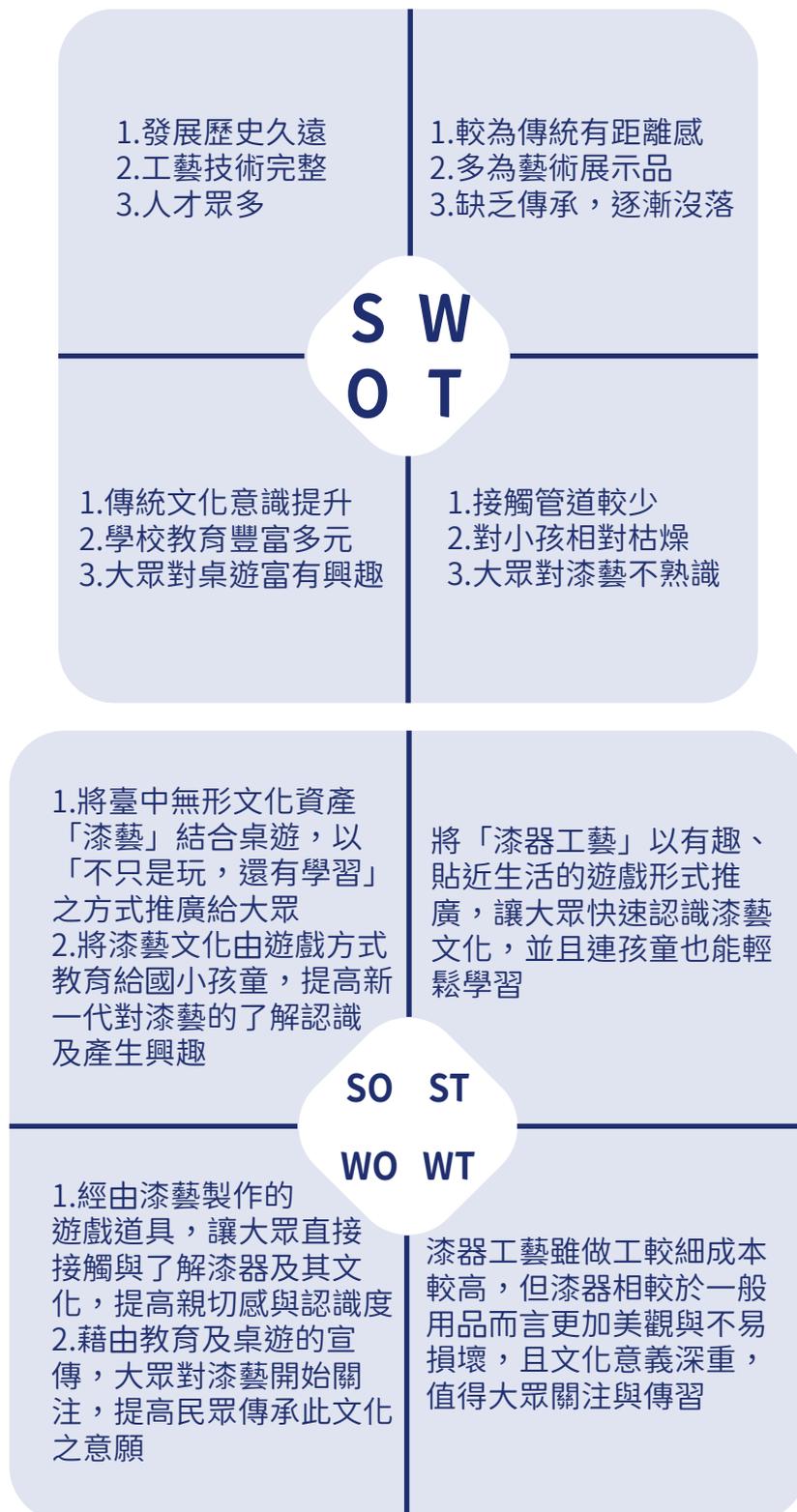




肆、背景分析

一、SWOT分析

本企劃主軸為推廣臺中無形文化資產「漆藝」，將其歷史文化與特色結合桌遊，讓大眾在遊戲過程中可以輕鬆快速地學習到漆藝相關知識；透過進入學校進行遊戲互動教學，以及募資平臺販售一般民眾遊玩的版本，將漆藝文化以不同的面相推廣出去，加深大眾對於漆藝了解與認識，縮短漆器工藝的距離感，吸引更多人關注與傳承此文化的意願。





二、4P分析

本企劃分為兩部分：帶進校園與國小孩童進行遊戲互動教學的「遊漆桶」；上架募資平臺販售的「憶漆時光」，共兩款產品，並且除遊戲本身以外，附帶有關漆藝文化的繪本與動畫。

在通路上遊漆桶僅於校園內發放做為教學用，憶漆時光則於嘖嘖募資平臺上架販售，售價為1400元/組；兩者推廣皆經由社群媒體如FB、IG等，以及文宣海報、電子海報、公車與車站廣告等多方進行。

(一) 憶漆時光



(二) 遊漆桶





伍、具體內容執行

一、漆藝教學繪本

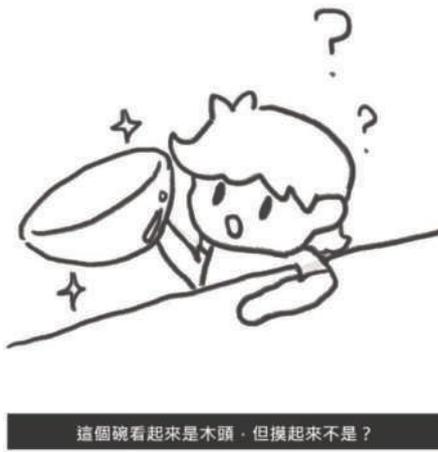
本企劃以孩童易懂的繪本方式介紹漆藝故事，將繪本內容融入桌游遊戲內容，讓孩童除了閱讀知識外，能用玩與教育結合的方式學習瞭解，加深漆藝印象。繪本內容從發現臺中是漆器之都的好奇小孩為開頭，再從漆器外在特徵代入主題，介紹漆器、胎體的基本知識，用繪本輕鬆有趣的方式循循善誘孩童，使孩童後續進行桌遊遊戲時，能更清楚如何形成漆器、漆藝起源。

(一) 繪本內容

(1) 繪本印刷方式：全彩精裝

(2) 繪本尺寸：22.2x 21.3cm

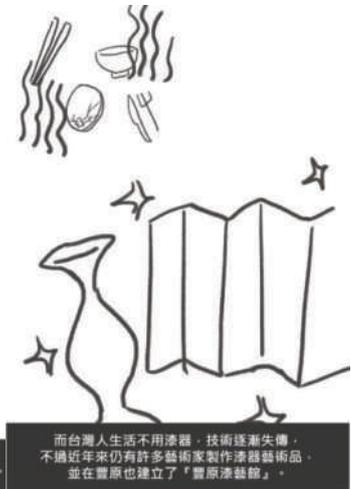
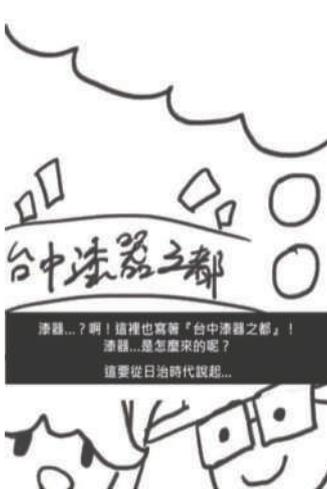
(3) 繪本分鏡：如本企劃繪製之圖十六~圖二十二所示，以可愛插畫圖文搭配介紹臺灣漆器之發展背景與歷史，再慢慢帶出「臺中漆器之都」，輕鬆讓學童認識漆器之由來。



這個碗看起來是木頭，但摸起來不是？

這個叫做漆器囉！這個木碗，也就是被膠包覆起來的物品，就叫做胎體。把木碗上漆了很多層漆後，就能做成漆器。

▲圖十六、十七、十八：本企劃繪製一繪本分鏡示意圖



漆器...? 啊！這裡也寫著「台中漆器之都」！漆器...是怎麼來的呢？這要從日治時代說起...

日治時期，日本人來開發台灣大雪山、八仙山的林業。這時，剛好位於兩條林業入口間的豐原，就成為了木材重鎮。台灣光復後，美國來台投資，因此養成許多木胎人才。

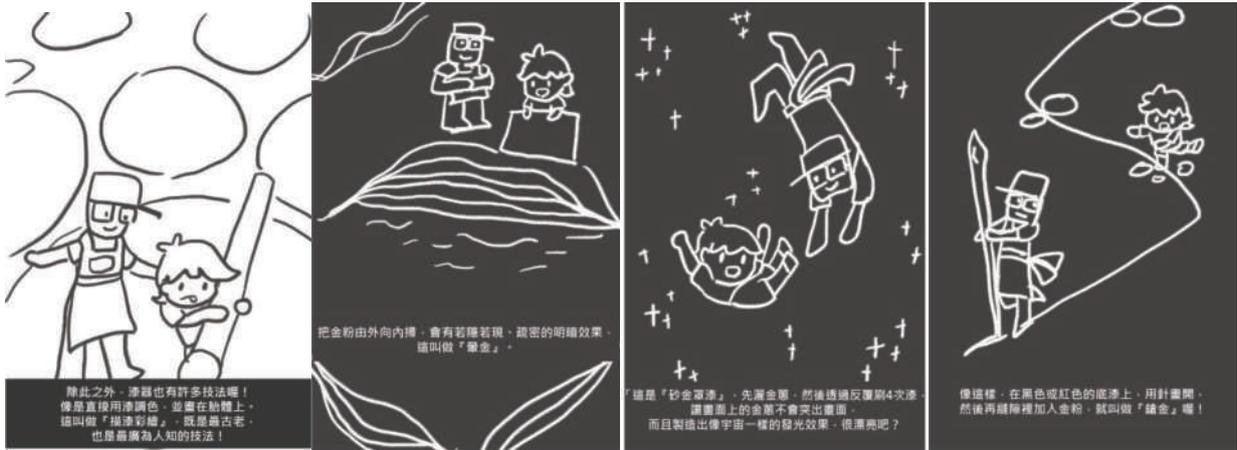
後來，由於許多日本人生活對漆器的需求，許多的訂單來到台灣，那便是漆器在台灣的輝煌時代。

而台灣人生活不用漆器，技術逐漸失傳，不過近年來仍有許多藝術家製作漆器藝術品，並在豐原也建立了「豐原漆藝館」。

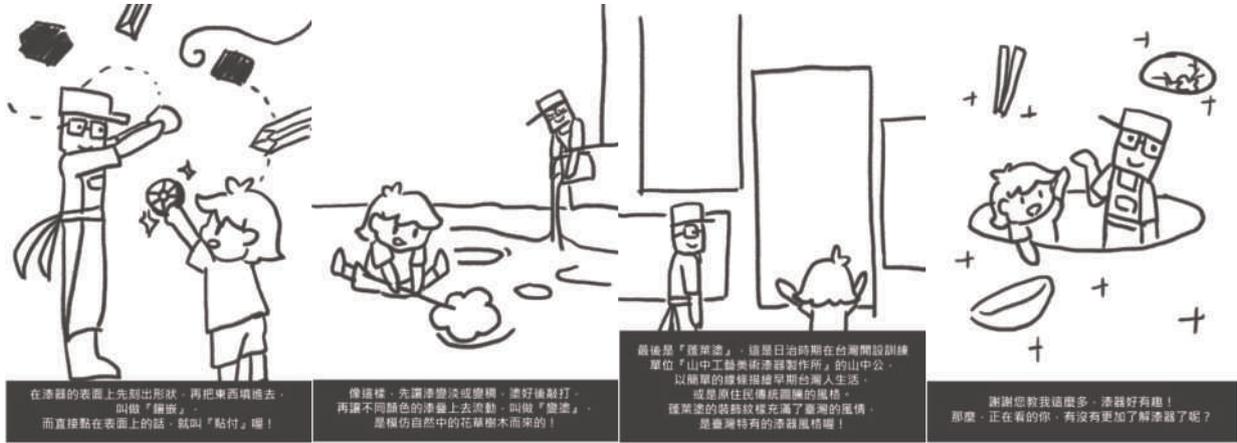
▲圖十九、二十、二十一、二十二：本企劃繪製一繪本分鏡示意圖



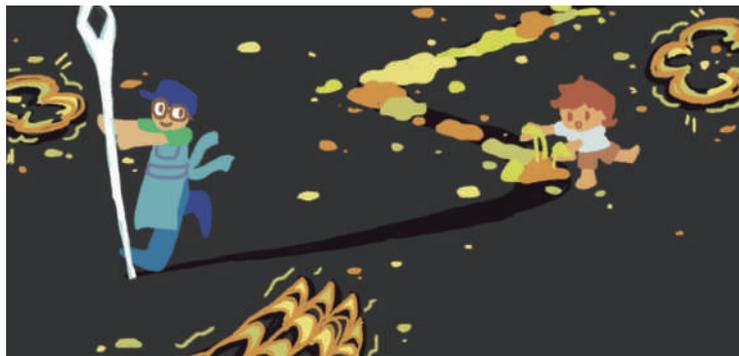
(4) 繪本分鏡：如本企劃繪製之圖二十三~圖三十所示，著重介紹漆器重要之技法與風格，讓孩童加深認識外，也與桌遊玩法內容具關聯，增進孩童學習瞭解與記憶漆藝。



▲圖二十三、二十四、二十五、二十六：本企劃繪製一繪本分鏡示意圖



▲圖二十七、二十八、二十九、三十：本企劃繪製一繪本分鏡示意圖



▲圖三十一：本企劃繪製繪本內頁



▲圖三十二、三十三：本企劃繪本模擬圖、教育版動畫模擬圖

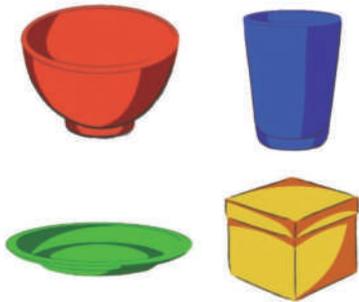


二、教學版桌遊

教學版桌遊以認識漆藝技法及風格為主軸，卡牌類型遊戲，遊戲方式輕鬆簡單，共有兩種不同玩法。在道具設計上皆以漆藝相關技法、風格進行製作：卡牌以蓬萊塗風格表現，道具則以六種不同的漆藝技法製作，並透過與生活中常見的生活用品搭配，藉由平時認知讓孩童能夠快速理解、認識並瞭解漆藝文化。

(一) 遊戲須知

- (1) 遊玩前須認真觀賞動畫或繪本，了解漆藝發展。
- (2) 動畫與繪本介紹之漆藝相關知識、風格、技法與遊戲相關。
- (3) 建議遊玩人數為 3-5 人
- (4) 遊戲相關物品及用途如下：



道具為碗、杯、盤、盒，共14入，表面以印刷呈現描漆彩繪、暈金、砂金罩漆、鎗金、鑲嵌貼付、變塗，六種漆器技法。

塑膠製品，長寬高尺寸為：碗2.5 x 2.5 x 3 cm，杯1.5 x 1.5 x 3 cm，盤4 x 4 x 1 cm，盒5 x 3 x 2 cm。

▲圖三十四、三十五、三十六、三十七：
本企劃繪製—遊戲道具



▲圖三十八、三十九、四十、四十一：本企劃繪製—教學版漆器卡牌

一副卡牌為50張，圖樣分為水果及漆器胎體各一半，以蓬萊塗風格繪製，紙製品，尺寸為長90 x 寬60 mm



▲圖四十二：本企劃繪製—
遊漆桶模擬圖

以木胎漆器製成，外型為油漆桶狀設計，耐用耐摔可久放，適合孩童拿取及收納放置容易。



▲圖四十三、四十四：本企劃繪製—教學版漆器卡牌模擬圖

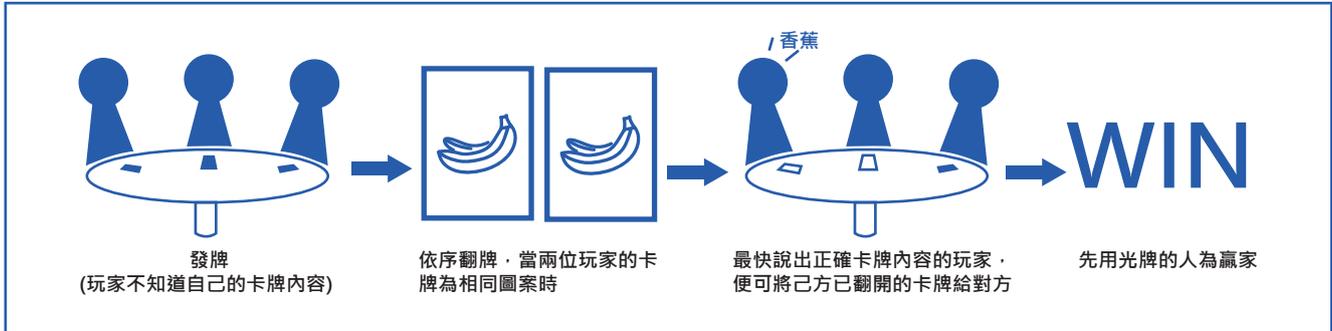


(二) 遊戲內容

(1) 遊戲一：蓬萊塗

說出水果名或漆器的胎體名作為遊戲主軸，使孩童能在遊戲互動中，記憶漆器之特色技法與製作方式。

1.遊戲用具為卡牌一副，遊戲時間約七分鐘，遊戲玩法如下：



▲圖四十五：本企劃繪製－蓬萊塗遊戲模擬圖

(2) 遊戲二：漆器對對碰

簡單又具圖像記憶性的遊戲內容，讓孩童在遊玩過程中，對漆藝加深印象，以及藉由道具來聯想漆器的實際樣貌，引起孩童想觀賞漆器實物的好奇心。

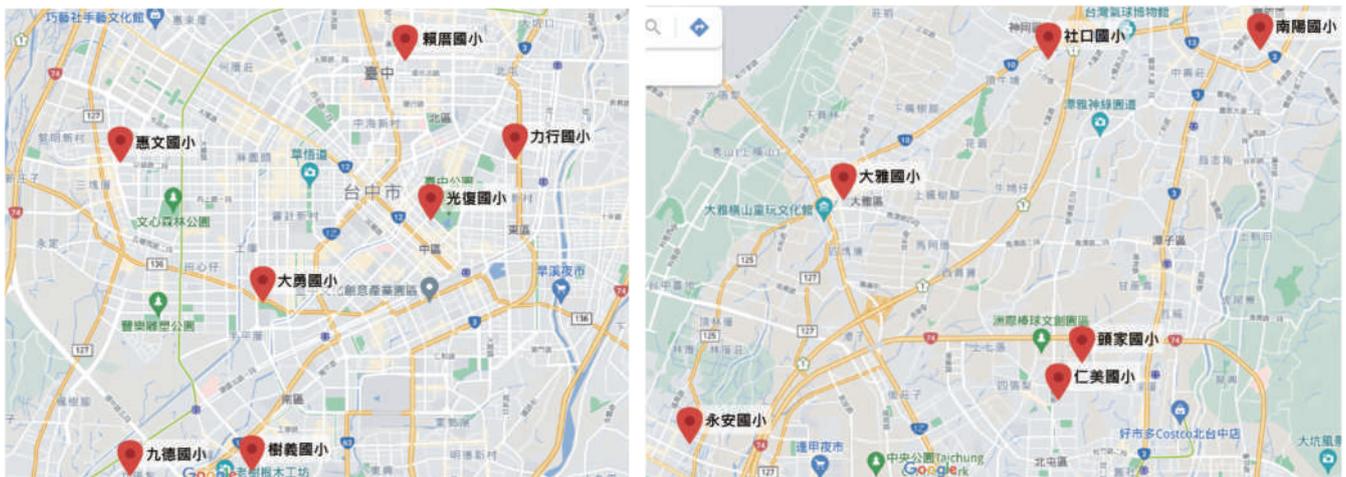
1.遊戲用具為卡牌一副、漆器道具（碗、杯、盤、盒），遊戲時間約十分鐘，遊戲玩法如下：



▲圖四十六：本企劃繪製－漆器對對碰遊戲模擬圖

三、進入小學推廣漆藝

將教學版漆藝桌遊帶入臺中市 29 所小學實際教學，推廣漆藝文化。經由實際示範教學，增加孩童對漆藝的瞭解，並透過孩童將漆藝推廣出去。推廣時間為民國 111 年 4 月到 6 月、9 月到 11 月。



▲圖四十七、四十八：載自GOOGLE－實施企劃之國小分布示意



四、桌遊募資-憶漆時光

遊戲以漆藝在臺中的歷史為主軸，將漆藝在臺的年代、重要地點、重要事蹟等作為遊戲地圖走向，可觸發劇情、獲得物品或懲罰；重要人物與藝文發展為勝利元素，並將重點介紹放置對應地圖或卡牌中，讓漆藝文化深植遊玩者腦海中；包裝為束口型水桶包，攤平即為地圖，可直接收納遊戲道具、方便攜帶不占空間；棋子、骰子皆由漆藝工法製成，使遊玩者不僅是了解漆藝文化歷史，更能直接接觸到其產品。

(一) 遊戲須知

- (1) 遊玩前須認真觀賞動畫，了解漆藝發展。
- (2) 動畫中年代、事件、人物皆可能為遊戲內容。
- (3) 建議遊玩人數為 4-6 人
- (4) 遊戲相關物品及用途如下：



觸發獲得之物品
累計一定數量獲勝



依照骰出點數向前移動
或獲得錢幣，由漆藝製成



遊戲玩家代表物
由漆藝製成



以臺中漆藝發展歷史為主軸
年代、重要地點、重要事蹟為地圖內容
並標註當時重點事件介紹

▲圖四十九：本企劃繪製一憶漆時光地圖模擬圖



▲圖五十、五十一、五十二、五十三：本企劃繪製一憶漆時光卡牌模擬圖

有蓬萊塗、高蒔繪、漆陶
三種不同卡面
獲對應卡牌觸發勝利劇情
(勝利條件標示於卡面中)

有陳火慶、賴高山、
王清霜、賴作明四種人物
獲對應卡牌觸發勝利劇情
(勝利條件標示於卡面中)

停留於地圖上機會格子時
可抽取隨機獲得物品、
獎勵或懲罰

玩家達到勝利時可獲得
共有六種不同的勝利劇情



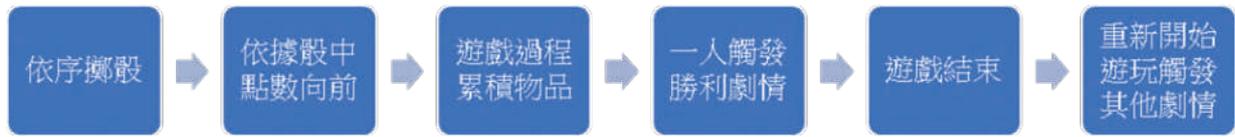
▲圖五十四、五十五：本企劃繪製－憶漆時光卡牌模擬圖



▲圖五十六：本企劃繪製－水桶包地圖展開模擬圖

▲圖五十七：水桶包外觀示意圖

(5) 遊戲玩法



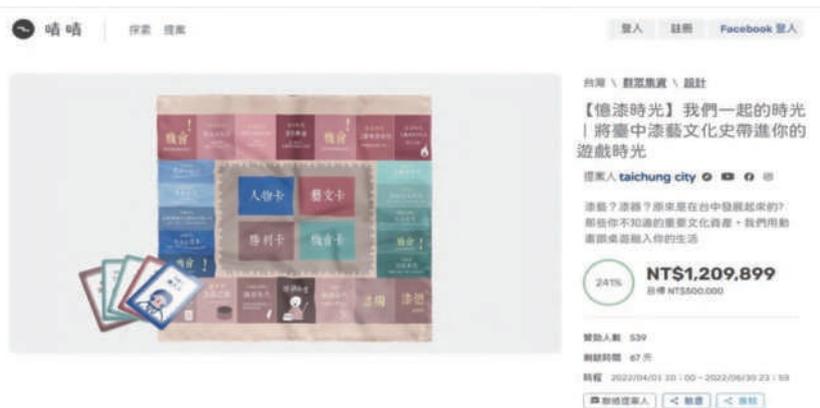
▲圖五十八、五十九：本企劃繪製－憶漆時光動畫模擬圖

(二) 憶漆時光動畫

遊戲動畫以介紹臺中漆藝文化發展為主，從初接觸漆器的移民年代、有目的性開始發展的日治時代、蓬勃發展後開始有外商進入、開始以代工為主的年代等，與當時重要的人事物，藉由較輕鬆、簡單易懂的動畫，將枯燥的歷史變得富有趣味性，讓遊玩者在休閒娛樂的同時又能快速了解漆藝文化，利於後續的遊戲進行，也藉此將漆藝文化宣傳出去，使其不再陌生有距離。

(三) 上架募資平臺

將販售版桌遊上架嘖嘖群眾集資平臺，募資進行製作與販售。藉由募資平臺廣告增加曝光量、吸引更多族群對本企劃感興趣。募資時間為民國 111 年 4 月到 6 月。



▲圖六十:本企劃繪製－募資頁面模擬圖



陸、視覺設計與宣傳

透過經營社群平臺，傳播漆藝相關知識及本企劃相關內容，讓更多民眾可以透過社群了解漆藝與相關活動；利用戶外張貼文宣及公車廣告等方式，在大眾於日常交通、常見環境中能發現本企劃，藉此達到更高的傳播效益。

一、社群平臺經營

在 Facebook、Instagram 等社群平臺開設漆藝粉絲專業，推廣漆藝文化及桌遊企劃。藉由經營社群平臺持續曝光，增加關注度，拓展受眾族群。



▲圖六十一、六十二、六十三:本企劃繪製－社群平臺貼文示意圖

二、戶外及公眾張貼文宣

於戶外公眾場所之宣傳版面張貼文宣、電子海報等，讓在此區域附近民眾能得知相關活動，並激發受眾興趣，以及以臺中民眾最常使用之大眾運輸工具進行宣傳，計畫於臺中公車投放半年宣傳廣告，擴大廣告效益。



▲圖六十四:本企劃公車站文宣模擬圖 ▲圖六十五:本企劃文宣張貼模擬圖 ▲圖六十六、圖六十七:本企劃燈箱看板廣告模擬圖



▲圖六十八、六十九:本企劃公車廣告模擬圖

柒、工作進度



捌、人力分工

| | 組員一 | 組員二 | 組員三 | 組員四 | 組員五 |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 封面 | | ● | | | |
| 緣起 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 目標 | | | ● | | |
| 單位組織 | | | | ● | |
| 背景分析 | | | | ● | |
| 具體執行內容 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 工作進度 | | | ● | | |
| 視覺設計及宣傳 | ● | ● | | ● | ● |
| 人力分工 | | | | ● | |
| 經費概算 | | ● | | | |
| 效益 | | | | | ● |
| 結語 | | | | | ● |
| 附件 | | | ● | | ● |
| 模擬圖繪製 | ● | ● | | | ● |
| 監督檢查 | ● | ● | ● | ● | |
| 排版 | ● | | ● | | |
| 資料彙整 | ● | ● | ● | ● | |
| PPT製作 | | ● | | | |

玖、經費概算



| | 項目 | 單位 | 單價 | 數量 | 總價 | 說明 |
|--------------|-------------|----|---------|-------|-----------|--------------------------|
| 人事費 | 工作人員 | 月 | 200,000 | 3 | 600,000 | 200000/10人 111年4月至6月 |
| | 工作人員 | 月 | 200,000 | 3 | 600,000 | 200000/10人 111年9月至11月 |
| | 劉清林藝師 | 月 | 100,000 | 6 | 600,000 | 督促、指導漆器製作 |
| 資本門 | CANON 相機 | 臺 | 45,000 | 2 | 90,000 | 紀錄活動、宣傳照片攝影 |
| 業務費 | 團膳費 | 月 | 4,500 | 6 | 27,000 | 111年4月至6月 111年9月至11月 |
| 教學桌遊 製作費 | 漆器桶 | 個 | 1,800 | 1,426 | 2,566,800 | 桌遊包裝，木胎漆器製成 |
| | 遊戲卡牌 | 套 | 40 | 1,426 | 60,000 | 一套50張、亮光 |
| | 遊戲道具 | 組 | 500 | 1,426 | 713,000 | 一組15件、軟膠道具 |
| | 說明書繪本 | 本 | 250 | 1,426 | 356,500 | 精裝全彩書 |
| | 漆藝教學動畫 | 支 | 150,000 | 1 | 150,000 | 時長8分鐘 |
| 販售版桌遊 製作費 | 水桶包 | 個 | 600 | 500 | 300,000 | 桌遊包裝，皮革包製成 |
| | 遊戲卡牌 | 套 | 50 | 500 | 25,000 | 一套50張、亮光模 |
| | 遊戲道具 | 組 | 300 | 500 | 150,000 | 一組15件、木胎漆具 |
| | 漆藝教學動畫 | 支 | 200,000 | 1 | 200,000 | 時長10分鐘 |
| 宣傳費 | 臺中公車 廣告車 | 月 | 18,500 | 6 | 111,000 | 111年1月至6月 |
| | 戶外廣告 | 月 | 10000 | 6 | 60,000 | 111年1月至6月 |
| | 宣傳品印刷費 | 月 | 5,000 | 12 | 60,000 | 小DM、海報等宣傳品印製 |
| | 網路宣傳費 | 月 | 15,000 | 12 | 180,000 | 網路、社群平台宣傳費用 |
| 小記 | | | | | 6,714,300 | |

拾、效益



一、預計達到效果

透過前述的執行內容與宣傳，本企劃執行後預計達成的效益如下：

（一）傳遞漆藝相關知識

於 1975 年~1990 年的代工年代，臺灣漆器外銷產值一年達到新臺幣七、八億元，其中九成以上產自豐原地區，當時人們也積極營造臺中市為「臺灣漆藝之都」，使豐原享有「臺灣漆器產業故鄉」的雅號，但在 1990 年後漆器生產逐漸外移沒落，漆藝文化面臨失傳，因此本企劃為了宣傳臺中此無形文化特產，將漆藝工法及歷史脈絡等相關特色轉化為桌遊，將相關知識傳遞給民眾，透過漆藝一併推廣臺中之美。

（二）開發潛在傳承文化者

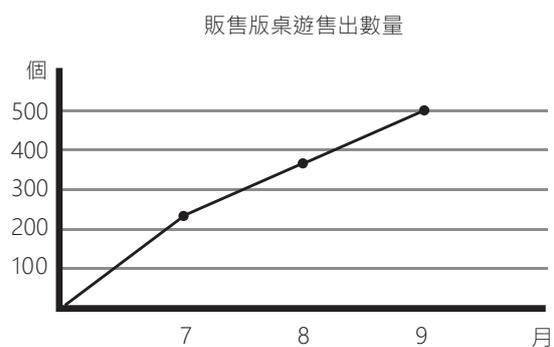
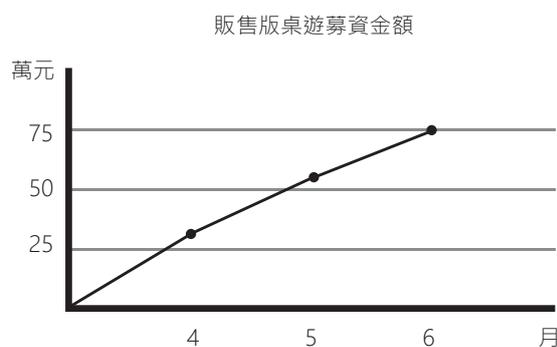
在具有一定規模的旅遊評論網站及社群媒體上有民眾表示臺中豐原漆藝館缺乏互動體驗，且漆藝相關的展示品對小孩子來說較為枯燥，難以靜心觀賞，藉此可知民眾在第一手接觸漆藝時容易直接的感受無趣，為此本企劃為了讓漆藝擺脫枯燥乏味的既定印象發明出兩款漆藝桌遊，期望藉由較為輕鬆活潑的表現形式帶領民眾一同了解此工藝，並開發民眾對於漆藝的熱忱，藉此振興及傳承漆藝文化。

二、具體量化效益

將可量化的效益分為短期、中期、長期，分別如下：

（一）短期效益

本企劃透過問卷調查得知民眾對漆藝感到距離感，因此本企劃將傳統漆藝結合現代流行的桌面遊戲，開發漆藝桌遊，並藉由設置戶外廣告宣傳看板及在網路平臺上推廣桌遊募資相關資訊，使販售版桌遊於 111 年 4 月至 111 年 6 月上架於嘖嘖群眾集資平臺期間募資金額達到 75 萬，並且於 111 年 7 月至 111 年 9 月間販售數量達到 500 個。

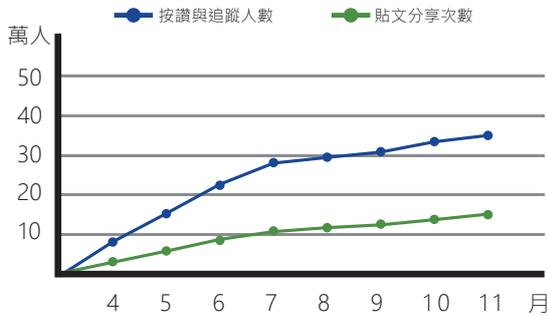




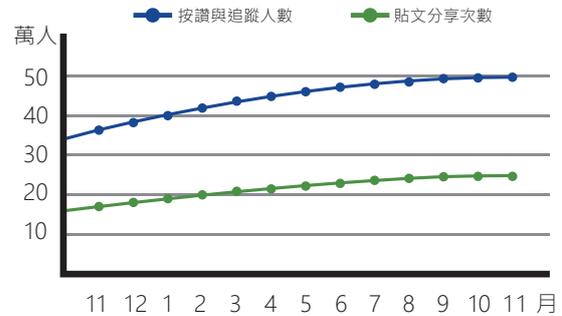
(二) 中期效益

鑒於互聯網科技的渲染力以及社群媒體對於現代人的影響力，本企劃將於Facebook與Instagram等社群平臺上開設漆藝粉絲專頁，於111年4月至111年11月本企劃將教學版漆藝桌遊帶入臺中市29所小學實際教學並推廣漆藝文化期間一併宣傳漆藝之Facebook / Instagram的粉絲團，使按讚與追蹤人數達到本企劃走訪教學之孩童總數量的65% - 35萬人；且貼文分享總次數到達17萬。

漆藝粉絲團按讚追蹤人數及貼文分享次數



漆藝粉絲團按讚追蹤人數及貼文分享次數



(三) 長期效益

隨著上述短、中程效益一一達成，透過募資平臺的桌遊販售及社群媒體上粉絲團的創建將漆藝文化達到實質推廣，讓更多民眾開始關注漆藝之相關動向，並使Facebook / Instagram粉絲團於本企劃結束後111年11月至112年11月間按讚與追蹤人數達到50萬，貼文分享總次數到達25萬。

拾壹、結語

在1990年後，漆器生產逐漸外移沒落，漆藝文化難以進行傳承，且文化推廣不夠廣泛，因此大部分人對於漆藝文化抱有距離感，也並不知道臺中市的豐原在漆藝歷史上扮演著重要的角色，而漆藝相關的展覽或是知識傳遞對於孩童而言皆過於枯燥乏味，難以使孩童感興趣並探索，為了使民眾對於臺中之無形文化資產 - 漆藝有更加深入的了解及認識，本企劃將漆藝的相關知識轉化為兩款桌遊以吸引民眾，將個別帶入網路上的募資平臺進行販售及走入國小進行桌遊教學，於販售版桌遊中，將遊戲地圖及漆藝歷史融合，使民眾能在遊玩的過程中了解漆藝歷史，另外將教學版桌遊帶進臺中市29所國小內針對國小孩童進行互動式教學，透過進行遊戲以及桌遊內動畫與繪本對於漆藝歷史脈絡的解說使孩童深入瞭解漆藝文化，並經營社群媒體平臺，開設粉絲專頁並持續更新漆藝相關知識及工藝技法，將漆藝文化推廣給大眾，滲透進民眾的日常，希望能藉此加強民眾對於漆藝的關注度，以達到振興及傳承的效果。

拾貳、附件



一. 卡牌相關資料：

| | |
|----|---|
| 胎體 | 漆為乳液狀，無法獨立成器，須將漆塗在器物表面上製作成漆器，被漆依附的器物則為胎體。 |
|----|---|



▲圖七十、七十一、七十二、七十三：金屬胎、陶胎、木胎、竹胎

| | |
|-----|----------------------|
| 蓬萊塗 | 以臺灣動植物、水果和人文風情為裝飾圖樣。 |
|-----|----------------------|



▲圖七十四、七十五、七十六：蓬萊塗漆器

二. 漆器道具相關資料：

| | | |
|------|----|------|
| 描漆彩繪 | 暈金 | 砂金罩漆 |
|------|----|------|



▲圖七十七



▲圖七十八



▲圖七十九

| | | |
|----|------|----|
| 鎗金 | 鑲嵌貼付 | 變塗 |
|----|------|----|



▲圖八十



▲圖八十一



▲圖八十二

拾參、參考資料



- 1.遊戲化教育的使命-從玩桌遊可以學什麼談起:<https://reurl.cc/9ZeOya>
 2. 你的桌遊設計夢想值多少錢-那些現實教會我的:<https://reurl.cc/mq8GXj>
 - 3.【小黑啤玩臺灣】擁有文化挑戰未來=現在就必須開始的文化素養教育|畫、繪本、桌遊本土自製計畫!:
<https://reurl.cc/V3AjQA>
 - 4.原創桌遊 x 群眾集資 專訪迷走工作坊，看臺灣桌遊產業的三大變化:<https://reurl.cc/6yoEey>
 - 5.為了孩子，他們組了一個臺灣隊！超過 600 萬集資打造《小黑啤玩臺灣》讓孩子認同臺灣更了解自己:
<https://reurl.cc/g8V0Ez>
 - 6.臺灣吧 X 小黑啤玩臺灣 | 桌遊搶先試玩:<https://reurl.cc/WE6kMZ>
 - 7.豐原漆藝館官方網站:<https://reurl.cc/MZpbLW>
 - 8.臺中市政府民政局人口管理統計平臺:<https://reurl.cc/R65jQD>
 - 9.【報菜名】用桌遊書打包臺灣宴席文化,一起來場辦桌的尋根之旅!:<https://reurl.cc/9ZeOQa>
 - 10.豐原漆藝館官方臉書專頁 :<https://reurl.cc/mq8GNj>
 11. 豐原漆藝館官方 YouTube 頻道:<https://reurl.cc/kVx7QK>
 - 12.貓途鷹-豐原漆藝館:<https://reurl.cc/rayQnN>
 - 13.【臺中豐原】豐原中正公園、豐原漆藝館~Free 遊:<https://reurl.cc/6yoEYy>
 - 14.臺灣漆藝 e 學院 臺灣漆藝文化史:<https://reurl.cc/DvzdLm>
 - 15.胚胎:<http://nrch.culture.tw/twpedia.aspx?id=7391>
 - 16.漆器工藝走過風華 豐原人的美好記憶:
<https://www.peoplenews.tw/news/174b58c1-0560-4ec2-ac71-942240958fbb>
 - 17.郭双富典藏漆器：蓬萊塗黑底彩繪磨顯日月潭杵歌紋圓形掛飾:
<https://digitalculture.tw/aggregation/2618>
 - 18.「臺灣漆器」島嶼漆-將美學涵養回歸工藝本質:
<https://www.addons.com.tw/pages/formosa-lacquer>
- 圖一：「臺灣漆器」島嶼漆 <https://reurl.cc/9Zek5a>
- 圖二、圖三：豐原漆藝館FB <https://reurl.cc/KxmQXM>
- 圖四：豐原漆藝館官方 YouTube 頻道 <https://reurl.cc/kVx7QK>
- 圖五：豐原漆藝館FB <https://reurl.cc/KxmQXM>
- 圖六：臺中市政府民政局人口管理統計平臺 <https://reurl.cc/R65jQD>
- 圖七：Google地圖 <https://reurl.cc/2b2mWr>
- 圖八、圖九：豐原漆藝館 GOOGLE 評論 <https://reurl.cc/7yG8py>
- 圖十：豐原漆藝館 痞克邦 <https://reurl.cc/jqzElZ>
- 圖十一：翻轉教育 <https://reurl.cc/8yEaN7>
- 圖十二、十三：走過臺灣2.0 桌遊設計 <https://reurl.cc/9Zjp3x>
- 圖十四：嘖嘖募資平臺 <https://reurl.cc/dVEWy6>



圖十五：嘖嘖募資平臺 <https://reurl.cc/1gdmXQ>

圖十六~三十：本企劃繪製之繪本分鏡示意圖

圖三十一：本企劃繪製之繪本內頁

圖三十二：本企劃繪製之繪本模擬圖

圖三十三：本企劃繪製之教育版動畫模擬圖

圖三十四、三十五、三十六、三十七：本企劃繪製之遊戲道具

圖三十八、三十九、四十、四十一：本企劃繪製之教學版漆器卡牌

圖四十二：本企劃繪製之遊漆桶模擬圖

圖四十三、四十四：本企劃繪製之教學版漆器卡牌模擬圖

圖四十五、四十六：本企劃繪製之蓬萊圖遊戲模擬圖

圖四十七、四十八：Google地圖 <https://reurl.cc/6yo00r>

圖四十九：本企劃繪製之漆藝時光地圖模擬圖

圖五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五：本企劃繪製之漆藝時光卡牌模擬圖

圖五十六：本企劃繪製之水桶包展開示意圖

圖五十七：本企劃繪製之水桶包外觀示意圖

圖五十八、五十九：本企劃繪製之漆藝時光動畫模擬圖

圖六十：本企劃繪製之募資頁面模擬圖

圖六十一、六十二、六十三：本企劃繪製之社群平臺貼文示意圖

圖六十四：本企劃繪製之公車站文宣模擬圖

圖六十五：本企劃繪製之文宣張貼模擬圖

圖六十六、六十七：本企劃繪製之燈箱看板廣告模擬圖

圖六十八、六十九：本企劃繪製之公車廣告模擬圖

圖七十、七十一、七十二、七十三：臺灣科大全書 <https://reurl.cc/bzLE5l>

圖七十四：漆器工藝走過風華 豐原人的美好記憶 <https://reurl.cc/xgyQG1>

圖七十五：臺灣數位文化中心 <https://reurl.cc/YW2XOD>

圖七十六：蓬萊寶島好技藝 吳樹發蓬萊塗漆工藝研習首辦成果展 <https://www.z98737406.tw/?p=102359>

圖七十七：臺灣漆藝 e 學院 <https://reurl.cc/mqV3G7>

圖七十八：臺灣大百科全書 <https://reurl.cc/Q7ybjZ>

圖七十九：臺灣漆藝 e 學院 <https://reurl.cc/mqV3G7>

圖八十：臺灣大百科全書 <https://reurl.cc/Q7ybjZ>

圖八十一：臺灣大百科全書 <https://reurl.cc/Q7ybjZ>

圖八十二：豐原漆藝館官方網站 <https://reurl.cc/nn9O1l>