

2024 旺宏「閱讀科學找樂子」得獎作品簡介

計畫名稱：玩桌遊看世界

桌遊名稱	大豆的逆襲
作者	【林樟喆】、齊湛恩、林冠赫、李奕徵
桌遊簡介	<p>自 1970 年以來，被砍伐的亞馬孫雨林每分鐘少掉一個足球場的面積。全球每年樹木淨減量估計約為 100 億棵。農場主人以種植大豆維生，而其農場土地原本皆為植物茂密、野生動物充斥且有「地球之肺」之稱的亞馬孫雨林，為了兼顧與大自然的永續發展及生產利潤且取得合適的平衡，他必須適當規劃資源的分配。從「大豆的逆襲」桌遊中，我們能了解環境保育的重要性，也同時體會到現實社會中對生產利潤的重視。它引領我們進入及面對人類與地球相處的困境，並激發我們找到合適的解決方式。希望能藉由此桌遊傳達環境保護的重要性，進而為大自然盡一份心力。</p>
桌遊內容	 A photograph showing four young men sitting around a wooden table, engaged in playing a board game. They are looking at the game board, which has various pieces and a map. One student is pointing at the board while another looks at a laptop. The setting appears to be a classroom or a meeting room with a whiteboard and a window in the background.
得獎感言	<p>很榮幸能夠獲得此獎項。在桌遊設計過程中，我與同學們更加了解了自然環境所面臨的困境與人類應有的責任，擁有豐富的收穫。在試玩後我們不斷改進遊戲規則的細節，試圖使其達到最完美。在遊戲時能自身體會到實際社會中在利潤與自然保護中的掙扎與調適。非常感謝同學的合作討論與老師的指導，使我們最終完成了此作品。我們會化此為動力，繼續關注環境議題。</p>

作品名稱: 大豆的逆襲

SDGs編號及名稱: 12 – 永續的消費與生產模式

班級	組別	座號	05	07	08	27
126	1	姓名	李奕徵	林冠赫	林樟喆	齊湛恩

一、主題簡介:

SDGs(Sustainable Development Goals)是於2012的聯合國永續發展會議中被具體列出的17項目標, 目標是要由多種層面改變世界, 而其中的 SDG 12旨在確立永續的消費與生產模式(Ensure sustainable consumption and production patterns) [1]。

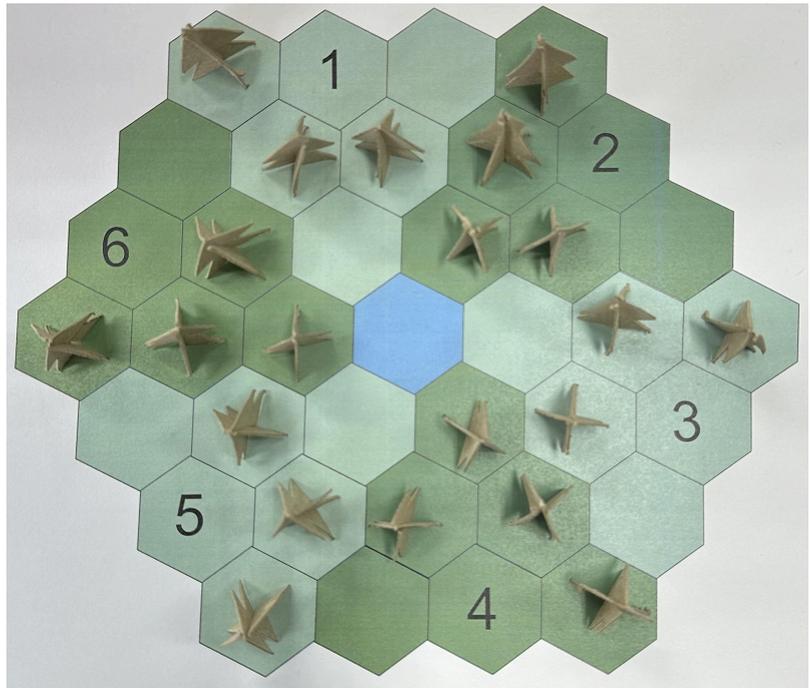
由所閱讀文獻中我們得知在地球、人類與利益(Planet, People and Profit)三者間取得合適的平衡 [2] 是人類在接下來的時間中必須達成的。而政府推行永續標章 [1] 及企業自身因環保意識而改進生產線 [3] 皆可為地球的自然環境做出實質上的貢獻。

二、遊戲背景:

自1970年以來, 被砍伐的亞馬孫雨林每分鐘少掉一個足球場的面積。全球每年樹木淨減量估計約為100億棵。農場主人以種植大豆維生, 而其農場土地原本皆為植物茂密、野生動物充斥且有「地球之肺」之稱的亞馬孫雨林, 為了兼顧與大自然的永續發展及生產利潤取得合適的平衡, 他必須適當規劃資源的分配。

三、遊戲道具及其功用：

1. 土地 -
雨林或種植大豆之地
2. 樹 -
對環境友善
3. 大豆田 -
為生產者帶來利潤
4. 金錢
5. 事件卡(20張) -
遊戲過程中偶然遇到
的事件
6. 環保積分計分板 -
紀錄玩家環保積分
7. 積分棋 -
標記各玩家擁有的環保積分



四、玩法：

I. 事前準備：

1. 將已種植許多樹木的土地至於中央，如上圖。
2. 每個人拿一筆初始資金(50元)。
3. 將各玩家積分棋至於環保積分計分板的「0」。

II. 遊戲進行：

- 回合制，每回合每位玩家可在輪到自己時選擇進行以下選項的其中之一：
 1. 種樹於空地或自己的大豆土地上 → 積分 +1
 2. 砍樹，種大豆(雨林地) → 積分 -1
 3. 種大豆(空地)
#大豆只能栽種在自己土地的鄰近區域

- 每回合結束時，抽一張事件卡(其效果作用於此回合)，可能遇到以下事件：
 1. 正常季---5張
 2. 蝗災來襲，特定區域內大豆受災死亡---3張
 3. 森林大火，區域內所有植物消失---3張
 4. 政府稽查，所有玩家失去與積分最高者相差積分數的金幣x10---3張
 5. 糧食危機，大豆價格上漲為30金幣---3張
 6. 基改大豆上市，大豆價格下跌為10金幣---3張
- 最後結算各玩家當時擁有的大豆土地數量，獲得 大豆單價(原價為20金幣) × 土地數量 的金幣。

III. 遊戲結束:

遊戲進行至10回合後結束(回合由抽出的事件卡張數決定)，每位玩家將環保積而者分x50 換成等量金幣，並結算總金幣數，金幣最多者獲勝。

五、參考文獻：

1. 一般社團法人 Think the Earth(蟹江憲史監修)(2020)。 **SDGs**: 我們想要的未來:17項永續發展目標 & 國際實踐範例(沈盈盈譯)。幸福綠光出版社。(原著出版年:2020)
2. Elkington, J. (2004) Enter the Triple Bottom Line. In: Henriques. A. and Richardson, J., Eds., The Triple Bottom Line, Does It All Add up? Assessing the Sustainability of Business and CSR, Earths can Publications Ltd., London, 1-16.
<https://doi.org/10.1108/13598540910941948>
3. Yen-Ling Chang., Current Status of Taiwanese Companies in Response to UN SDGs - Case of DJSI Members, 2016