

娛樂 × 健康

面向青少年的原創內容多場域娛樂體驗



gamania
橘子集團

企業/單位介紹

財團法人中華民國兒童福利聯盟基金會

你是身體裡流著設計血液，但骨子裡關心兒少議題的設計人嗎？想用你的設計與兒福聯盟一起讓台灣公益界開始變得有一點不一樣嗎？兒福聯盟成立至今三十年，長期關注台灣兒童及青少年的各種權利與發展，提供各式一般及弱勢兒少與家庭服務，類型超過二十五種。同時也與時俱進的發現新的兒童需求並不斷發起社會倡議，是服務與倡議雙軌並進的兒少組織。每個孩子都是未來世界組成的一份子。和兒福聯盟一起與孩子共創更好的世界，世界就會更美好，就有無限可能！



企業/單位介紹

Gamania橘子集團

1995年成立，以遊戲為發展主軸，跨足電子商務、支付、媒體、行動平台等服務。橘子集團不斷挑戰新的商業模式，以台灣全生態網路企業的目標作為發展重點，提供消費者全面性的服務，並持續開發漫畫小說等精彩原創內容，將台灣創意帶往全世界。

gamania
橘子集團



娛樂 × 健康

面向青少年的原創內容多場域娛樂體驗

隨著科技成熟與娛樂形式快速演進，漫畫等原創內容已不再是單一媒介中的靜態閱讀體驗，而是逐步轉化為融合視覺、聽覺、互動等多感官的沉浸式娛樂。聚焦原創 IP 的跨界延伸應用於多種場域，透過 VR、影視、音樂與展演形式延伸故事張力，打破漫畫與圖像敘事的邊界，讓觀眾從「觀看」走向「參與」，從被動接收轉向主動理解與共感。

請思考如何以原創 IP 為核心，設計兼具沉浸感、故事性及參與性的跨域娛樂體驗。方向可涵蓋互動展覽、體驗式裝置、多媒體展演、情境劇場、遊戲應用、教具設計、或數位媒介開發等，開啟青少年感官與情感並進的新娛樂體驗。在青少年心理健康議題日益受關注的現今，運用多媒體科技，回應其身心發展、情感陪伴、價值共感等需求，將娛樂轉化為具教育性、療癒性與社會連結力的文化形式，更能引導觀眾深入議題，並建立更具互動性與情感連結的體驗方式。

#跨域娛樂 #跨界應用 #感官互動 #IP擴展 #青少年共感 #參與式娛樂體驗 #多場域應用

