社會創新組織揭露格式

社會創新組織於會計年度終了，董事會（理事會）應填寫社會創新組織揭露格式，並提請董監事會（理監事會）核備並於股東會（會員大會）提請承認。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一、組織基本資料 | | | | | | |
| 組織名稱 | 芒果遊戲股份有限公司 | | | | |  |
| 營業登記日期 | 2015-02-02 | | | | |
| 組織種類 | ☑公司 ☐獨資 ☐合夥 ☐有限合夥 ☐部落公法人  ☐社團法人 ☐財團法人 ☐合作社 ☐儲蓄互助社  ☐農會 ☐漁會 ☐農田水利會  ☐大專院校  ☐其他 | | | | |
| 負責人 | 張麒威 | | | | | |
| 聯絡電話 | 06-3588812 | | 電子信箱Email | mangogamestudio@gmail.com | | |
| 聯絡手機 | 0986076129 | | 統一編號 | 54577108 | | |
| 資本額 | 500,000 | | | | | |
| 組織登記/聯絡地址 | 臺南市北區文賢路1122巷34弄15號 | | | | | |
| 二、聯合國永續發展目標、社會使命與營運模式 | | | | | | |
| (一)貴單位符合之聯合國永續發展目標(至多3項，請勾選) | | | | | | |
| ☐(1)終結貧窮  ☐(2)終結飢餓  ☐(3)健全生活  ☑(4)優質教育  ☐(5)性別平權  ☐(6)潔淨水源 | | ☐(7)永續能源  ☑(8)良好工作  ☐(9)工業創新  ☐(10)促進平等  ☑(11)永續城鄉  ☐(12)產消責任 | | | ☐(13)氣候對策  ☐(14)海洋生態  ☐(15)陸域生態  ☐(16)和平正義  ☐(17)夥伴關係 | |
| (二)社會使命 | | | | | | |
| 我們相信「玩」是每一個人的天性，「好奇心」會驅使一個人深入並且學習一門知識。  除了致力開發有趣遊戲之外，我們基本上以三大主軸：「永續學習」：以遊戲方式推動城鄉文化知識，推動永續學習教育，帶領民眾認識臺灣在地的城鄉文化並啟發好奇心更加深入知識；「城鄉差距」：透過設計戶外實境遊戲，將在地有形及無形文化遺產以解謎遊戲介紹給玩家了解，並且致力將在地文化古蹟保存讓更多人可以認識了解；「良好工作」：當遊戲執行時，將活化偏鄉資訊進而促進商機進駐，因而活化偏鄉城鎮可拉進國內間城市的落差，達到一個平衡。  芒果遊戲最早將「實境遊戲」結合「在地文化」、「探索體驗」，創造出一個全新的體驗，在2014年首度嘗試將密室逃脫搬到戶外，從真實環境和人文史蹟取材，以推理解謎的概念，藉由實境遊戲的情境想像、實地探索，給予玩家穿梭在虛實之間的冒險體驗，寓教於樂的內容兼具趣味性和文化知性。 | | | | | | |
| (三)營運模式 | | | | | | |
| 由實境遊戲 x 在地文化 x 探索體驗為出發，於台灣各地發掘有趣並且結合在地歷史及人文景觀，設計開發戶外遊戲收取設計開發費用，並且將遊戲發展以道具包及公司人員帶領二種方式來做收費。 並且將遊戲延伸可做為公司的內部教育訓練，協助內部教育，收取費用。 | | | | | | |
| 三、營運現況、年度成果與社會影響力呈現 | | | | | | |
| (一)現況與年度成果 | | | | | | |
| 芒果遊戲至103年至今舉辦超過百場活動，活動參與人次達120,000人以上，各活動如下所示：  104/01/01-至今- 國姓爺的寶藏- 80,000人  104/11/20-至今- 鳳凰城謎陣- 7,000人  105/05/20-至今- 奔跑吧！農夫- 3,500人  105/08/29-至今- 惡靈巴士- 3,500人  106/11月~106/12月- 推理要在美食後- 500人  106/10月-至今- 大溪時空記憶- 7,500人  107/1月~2021/12月- 甜蜜怪獸大進擊- 1000人  107/10月~107/12月- 長生藥- 500人  108/2月~至今- 時光的迴聲- 2,500人  109/3月~至今- 時空調查局- 1,700人  109/7月- 南國奏鳴曲- 400人  109/12月- 地城迷蹤Ⅱ- 200人  109/12月~110/1/31- 米國神隱記- 2,000人  110/3月~至今-瑰寶夢尋-2,300人  110/6月~至今-魔幻海角：森林的試煉-6,600人  110/3月~5月-一日媽媽大作戰-線上實境活動-52萬人  110/9月~12/31-蟠桃仙緣府城醉八仙-3600人  111/11月~至今-魔幻海角：大地的祭典-800人  配合開發的遊戲如下所示： ✔臺中國立公共資訊圖書館2022世界閱讀日 實境解謎遊戲《索書號-探尋故事海洋之謎》 ✔臺南市文化資產處月 南都天光 【蟠桃仙緣府城醉八仙】 ✔衛生福利部社會及家庭署 110年度慶祝母親節宣導活動【一日媽媽大作戰】 ✔行政院農委會林務局屏東林管處 墾丁國家森林遊樂區實境遊戲【魔幻海角：森林的試煉】、【魔幻海角：大地的祭典】 ✔臺東縣關山鎮公所 2020經典小鎮實境遊戲【米國神隱記】 ✔臺灣文學館葉石濤捐贈展【不能說的他】 ✔臺南市政府觀光局「2019臺南主題實境遊戲規劃與執行」【聖爵契約：府城篇、新營篇】 ✔高雄市政府文化局 興濱計畫【少年警察特訓班】 ✔桃園市政府經發局 桃園市智慧亮點街區計畫【時光壢險記】 ✔嘉義市政府 嘉義市甜食產業推廣系列活動【甜蜜怪獸大進擊】 ✔臺南市政府觀光局 台南美食節【決戰府城之巔】、【推理要在美食後】、【長生藥】 | | | | | | |
| (二)社會影響力呈現 | | | | | | |
| １.芒果遊戲藉創造一個全新的旅遊模式，將「遊戲」代入其中，讓玩家可以更深入的去了解地方文化、歷史故事及自然文化的資源保護，因「玩」遊戲而產出「好奇心」進而更加了解台灣土地的故事。 2．當我們聽到「議題」二個字，總是浮現出這是一個嚴肅、無聊、甚至可能是一個冗長的討論；當遊戲加入其中，遊戲的「可玩性」跟「好玩程度」也越來越高，透過遊戲的有趣，讓人們在理解議題時不再有過高的門檻，甚至願意在遊戲之後自主去了解議題的相關資訊。 ３．芒果遊戲主要的遊戲的場所為戶外解謎活動，主要的場所為全台的鄉鎮，藉由遊戲帶來了新的商機新的議題，對於許多觀光資源相對大城市不足的地區，因有其行銷議題，而讓遊客玩家到此地區深入旅行，活化偏鄉，拉近與城市的距離。 | | | | | | |
| 四、財務資訊 | | | | | | |
| 財務資訊包含以下項目：  營利事業：盈餘預計投入社會使命10%；接受政府補助占全年總營收15%。 | | | | | | |
| 五、其他相關文件或證明 | | | | | | |
| 相關文件或證明，如經主管機關認可或依第三方標準之認證，社會創新組織亦得於揭露格式範本中揭露。 | | | | | | |