

國際智慧健康城市案例：FUTP60 把健康變成一種遊戲競賽活動

- Fuel Up to Play 60是一個讓學生醞釀健康飲食，並每天持續活動60分鐘個人期許的機會，運用FUTP60開發的技術和習慣活出健康生活。
- FUTP60由美國酪農協會、NFL與美國農業部合作共同發起。自2009年開始至今已 有1600萬以上學生、13萬名成人參加

提供小型
計畫經費

- 由各學校(K-12)申請，隔年可重複申請，經費最高不可超過\$4,000美元(最低不可低於\$300美元)

活動框架
執行自由

參加學校必須在每年主辦單位提供的Playbook中，在健康餐食和體育活動兩個項目各至少選擇一項規劃，但規劃內容是自由的

活動成果
公開共享

參加學校必須在每年主辦單位提供的Playbook中，在健康餐食和體育活動兩個項目各至少選擇一項規劃，但規劃內容是自由的

個人帳號
遊戲思維

參加學生具有一個個人化的帳號，可在APP或網頁登入，帳號裡有個人參加活動的分數累積，並依分數而提高等級。超過3萬分成為健康大使，可參加一年一度三天二夜的免費高峰會健康進修活動

資料來源：FUTP60網站、工研院產科國際所 (2018/07)

Fuel Up to Play 6(以下簡稱 FUTP60)是由美國酪農協會所長期資助的校園健康計畫贊助平台。FUTP60 與 NFL、美國農業部共同發展，自 2009 年至今已有 1600 萬名學生、13 萬名成人參加。特點是提供小型計畫經費供全美 K12 學校教職員申請，經費最高不會超過 4000 美元，最低是 300 美元。

FUTP60 每年大約在暑假前公佈競賽項目，稱之為 Playbook，申請者必須按 Playbook 的項目申請。Playbook 並不會限定很嚴謹的項目限制申請者的創意，而只條列出幾個建議的方向，例如「課間小活動」；與其說是限定的項目，倒不如說是官方提供的方向建議。

申請者必須到 FUTP60 官方的網站申請，申請網站會教導申請進行計畫的程序六步驟：啟動、選人、調查、餐食、體育、分享。計畫一旦成立後，未來參與計畫的成員就可以在這個計畫項目上看到自己的進度。有點像是線上遊戲有人開了一個新局後，其他參與者才能加

入新局遊玩一樣。

可以參與的成員有三種，最主要的就是學生，其次是家長可擔任志工順便觀察小孩在校園的活動，並分享活動的建議，第三種身份就是社區人士（其實就是廠商）；社區人士可以藉活動計畫找到廣宣或贊助（前提當然是因為廠商的產品或服務與健康有關）的機會。

FUTP60 特別的地方有二：其一是遊戲化的成員界面，學生建立帳號後，可以看到自己參與所有計畫（學生可以不只參加一項）的總得分，得分的方式也非常多元，除了計畫本身會給予分數獎勵外，網站時不時也會提供調查的機制發放問卷供學生填寫得分，FUTP60 網站也有一些內建的競賽，例如定時丟出問題，要求學生在 instagram 或 twitter 等社群網站用 hashtag#的方式回答，或是在指定時間內完成特定任務（多和計畫推廣有關）。第二個特別的地方就是有一個 FUTP60 商店可以讓學生用網路得到的分數換獎品，這些獎品全是與健康相關的體育用品，也有合作單位 NHL 提供的簽名球或是 NHL 球員到訪。

總結 FUTP60 共有三點可學習。一是創造出學生族群喜愛的元素，例如遊戲化的網站元素，讓學生可以感到參與健康活動的心理動力，並換取自己有興趣的運動用品，而不是在師長的強迫下參與自己不喜歡的活動。二是運用科技（社群網站的概念）連結家長和廠商，使家長成為計畫的動力。第三是使用同名品牌商店凝聚活動形象。