



教育遊戲化 打GAME也開課

2015-05-24 記者 黃馨儀 報導

8+1



多元學習無處不有，不少大學開設各式各樣令人耳目一新的課程，舉凡婚姻家庭、情緒管理等都能做為教材。但是「打電動」也能成為一門課程嗎？國立交通大學傳播科技學系副教授林日璇以自己擅長的娛樂媒介與電子遊戲研究為主軸，開設了「電子遊戲與社會」課程，讓學生學習遊戲媒介的發展，並且深入分析社會上的議題探討。



林日璇開設「電子遊戲與社會」課程博得學生好評。

(圖片來源/Diablo)

國外課程 引入臺灣

「電子遊戲」課程在國外並不特別，有媒體科技的科系都會有相關的課程，林日璇於美國修讀博士時便擔任這門課的助教。從發展到應用，電子遊戲探討的層面非常廣，舉凡性別、種族、暴力等議題都從過去討論至今。回到臺灣擔任交通大學的教師時，當時的系主任便請她開設一堂與娛樂媒介相關的課程，給予林日璇一個發展的舞台。

「這堂課（電子遊戲）在娛樂媒介中非常重要。」林日璇表示，當許多產業產值都在下降的時刻，娛樂產業的成長趨勢卻從未間斷，像熱門遊戲「俠盜獵車手」第五代一上市產值就破八百萬美金，遠遠超出一部電影所能達到的數字。然而亞洲的媒體經常將遊戲掛上負面標籤，使得大部分人對於電子遊戲的了解相當侷限。

開始將電子遊戲課程從國外引進臺灣後，她發覺亞洲有許多豐富的遊戲元素和文化，於是課程融入在地化、將亞洲遊戲加入課綱中，從遊戲史的發展、嶄新的案例分析、實際體驗遊戲等方式，讓學生從課程中評估「遊戲到底是什麼」，以不同視角與傳播領域分析遊戲有什麼特性、該如何應用，並實際幫助人類的生活。

內容多元 師生教學相長

林日璇將課程引進臺灣校園後，也在教學期間看到學生對遊戲的熱情與想法，她認為課程設計本身並不困難，最具挑戰的反而是「學生懂得比老師還多！」身為一位教授，身兼研究、教學兩者並不容易，尤其新遊戲不斷上市，學生玩得比老師還多。「我覺得這反而是挑戰，也是很好的機會，老師的責任不只是授課，是訂一些方向，一起去共創課程。」她認為co-creation（共創系統）相當重要，學生懂得多就讓他們分享，同時老師也可以學習並且再融入教材當中。

「電子遊戲與社會」一課已經執行四個年頭，林日璇談起各屆修課的狀況仍然記憶猶新。第一年開課時，同學還不認識老師，全班僅八位同學修課，其中兩位還是來自荷蘭的交換生，因此從授

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 衝撞電影視覺 設計愛情
- 傾聽打造手工琴 詹千復
- 上至下游 健康有機蔬食
- 五一遊行 勞工權益路遙遙

總編輯的話 / 李恬芳



本期喀報為二一六期，共十九篇稿件，其中有三篇影像新聞、三篇廣播新聞、三篇動畫、兩篇新聞圖表、六篇文字與兩篇照片故事。

本期頭題王 / 陳致穎



想要和矛盾談一場轟轟烈烈的愛情，還要展示收藏的荒唐和瘋狂，然後摻入極端的黑與白醞釀，慢慢享受這種特殊的烈酒的香醇。有時候覺得不可思議，有時候覺得有何不可。到底怪還是不怪，我也不知道。但這終...

本期疾速王 / 王彥琪



我 王彥琪，綽號 Abby~！最近想要減肥，但是這樣就不能盡興的吃媽媽煮的飯，所以我還是決定當個胖子，把握每一次媽媽煮的飯！喜歡和大家一起的感覺，和一群人一起做熱愛的事情，然後勇往直前，然...

本期熱門排行



泰雅學堂 賦予原夢的舞台
謝宜寧 / 文化現象



上至下游 健康有機蔬食
杜以翔 / 文化現象



傾聽打造手工琴 詹千復
陳珮容 / 人物



秉持興趣 闖刺青「女」途
陳致穎 / 人物



幸福新選擇 二手婚紗
黃詩涵 / 文化現象

課、考試、作業到上台報告都是全英文。口耳相傳後，隔年又來了三位荷蘭學生，最令她印象深刻的是荷蘭生於課堂上帶來不少哲學的反思，期末報告甚至以哲學家康德的名言為主題，分析電子遊戲中的道德成分，理論與創意兼具。



電子遊戲與社會課程每年都吸引不少學生修課。(圖片來源/林日璇提供)

第三屆學生大部分正巧是林日璇的導生，與她感情深厚，每每下課都會湊到講台推薦老師幾款新的手機遊戲，甚至邀請老師加入學生的遊戲公會，一起打怪、研究攻略，也藉由跟學生互動，共同討論手機遊戲的行銷模式成功的原因何在，不僅成功交流，林日璇也把從互動中獲得的靈感寫進自己的科技部計畫當中。第四年的學生勇於發表意見，學生會在該堂課的議題上相互討論，甚至自發性地辯論，林日璇則認為臺灣學生經常會覺得做人要客氣，所以難得有這樣的機會，給他們空間發表想法是很好的互動。

不只在教室 實際玩更深刻

當講解完每一代遊戲機的歷史發展後，不單單只是了解理論，林日璇會帶著學生到系上準備的遊戲間實際體驗各大遊戲主機。「像是第八代的Wii U一出我馬上去買，第八代出了一個像平板的遙控器，請學生立刻體驗。」在遊戲體驗現場，就可以立即讓學生在刺激的環境下分析特色、討論這些遊戲主機彼此之間怎麼競爭。平時的課堂作業也包含要學生玩遊戲體驗不同角色在社交時的差異，進而在課堂上分享自己實際遊玩後的經驗，反思社會上的觀感是否也投射於遊戲世界。



林日璇每年都會帶學生實際體驗各種遊戲主機。

(圖片來源/林日璇提供)

產學合作 學生受惠

二〇一四年，「電子遊戲與社會」這堂課受到媒體的報導，《聯合報》創研中心的總監吳仁麟輾轉找到林日璇，希望以產學合作的角度，請學生設計適合在西門町呈現、一個具娛樂性並遊戲化的媒體。於是在學期間，林日璇不僅教授遊戲的發展與應用，還要在期末時讓學生提案給吳總監，「他們要練企畫書怎麼撰寫、提案報告要怎麼呈現，所以對他們來說是個很好的挑戰。」她說道。

對學生而言，一般報告不過是講給老師聽，這次則是業界認真地表示要與學生合作推出企畫，學生也覺得自己的想法有機會被採納，學習動力也相對提升。林日璇為配合這樣的改變也微調了學期課綱，花不少時間讓學生修正報告內容、講授報告技巧，並且加入許多職涯規劃與進入業界的準備。最後成果發表當天，學生的表現竟讓吳仁麟總監哽咽著說：「臺灣有救了！」而後不少公

司更主動與林日璇接洽，表明願意與課堂合作演講，或是教學生設計遊戲軟體。她認為這些都是以激勵學生，再加上產學合作的好處在於雙贏，學生沒有技術、而公司需要創新的想法，兩者合作相輔相成。

教育遊戲化

如同「電子遊戲與社會」一門課程結合遊戲與教育，讓學生學得開心也懂得從遊戲中反思社會現象，越來越多教師嘗試將遊戲與課程結合，企圖使教育更有樂趣。林日璇提及，臺大的葉丙成教授就利用打怪闖關的遊戲設計教統計課、引起學生興趣，讓學習變成簡單且愉快的事情；而交大有位化學教授也利用化學公式發起成語比賽，例如一串公式下畫了一顆石頭，學生必須了解公式解出來之後會得到水，才會得出「滴水穿石」的解答，進而要學生出題，當學生思考題目的過程中，無形間也復習了所有化學公式。

她也認為教育遊戲化相當重要，卻又非常困難，一方面是老師必須有能力設計課程，另一方面則是教材是否適合做為遊戲化的選擇。舉例來說美國曾經做了一款歷史遊戲，由玩家扮演故事角色、從美國西部搭乘五月花號船隻到東北，玩完遊戲後，也就了解途經的路以及當時的人文背景。那麼是否也可以應用於中國兩千多年的歷史，讓玩家體驗各朝代時空，用遊戲方式理解廣大而深遠的過去？雖然將教育遊戲化的實踐有其困難處，林日璇表示：「遊戲化是個continue，讓學生有個動機去學習也很好。」

教育遊戲化的許多案例都只是特殊個案，在成本與現實的能力因素下，尚未成為教學常態。從林日璇的實踐中，我們看到教育也能夠很特別，並讓學生從稀鬆平常的生活中反思社會、消弭刻板印象，往後當他們有機會真正接觸遊戲產業時，也能回想起課堂上的經驗，結合理論與實務實際幫助社會。



自然之子 山野中的貓

如果貓咪從小就在大自然生活，牠們就比較不會遺忘在野外生存的本能。



安克羅 永該被遺忘的地方

紀錄片【核你到永遠】帶領觀眾探索深藏在芬蘭古老岩層地底下的「安克羅」核廢料最終貯存場。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2015 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0