

「玩」是最高形式的探索

# 讓學習和遊戲 一樣有趣！

為什麼孩子都喜歡玩遊戲？關鍵在於遊戲讓人覺得有趣、好玩。因應 108 課綱，桌遊被廣泛應用在課堂上，具有教育功能的展覽也從靜態展示開始與數位技術結合，豐富觀展體驗，而遊戲帶來的學習成果可能比課堂效果更超乎你我的想像。

撰文／張小燕 攝影／林宜賢

圖片／西米創意、王亞灣提供



相信許多人小時候都玩過《大富翁》(Monopoly) 這款遊戲，甚至從中學習到買地、蓋樓以收取過路費等理財觀念。遊戲之所以引人入勝，在於讓人覺得有趣、好玩，在過程中，還可以感受到跟對手或一起遊玩的人互動的樂趣。

2Plus 桌遊設計執行長王亞灣指出，遊戲式學習在臺灣發展將近 10 年時間，衍生出非常多的形式，諸如桌遊、解謎、實境體驗、AR/VR 學習軟體等，而桌遊因



西米創意設計策展總監蔡歐寶



2Plus 桌遊設計執行長王亞灣

為取得容易、價格親民，且操作性、體驗性或變化性都相對較高，因此是最被廣泛採用的教學工具。

### 換種方式學習 透過遊戲達到「自動好」

桌遊（Tabletop Game）顧名思義，指的是桌上遊戲，一般會使用圖板、紙卡、骰子、微縮模型（如棋子、公仔）、籌碼、繪圖紙筆或其他情境道具，例如大眾熟知的象棋、跳棋、撲克牌，都是桌遊的一種。且桌遊在臺灣因為 108 課綱的實施，更成為老師提升學生學習興趣而普遍採用的教材。

王亞灣提及，108 課綱的核心精神是「自動好」（自發、互動、共好），桌遊的特色之一就是可引發學習動機與熱情，可帶動學生自主學習；其二是互動，在過程中會互相討論，同時和遊玩的人維持良好關係，基本上就是一種互動的過程；第三就是共好，現在教育學習的議題裡，包含環保、永續（SDGs）等，很多都已經融入桌遊當中，例如《拯救北極熊》談的是地球暖化議題、《台灣最美的地方》記錄國家公園的生態、植物、景觀，傳達環保與守護山林的重要性。

進入到閱讀的層面，桌遊也跟書一樣，「遊戲跟閱讀最大的差別就是沉浸感。」王亞灣指出，傳統的書多半是以文字呈現，桌遊除了融入文字跟圖像，還加入遊戲規則，補足閱讀所缺乏的動態感。因為閱讀可能是比較安靜或者偏單向式，但遊戲過程當中，人的參與、互動，會讓整個情境式的氛圍都立體起來，也就是從單純的視覺，擴展到聽覺、動作、感官等好幾個層次，讓人更為沉浸其中。



- 1
  - 2
  - 3
  - 4
1. 王亞灣時常前往校園推廣桌遊的各式應用。
  2. 桌遊可增進人際關係，是其重要特色。
  3. 桌遊可以補足閱讀所缺乏的動態感。
  4. 桌遊價格親民、容易取得，是最被廣泛採用的教學工具。





### 翻轉教育思維 「答對」不是唯一目的

玩遊戲最被人詬病的，就是擔心孩子會沉溺於遊戲中而影響學習。王亞灣則提出另一個觀點，「學習書本上的知識才叫學習嗎？」108 課綱的精神就是要從單向的、背誦的知識中解放出來，如果教育者仍只專注於文本的學習跟吸收，就會覺得桌遊有很多做不到的事情。

以《走過·臺灣》這款桌遊為例，講述的是臺灣 400 年來的歷史故事，雖然是針對高中課程做設計，但只要是 10 歲以上都可以玩，因為「答對」不是遊戲的最終目的，而是要引發思考，甚至延伸出其他的疑問，透過討論，找到解答。

值得一提的是，《走過·臺灣》由 2Plus 與臺科大遊戲教育團隊合作設計，具有教育理論跟實證研究基礎，比對學生在遊戲前後對內容的吸收與進步程度，的確有所提升。

### 結合互動裝置 讓學習變得有趣

除了桌遊，展覽也是汲取知識的管道之

一。西米創意設計策展總監蔡歐寶指出，「不同於課堂上傳遞知識的方式，展覽的本質在建構性，也就是將要講述的內容在一個空間裡從無到有建造出來。」

「展覽最重要的是要具美感，無論內容多麼豐富、扎實，如果不好看，觀眾也不會想進場。」蔡歐寶認為，美感的掌握是建構一個展覽最基本的要求，接下來還要符合 3 個要件：首先，是策展人必須對展示內容相當了解，才能進行拆解；其次，要了解觀眾對展出內容的熟悉度，如果觀眾是熟悉的，是要做出他們熟悉的展覽，還是不同於以往

1 |  
2 | 3 | 4

1. 觀看展覽是現代人汲取知識的重要管道。
2. 蔡歐寶認為，科技進步促使互動式展覽大行其道。
3. 遊戲可以激發孩子學習的興趣與熱情。
4. 互動式的展出內容，讓學習變得更有趣。



的感受？如果觀眾對內容不熟悉，要如何讓他們被吸引？第三就是技術，技術的抓取和展示內容在空間裡的比例拿捏必須恰如其分，有時可以讓觀眾靜靜的觀賞，有時又要讓觀眾走一走、動一動，利用科技輔助，對展出內容有更多認識。

以「經典之美——故宮數位印象展」為例，參觀者可靜靜欣賞北宋畫家范寬《谿山行旅圖》的畫作之美，也可走入畫中，藉由體感互動技術，只要平舉雙手、身體左右擺動、前傾，就能化身為鵬鳥，盡情翱翔於群山、瀑布間，觀看畫作的細節描繪。

又如為引發兒童對故宮文物的興趣，西米設計以院藏《海怪圖記》與《海錯圖》中的怪魚為素材，結合數位科技互動裝置，讓這些古代生物躍然於影片中，和參觀者進行互動問答，帶出歷史文物相關知識。「如果是由老師講述這些歷史，小朋友不一定聽得懂，但透過和畫作或海怪互動，學習會變得有趣。」蔡歐寶強調。

### 以情境式引導 打造全新觀展體驗

一般來說，觀看展覽有幾種方式，一是由導覽人員帶領、解說，如靜態展覽；第二是透過觀看、互動，然後沉浸、體驗，如北投溫泉博物館館慶「來溫叨」，將空間打造成日治時期的公共浴場，結合 AR 互動裝置，

讓參觀者感受當年大正浪漫的氛圍；第三是讓參觀者進到情境之中，引起反思與討論，如十三行博物館「海中奧秘——水下考古展」，以虛擬影像重新打造當年蘇布倫號沉船場景，參觀者只要戴上 VR 頭盔，不僅能與身旁魚群互動，還能進入沉船內部一窺考古遺物。

「每個時代都有不同的展覽氛圍，文藝復興時期的沙龍就是一種展覽型態。以目前來看，人們生活中充滿各種數位科技，展覽方式當然也要朝這個方向發展。」蔡歐寶指出，當數位的載具變得越來越方便，觀眾將不再只是被動的觀賞、使用，這些互動內容也可以是展覽的一部分。

例如西米設計為高雄科學工藝博物館打造的常設展「太空飛行探索館——探索寰宇夢想啟航」，運用新的投影視覺科技及互動裝置，讓參觀者化身為太空人，執行登陸火星任務，從遊戲中學習太空相關知識。

一如幼教之父福祿貝爾（Friedrich Froebel）認為，兒童是藉由遊戲來表現內在的心理歷程於外表上，也藉著遊戲的努力，來認識世界；愛因斯坦（Albert Einstein）也說，「玩是最高形式的探索。」透過玩遊戲，不僅可激發學習興趣和熱情，同時可以觀察到孩子的特質與天賦，開展無限可能。現在，就和孩子一起玩耍吧！✈

