

議題遊戲設計

中正傳播學系 林怡玫老師

yimeiccu@alum.ccu.edu.tw

當代社會在經濟、環境、地緣政治、社會與科技等面向面臨各種挑戰，不同利害關係人之間的矛盾與衝突也愈加明顯。本課程以 **議題式情境遊戲** 為核心，讓學生在角色扮演與情境互動中，體驗多元觀點，並思考不同立場下的抉擇與困境。課程過程強調 **解決問題、系統思考、溝通與合作** 的能力培養，並結合設計思考與協同創作，把嚴肅的社會議題「遊戲化」，轉化為既好玩又能引發深思的故事腳本，從中培養面對真實世界挑戰的洞察與行動力。

課程主題與進度 (滾動式修正)

日 期	主 題	日 期	主 題
W1 (9/08)	課程介紹 & 遊戲體驗 遊戲的力量	W10 (11/10)	議題遊戲 3-2 遊戲體驗、遊戲設計分析
W2 (9/15)	議題遊戲設計主題 (1) 議題遊戲四元素、遊戲改變世界	W11 (11/17)	議題遊戲設計主題 (3) 業師 桌遊設計架構&機制
W3 (9/22)	議題遊戲 1 遊戲體驗、議題的理解與討論	W12 (11/24)	期末專題小組討論 (小組時間) 遊戲故事與劇本設計
W4 (9/29)	國定假日，停課一次	W13 (12/01)	議題遊戲設計主題 (4) 業師 桌遊好玩的三大元素
W5 (10/06)	國定假日，停課一次	W14 (12/08)	議題遊戲 4-1 遊戲體驗
W6 (10/13)	議題遊戲 2-1 遊戲體驗	W15 (12/15)	議題遊戲 4-2 遊戲體驗、遊戲設計分析
W7 (10/20)	議題遊戲 2-2 議題的理解與討論、遊戲設計分析	W16 (12/22)	期末專題小組討論 (小組時間) 遊戲製作
W8 (10/27)	議題遊戲設計主題 (2) 遊戲的評價、知識的假象	W17 (12/29)	議題遊戲發表 (1) 口頭報告, 同儕回饋
W9 (11/03)	議題遊戲 3-1 遊戲體驗、遊戲設計分析	W18 (1/05)	議題遊戲發表 (2) 口頭報告, 同儕回饋、遊戲票選

推薦用書

- 行政院國家永續發展委員會(2019)。臺灣永續發展目標
- 盧建彰(2022)。把好事說成好故事
- Brian Upton(2018). Situational Game Design
- 池上彰 (2023)。世界原來離我們這麼近：SDGs 愛地球行動指南
- 塔爾.班夏哈 (2023)。更快樂的選擇
- 史蒂芬.斯洛曼&菲力浦.芬恩赫 (2018)。知識的假象

學習評估

■	課堂互動參與	30~40%
■	學習反思	30~40%
■	小組遊戲專題	30~40%
■		

注意事項

- **課堂互動參與佔分比例高，請特別留意出席狀況**，一定要有假單與證明文件，才算完成請假程序，曠課一次扣學期成績 3 分
- **作業務必準時交**，遲交 24 小時內分數打 5 折，超過 24 小時 0 分
- 課堂期間請**保時著愉快與好奇的心情**，並多做課堂記錄與體驗反思
- 修課學生**必備至少 5GB 空間、有足夠網路流量的智慧手機**
- 授課教師於課堂期間會以錄影與拍照的方式進行教學活動記錄