

議題遊戲設計

中正傳播學系 林怡玫老師

yimeiccu@alum.ccu.edu.tw

社會議題一定只能用新聞、紀錄片、或專題報導來理解嗎？能不能把一個複雜又嚴肅的問題，變成一場讓人願意投入、選擇，甚至重新思考的遊戲？

當代社會正面臨經濟、環境、科技、地緣政治與社會不平等等多重挑戰。許多問題並沒有唯一答案，不同角色也可能因為立場、資源與價值觀不同，做出完全不同的選擇。

本課程以「議題式情境遊戲」為核心，帶領學生從實際體驗、角色扮演與情境互動出發，進入不同利害關係人的處境，理解每一個選擇背後的矛盾、代價與可能後果。課堂中將體驗並拆解不同類型的議題遊戲，學習遊戲機制、故事腳本、角色設定與互動設計，並透過反思日誌，從「議題本質、角色觀點、抉擇後果到可能行動」逐步深化思考。

在課程後半段，學生將運用**設計思考**、**系統思考與遊戲化設計**，以團隊方式把關心的社會議題轉化為一款原創遊戲。從議題探索、使用者觀察、故事與角色設計、遊戲規則，到原型製作、試玩測試與反覆優化，完整經歷一次從想法到作品的設計歷程。期末將舉辦議題遊戲成果發表與試玩活動，讓每組實際向玩家介紹作品、接受同儕與專家回饋，並透過現場體驗與票選，看見遊戲如何成為理解議題、促進對話與引發行動的媒介。

這不只是一門「玩遊戲」的課，而是一門學習如何**用遊戲理解世界，也用設計回應世界**的課。你將帶走的不只是課堂知識，還有一款真正可以被體驗、討論，並成為作品集亮點的原創議題遊戲。

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