

議題遊戲設計

社會議題只能用新聞或紀錄片來理解嗎？也可以透過遊戲，真正進入不同角色的處境，面對選擇、衝突與後果。

本課程以議題遊戲體驗與設計為核心，從個人選擇、科技、永續到社會不平等等主題出發，帶領學生先深入理解議題、實際遊玩，再從玩家視角轉換為設計師視角，拆解故事、規則、資源、互動與回饋如何共同形成遊戲體驗。課程後半段將結合設計思考、系統思考、遊戲化設計與 AI 工具應用，透過原型製作、玩家測試與修改，完成一款可實際體驗的原創議題遊戲。這不只是「玩遊戲」，而是學習用遊戲理解世界，也用設計回應世界。

課程主題與進度 (滾動式修正)

日期	主題	日期	主題
W1 (9/07)	原來社會議題可以這樣玩？從玩家到設計	W10 (11/09)	SOCIETY(1) 如果選擇本來就不平等呢？
W2 (9/14)	ME(1) 誰定義我的成功？如果成功不是我要的成功	W11 (11/16)	SOCIETY(2) 一款不公平的遊戲，可能更接近現實嗎？
W3 (9/21)	ME(2) 人生沒有標準答案	W12 (11/23)	從玩家變成設計師：議題遊戲六模化，AI 協作
W4 (9/28)	國定假日	W13 (11/30)	期末專題(1) 你到底想讓玩家體驗什麼？(與梅子有約)
W5 (10/05)	TECH(1) AI 都幫我做了，「我」還剩下什麼？	W14 (12/07)	期末專題(2) 把議題變成遊戲系統 (與梅子有約)
W6 (10/12)	TECH(2) AI 可以幫我到什麼程度？	W15 (12/14)	Playtest Lab：UX 式測試與迭代
W7 (10/19)	SYSTEM(1) 我買的東西，改變了誰的世界？	W16 (12/21)	Game Festival(1)：用遊戲回應世界
W8 (10/26)	國定假日	W17 (12/28)	Game Festival(2)：用遊戲回應世界
W9 (11/02)	SYSTEM(2) 便宜的代價，誰在付？		

※ 本門課程上到第 17 週，第 16 與 17 週不可或缺

推薦用書

- 遊中學科學團隊 (2022)。從 0 到 100 的議題桌遊設計實戰。
- 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。

學習評估

- 課堂互動參與 30~40%
- 個人學習反思 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**，一定要上證明文件到學生請假系統，才算完成請假程序，曠課一次扣學期總成績 3 分（累計無上限）。
- **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
- **上課請保時愉快與好奇的心情**，並多做課堂記錄與體驗反思
- 修課學生**必備至少 10GB 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