

國立中正大學台灣文學與創意應用研究所

教學大綱

開設學年度/學期	115 學年度第 1 學期		
課程名稱(中文)	遊戲敘事		
課程名稱(英文)	Game Narrative		
授 課 教 師	王櫻芬		
開課年級/學分數	開課年級：	學分數：3	
授 課 方 式	☒ 課堂上課（每週____，__：__~__：__） ☐ 網路教學 ☐ 其他		
先 修 科 目 或 先 備 能 力			
課 程 概 述	本課程從遊戲哲學出發，遊戲作為一種深具意義與體驗的行動方式，探討「遊戲即存在」、「虛構與真實」、「角色扮演的自我投射」、「天地神人四重整體的世界映射遊戲」，理解遊戲不只是娛樂形式，更是一種世界建構與理解自身的方式。所謂「遊・戲」，在互動、沉浸、與發展，使參與其中進入故事脈絡中選擇意義，思考價值觀、哲學思辨、及美感形式。 對故事的聚焦，以「遊」主題，討論文學的敘事與象徵、藝術的場景與美學、哲學的存在與意義、語言的命名與敘事策略、文化深核的基理、及文創的流行商品，透過文本的閱讀與實例分析，引導在敘事可能性空間，發展故事脈絡的創造性發揮，及在開放世界中的實現方式。 學生組成小組的協作，就社區文創「遊」主題，設計以故事為核心，從提出構思、創作實踐、匯編成果，以報告形式、圖文成果或拍攝影片的展現，學習跨媒介的運用，培養從概念到產出的敘事發想、創意設計、與實踐能力。		
學 習 目 標	1. 學習並理解遊戲哲學，及在文化內涵的意義與特性。 2. 掌握故事的基本模式，及跨媒介的多元敘事。 3. 培養結合文本的故事遊戲活動的創意設計。 4. 以分組的協同方式，從「構想—設計—產出」的實務運作。		
授 課 大 綱	預定每週教學進度及內容		
	期數(週)	單元	內容
	第 1-2 週		「遊戲」哲學：存在世界遊戲中的「永恆遊戲者」 海德格爾提到「世界的映射遊戲乃是『居有之圓舞』」，天、地、神、人四重整體之純一性而共屬一體，四方中的每一方都以它自己的方式映射著其餘三方的現身本質，這種進入自由域的維繫著的映射乃是一種遊戲。理解所謂「映射遊戲」，探討遊戲精神的文化原型與意義。

	第 3-4 週	語言邏輯的戲弄：寓言的現實、虛構與自由跳脫 《莊子》語言的三體形式：寓言的跳脫邏輯鏈條，重言的戲仿權威話語，卮言的無端涯圓轉無窮，通過這些形式解構、顛覆、與悖論陳述，暴露語言的局限性，進而超越語言。語言遊戲本質在「忘言」，這不是文字技巧的炫示耍弄，其深核是要達至精神自由的實踐哲學，使「遊」是一種存在方式。
	第 5-6 週	遊的儀式展演：上天界、遠遊求女、找崑崙 遠遊與神話結合，所隱涵神聖化的儀式，其中有著自我的追尋與救贖。在神界之遊，空間的躍升有著轉化和升華，就象徵儀式的遊戲性，這不是現實意義的娛樂，而是文化原型「遊」精神的投射，所內涵「神聖/世俗」、「短暫/永恒」、「理想/污濁」、「自我/群體」的分辨與融合，藉由楚地文化，通話神話敘事與精神漫遊，實現個體生命對現實困境的突圍。
	第 7-8 週	在畫外遊畫：非線性的多視點「心之遊」的審美大觀 古典山水畫空間，重點不在觀看的物件，而是「遊」的展現，可沉浸、可互動、可遊歷。「景」裡有著對自然本質的探索，「觀遊」歷程可以寄情、娛心與道悟。以《谿山行旅圖》為例，探討虛實交融的物象與畫境、三遠法的多視角、水墨為正宗之色，有限畫景蘊涵無限宇宙，及「物我為一」在「遊」觀的展現。
	第 9-10 週	小組報告：以實作為前提的遊戲活動設計
	第 11-12 週	遊戲的迴圈：在災難歷劫的重啟、循環與遞升 在《西遊記》裡，八十一難的關卡系統，本質上是一種連續性、挑戰式、遞進性的敘事模組。書名重點即在「遊」概念，歷劫的「遊」，怎麼是在「災難循環」結構釋出？命定與超越，在生與死之間，這其中如何釋出自由？打怪除魔，看似「殺戮」，其實隱涵重啟和新生。聖教在戲言裡，打鬥在嬉鬧間，「災數」湊足是聖界的抵達，這裡有著「試煉」系統的寓教性。
	第 13-14 週	丹道文化：冶煉之遊的冥想與實踐 身體是宇宙的縮景，在丹道的身體地圖，人體山水是遊戲的象徵系統。身體內景的山水圖式成洞天景觀，解構「內/外」、「小/大」、「有限/無盡」之別。以視覺化圖景的導引，「景」作為敘事與圖構，不同景域修煉的遞階進升，從闖三關到通九竅，如何不走火入魔，在沿著循行路線逐漸深化厚基，身體內景作為遊歷的山川之境，進行精神層面的遊戲化探索之「煉」。

	<table border="1"> <tr> <td>第 15-16 週</td><td> 《黑神話·悟空》：互動、沉浸、新編的跨媒介遊戲敘事 從經典文學到互動遊戲的敘事轉變，《黑神話·悟空》以文化生產驅動的遊戲實踐，將文化意象以藝術化的重構，作為成功案例的經典現代演繹，全球熱銷的傳播效應，展現電子遊戲與文化影藝的共生，成為「天命人」角色化身的時代寓言，有著文化哲學及東方美學的內涵。 </td></tr> <tr> <td>第 17-18 週</td><td> 期末報告 包括企劃、海報設計、成果作品(圖文形式或影片)。 </td></tr> </table>	第 15-16 週	《黑神話·悟空》：互動、沉浸、新編的跨媒介遊戲敘事 從經典文學到互動遊戲的敘事轉變，《黑神話·悟空》以文化生產驅動的遊戲實踐，將文化意象以藝術化的重構，作為成功案例的經典現代演繹，全球熱銷的傳播效應，展現電子遊戲與文化影藝的共生，成為「天命人」角色化身的時代寓言，有著文化哲學及東方美學的內涵。	第 17-18 週	期末報告 包括企劃、海報設計、成果作品(圖文形式或影片)。
第 15-16 週	《黑神話·悟空》：互動、沉浸、新編的跨媒介遊戲敘事 從經典文學到互動遊戲的敘事轉變，《黑神話·悟空》以文化生產驅動的遊戲實踐，將文化意象以藝術化的重構，作為成功案例的經典現代演繹，全球熱銷的傳播效應，展現電子遊戲與文化影藝的共生，成為「天命人」角色化身的時代寓言，有著文化哲學及東方美學的內涵。				
第 17-18 週	期末報告 包括企劃、海報設計、成果作品(圖文形式或影片)。				
教科書及參考書	※尊重智慧財產權，請使用正版教科書				
評 量 方 式	☒ 上課表現(含出席)20 % ☐ 小考% ☒ 作業 20 % ☐ 專案 % ☒ 期中報告 10 % ☐ 期末考 % ☒ 期末報告及作業 50 % ☐ 其它 %				
教 材 編 選	☒ 自編教材 ☐ 教科書作者提供				
教 學 方 法	☒ 投影片講述 ☐ 板書講述				
教 學 資 源	☐ 課程網站 ☒ 論文電子檔供下載 ☐ 實習網站				
核 心 能 力	<table border="1"> <tr> <td>台 文 創 應 所 課 程 核 心 能 力 指 標</td></tr> <tr> <td> 本課程能培養學生此項核心能力者請打✓(可複選) ☒前瞻思考與獨立研究能力 ☒宏觀視野與國際交流能力 ☐在地關懷與多元文化的理解尊重 ☒文獻發掘、考證與文資整合運用能力 ☐學術論文寫作與答辯能力 ☒專業語文能力與文創應用 </td></tr> </table> 說明：請依據課程內涵判定其符合程度。	台 文 創 應 所 課 程 核 心 能 力 指 標	本課程能培養學生此項核心能力者請打✓(可複選) ☒前瞻思考與獨立研究能力 ☒宏觀視野與國際交流能力 ☐在地關懷與多元文化的理解尊重 ☒文獻發掘、考證與文資整合運用能力 ☐學術論文寫作與答辯能力 ☒專業語文能力與文創應用		
台 文 創 應 所 課 程 核 心 能 力 指 標					
本課程能培養學生此項核心能力者請打✓(可複選) ☒前瞻思考與獨立研究能力 ☒宏觀視野與國際交流能力 ☐在地關懷與多元文化的理解尊重 ☒文獻發掘、考證與文資整合運用能力 ☐學術論文寫作與答辯能力 ☒專業語文能力與文創應用					
備 註					