從專書閱讀到議題型桌遊設計

醫學系黃于玲助理教授 yuling13905@gmail.com

教學目的與適用對象

本教案透過年輕世代喜愛的桌遊為媒介,鼓勵同學閱讀社會議題與新照護模式書籍後,在老師協 助指導下,將閱讀內容與人物轉換成桌遊設計。讓同學在學習、吸收醫學人文知識之際,也感受到 自主學習、團體腦力激盪與創作產出的興奮感,特別是透過桌遊角色達到「深度換位思考」的效 果。本教案使用於醫學系、護理系108年度第一學期社會學課程。

進行方法與進度

授課教師提供與社會學、照護相關書單。同 學分組閱讀清單為:《絕望者之歌》、《廢墟 少年》、《她的名字是》、《大霧中人》、《屋 簷下的交會》、《葵照護》、《沒有醫院之 後》、《背離親緣(上)》、《背離親緣 (下)》。

第4週選填專書志願,第12週完成個人閱讀 心得,確認同學能掌握專書內容。第13週激請 議題型桌遊開發公司「他群」來課堂介紹「烏 托邦賽局」桌遊的構想與玩法,並實際帶同學 玩這款桌遊,讓同學直接體驗議題型桌遊。經 過兩週的醞釀準備,第16週為課程桌遊日:各 組留守兩位主持人負責該組桌遊活動,其他組 員到他組成為參與者。之後在互評表中紀錄各 組桌游特色與遊戲心得。

教學創意與成效

同學在詳細閱讀專書後,引導開始思考書中 角色 (多為弱勢群體) 與議題如何轉換成桌遊 設計,甚至增添台灣脈絡。例如《沒有醫院之 後》桌遊就有登革熱作為事件之一。有桌遊設 計的想法之後,還必須動手創作成可使用的桌 遊內容物,包括:主遊戲圖版、玩家圖版、人 物卡、事件卡、遊戲說明書、錢幣等配件,培 養團隊分工能力。

透過自己組別的桌遊設計、試玩,到他組參 與,桌遊成為角色扮演的媒介,讓同學練習 「深層的換位思考」。在桌遊參與中,不只有 扮演專書中的角色,更在投入桌遊之際,「像 主角一樣思考、做決定、體驗生活的機會與限 制」。

可推廣性

本教案可推廣性高,教師可以依據課程的指定 閱讀內容,鼓勵同學吸收之後發揮創意、設計 桌遊,甚至可以成為各職種衛教的有力工具。



「遊戲設計符合真實社會,有人種、家世、教 育、勞動等來影響遊戲。在遊戲過 程中,大家透過挖寶來翻身。階級 高的要想辦法保住自己的財富,階









級較低的要想辦法翻身。」









所有人都生命結束之後,來計算每 個人的善終值作為贏家。讓人不禁 思考老人家心之所向或許不是活得 久,而是活得有品質且幸福!」

「桌遊主要是探討老人善終問題。遊戲規則是等

「原創設計很厲害,遊戲的流程有 四個階段,每個階段要完成不同的 任務,是用來模擬思覺失調症病患 的心理或生理狀態。美編也很厲 害。」

