

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PHA1121186

學門專案分類/Division：人文藝術及設計

計畫年度：112 年度一年期 111 年度多年期

執行期間/Funding Period：2023.08.01 – 2024.07.31

遊戲引導下哲學思辨的具體化

倫理學專題 II：儒家角色倫理學（研究所）

人文應用專題：哲學裡的實境遊戲（大學部）

計畫主持人(Principal Investigator)：蘇子嫻

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：國立中央大學/哲學研究所

成果報告公開日期：立即公開 延後公開

繳交報告日期(Report Submission Date)：2024 年 8 月 21 日

遊戲引導下哲學思辨的具體化

一、本文 (Content)

1. 研究動機與目的 (Research Motive and Purpose)

此計畫為本人首次申請，主要針對預開課程，期待在大學部與研究所有一連貫性針對哲學思辨具體化的開發與教學設計，因而提出申請。

哲學是對於所思所見的事物進行抽象性的思辯，進而提出一個完整具有邏輯性的架構。本計畫中上下兩學期課程即是以此問題為思考點，企圖協助學生哲學思辯中抽象概念與現實具體場域的連結。

在大學部運用「Larp 劇本殺」，研究所運用「VR 倫理遊戲製作」，透過遊戲將實際場域中的須釐清的判斷具體化；以遊戲做第一層次的抽象，然後在遊戲的競爭中所形成的觸發因子的刺激下，使得哲學抽象概念得已被催化，而後理解所要抽離的哲學概念為何，最後回到遊戲的反思實際社會架構下的選擇，其可能性狀況的哲學反思。

故此計畫結合用腦習慣、哲學思考與科學邏輯探究三方訓練。

2. 研究問題 (Research Question)

本課程雖分為研究所與大學部兩段設計，其主要的教學主題圍繞在用腦習慣、哲學思考與行為科學探究三方探索。

2.1 用腦習慣(快思慢想)：

透過「VR 倫理遊戲製作」思考 丹尼爾·康納曼於 2018 年所出版《快思慢想》中快思系統與慢思系統的交錯，譬如：被問你想跟他結婚嗎？你的大腦會轉換成「我現在有多喜歡他？」而不是去思考「你跟他結婚這件事。」進而思考如何讓理性能被喚起，以避免快思系統簡化問題的可能性。是促發效應所形成的因子需要被調整嗎？調整成能讓慢思系統被喚起的可能性嗎？如果要調整應該如何設置？

2.2 哲學思辨：

哲學通常運用「思想實驗」來激化對於「觀念」的檢證與思考，譬如：孟子曰「人皆有惻隱人之心。」於是用「孺子(小孩子)將入於井」來說明，這就是中國式的思想實驗；抑或是著名的「電車實驗」，設定了兩難，不管你是否決定改變電車的方向，都將會有人死。由此延伸出「人是否能決定他人性命？」「甚麼是最好的決定？」……等等哲學問題的思考。因此，課程將藉由具體情境的構思，協助哲學問題被凸顯。

2.3 社會行為探究：

反思人作為社會性物種，在面對群體的狀態時所形成行為反應的收集。藉由羅伯·薩波斯基《行為：暴力 競爭 利他 人類行為背後的生物學》下冊中關於：我群 vs. 他群、階層制度、服從與反抗、道德與做正確的事、感受別人的痛苦、殺戮的隱喻、自由意志的論點，協助加深哲學思辯中社會架構下的選擇的可能性的狀況反思。

最終目的欲使學生透過倫理案例或劇本殺的輔助引導，預使哲學中的抽象概念先透過場域重建而被還原為現實狀況，此階段的目地在協助學生理論與現實世界的扣連與思索。之後再透過倫理案例或劇本殺設計所凸顯「抉擇」的心理狀態，反思其中的哲學衝突與問題；藉

此掌握哲學抽象概念，最終為哲學設計概念專案。故此課程是一個「重現」「分析」「闡釋」的哲學思辨訓練。

3. 文獻探討 (Literature Review)

本計畫的兩門課程是「重現」「分析」「闡釋」的哲學思辨訓練。

以下分述大學部與研究所文獻使用規劃：

關於遊戲介紹的書籍不少，但於原理的探究上我僅選擇富有哲學概念相關的書籍做使用。因此於「重現」上，將於大學部介紹「遊戲的定義與意義」，故會使用史鐵凡·休維爾等人所著作的《什麼是遊戲？》來釐清「遊戲，戲劇，儀式」的差別與「遊戲與存在」的生命意義。並透過二次劇本殺的實際操作與三次角色、背景、心智圖的設計，讓學生更具體理解「什麼是遊戲」。並運用維根斯坦的《哲學研究》來說明遊戲中看起來相似，卻不同屬性的遊戲，如何相互牽動認知反映，以此強化對於遊戲中「選擇」的理解。在此部分同時加入丹尼爾·康納曼於 2018 年所出版《快思慢想》做補充，理解「選擇」時大腦快思系統與慢思系統對理性的影響。最後以伯爾納德·舒茲所做《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》這本具有寓言性的小說作為遊戲與哲學連結的介紹。

至於研究所的「重現」，將藉由安樂哲 (Roger T. Ames) *Confucian Role Ethics* (State University of New York Press, 2020)「儒家角色倫理學」的概念與《孟子》文本作倫理思考的展開。在研究所的課程中使用 1987 年安樂哲於 *Thinking Through Confucius* 提出以「點」與「域」(focus-field) 來思考儒家哲學特質的說明；認為中國哲學是以「點」與「域」的方式來思考個體呈現的狀態，每個個體都因為共處於場域中而彼此串連，沒有所謂抽象獨立個體的存在，並在 2011 年在「點」與「域」的基礎上，更進一步提出「儒家角色倫理學」的概念，將「點」以角色的方式來詮釋，以此突顯個人與場域中他人有關聯的思考；這人與人的相處突顯了倫理的關注，將個體道德的養成放在與他人共處的網絡中被理解。於大學部中使用《孟子》篇章，其中很大的篇幅釐清「憐憫」與「惻隱」兩者差異，以此兩文本做為檢視生活各個面向的關鍵道德兩難倫理議題。

於「重現」後就進入「分析」，大學部與研究所的課程輔以羅伯·薩波斯基《行為：暴力競爭利他人類行為背後的生物學》下冊中所提到的概念：我群 vs. 他群、階層制度、服從與反抗、道德與做正確的事、感受別人的痛苦、殺戮的隱喻、自由意志的論點。連結安樂哲 *Confucian Role Ethics* 所提出儒家角色倫理學的觀點與《孟子》篇章，運於理論分析上提供東方思維的哲學概念的理解。

最後於「闡釋」的部分，將預計讓大學部的學生與研究所的學生能以實際的專案作品為產出。故傑西·謝爾的《遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理》將成為最後階段的輔助，讓學生掌握遊戲設計的元素，製作出具有遊戲架構的哲學思辨專案。

4. 教學設計與規劃 (Teaching Planning)

4.1 教學目標與方法

112-1 研究所課程目標：目前研究方向以「中國哲學的現代詮釋」為主軸，聚焦於儒家思想的當代理解與詮釋，透過漢學家 Ames, Roger T 的觀點回看對於中國哲學原則的現代詮釋。

碩博班課程方法：

透過這門課介紹 Ames, Roger T 所提出來「儒家角色倫理學」的概念，並從而更理解儒家對於「關係」與「成為人」的理解。此外，亦規劃此課程在成果呈現上，透過 VR 的製作，動態的帶領學生深度觀察實際現代關係的互動，做哲學應用的反思，企圖協助學生哲學思辯中抽象概念與現實具體場域的連結，並於最終開發出初步的哲學思辯 VR 遊戲。

112-2 大學部課程目標：以《孟子》為文本，透過 RPG 劇本寫作，將孟子章節化作劇本，運用桌遊與 larp 搭配實務案例進行思辯訓練，最終呈現文本轉譯的思辯能力。

大學部課程方法：運用桌遊與 larp 模式拆解孟子文本，3、5 週為遊戲化概述，為 7、9、11 週進行 RPG 劇本思辯遊戲化訓練，雙數周進行《孟子》文本閱讀與情節拆解，並且連結實際生活情境來進行哲學訓練。期中報告平均分散於此 5 週 RPG 小專題。15 週進行期末《孟子》劇本殺製作。16 週期末專題呈現。

4.2 各週課程進度與教學空間

112-1 研究所每周課程進度：

週次(堂次)	課程主題	內容【說明】
1	什麼是「儒家角色倫理學」？	Roger T. Ames, <i>Confucian Role Ethics</i> 以中國哲學方式說明場域與個人的關係，以凸顯社會對人行為的影響
2	「場域」在 Ames, Roger T 的論點為何？	導讀《儒家角色倫理學》第一章〈歷史的儒學及其現代命運〉，並點出本章主旨：以「欣賞」態度看待不同文化及其文本，才能更如其所是地理解與呈現對方
3	劇本殺體驗	
4.	儒學的詮釋域境	「常識」（深層文化基質）對於文本理解有相當的重要性
5.	國慶日放假	
6.	什麼是「儒家角色倫理學」？	儒家奠基於具體之身與體、情境與脈絡，重視每一個體之考量自身角色於關係中，如何達到平衡，使彼此合諧的狀態，並以此定位「人是什麼」、「人如何是人」
7.	期末 VR 專題的製作教學	安排專題製作的用意為呼應與實踐《儒家角色倫理學》的核心概念：儒家重視的德性與倫理，其視角是作為角色、落實於具體環境、脈絡與關係中之人的和諧狀態。

8.	儒家人生觀：至於「仁」	從為仁與行仁的差別，帶出隱含 Being、becoming 的分別
9.	儒家人生觀：至於「仁」	儒家文化所看待的人，並非是以「本質」或「個體概念」來理解，而是黏附於人的身分與關係中體現。此黏附的根本來自「家庭」，以家庭情誼為基礎發展的「禮」，具體知人在其中成長，在關係中、身分中而盡己。
10.	儒家角色倫理學應用於哲學議題或生活議題	本週課程結合中央大學哲學研究所於學期中舉辦的課程交流研討會
11.	VR 專題的修改與製作	
12.	Human being 與 human becoming 的差別	說明「體」與「禮」之間的關連與洽宜狀態（「和」之用而為「義」）
13.	成人?成仁?	儒家重視之「成人、成仁」，是透過在生活場域中個體的能動性、落實於關係中的發展，而為「誠」、「信」。對於此人性概念，教師補充唐君毅先生之觀點，強調人的獨特性，在於人對自身自由與創造力的自我意識程度，並經由當中的感通而看見情感與對人性進行拿捏。
14.	再論儒家「角色倫理」	儒家角色倫理學所蘊含的核心精神，即仁、義、禮、智，或是自由、公平等德性，皆非抽象的普遍原則，而必須是落於關係中、每一個角色身分中來看待與體現。
15.	課程參與學校自主學習聯展	結合中央大學舉辦的跨域自主學習聯展，展現本學期的學習成果。學生有四件 VR 作品參與分享。
16.	再論儒家「角色倫理」	儒家認為的和諧，是根植於關係、具體經驗中的生活整體觀，其需要創造與想像力，而不只是抽象、固定不動的概念。 為了讓同學理解與深化本章主旨，教師聚焦於此章提出的「審美感」，因此請同學討論何以作者以審美感來講儒家的洽宜感，以及人生最大意義的理想境界？在同學交流觀點後，教師說明作者把審

		美帶入人跟人之間的相處，是為了點出相處和諧狀態所蘊含的舒適、愉悅、品味感，甚至帶有的宗教感，而這樣的狀態也是儒家所認為接近成仁的狀態。
--	--	---

112-2 大學部每周課程進度：

週次(堂次)	課程主題	內容【說明】
1	課程介紹 / 《孟子》章節	史鐵凡·休維爾等人所著作的《什麼是遊戲？》
2	桌遊、劇本殺體驗	由教師帶領同學進行劇本殺體驗。教師展示各樣的劇本殺遊戲，各組討論後選擇欲體驗的類型，經教師說明後開始進行體驗。
3	什麼是遊戲？/ 《孟子》章節	本週邀請講師沈泓颺，運用其專長遊戲哲學介紹「什麼是遊戲？」教導同學基本的遊戲概念，包括類型、元素與蘊含的意義，以為期末孟子文本轉譯提供初步基礎。
4.	《孟子》章節	孟子文本〈梁惠王〉篇，針對核心議題之一：「王何必曰利」，教師將「利」比喻為快樂使同學理解，並詢問同學對快樂的看法，進而點出孟子認為的快樂在於人民的安居樂業，以及實行的方式。
5.	「策略」與「機制」/ 《孟子》章節	邀請沈泓颺講師以「TRPG（桌上角色扮演遊戲）」為主題，介紹此類型的遊戲內容、結構與特色，並搭配影片說明此型式的體驗方式。
6.	《孟子》章節，「群與己」、「正義」的反思討論	結合《孟子》文本，以孟子認為的治國難處內容為基礎，透過引導同學進行「為難練習」，來運用上半堂對諸子百家的認識。教師運用 Slido 軟體，引發同學拋出生活中的為難（學業、人際、感情等），再從中挑選題目，讓同學從諸子百家挑選角色來回應。
7.	RPG 概念初探/ 《孟子》章節	邀請沈泓颺講師以「RPG 概念初探」為主題，帶領同學進行角色設定的練習。
8.	桌遊、劇本殺體驗	第二次的劇本殺體驗
9.	RPG 架構與撰寫/ 《孟子》章節	本週的文本轉譯主題是「RPG 架構與撰寫」，聚焦於心智圖設計，建立主角背景

		與各角色之間的關係」
10.	《孟子》章節	孟子文本〈公孫丑上〉與〈公孫丑下〉，探討孟子思想的核心代表——「心」，其立基於心於現實生活中的具體呈現來論其內容，而非進行抽象的理論概念。
11.	RPG 反思/《孟子》章節	透過角色設計，不僅使被動聽講與閱讀轉成主動地參與即設計，並將文本的文字描述轉成多面向的立體角色形塑。
12.	《孟子》章節	〈離婁上〉與〈離婁下〉，聚焦於孟子對價值的本質、事物存在的本質來進行探討。
13.	文本轉譯，chatGPT	〈離婁下〉，首先探討孟子對於「人之真誠性與虛假性」的見解，包括名譽的不真實性、評價的不負責、好為人師的虛假性……等面向。並由此闡述禮義之意義，即是立基於人與人之間的真實關係、真實基礎，就內容而言，便是達到人之間的「敬」、「愛」與「和」。最後則點出，這些真實便是透過德行來落實與應對虛假的行為，而體現出禮之真實意義。
14.	孟子劇本殺製作	
15.	《孟子》章節	孟子文本〈告子上〉，透過孟子與告子對人性的見解。
16.	期末呈現	本週為期末成果分享，教室展示各組的劇本殺成果，包括海報、角色卡、關係設計圖、劇本殺說明書與設計心得等作品。

4.3 學生成績考核與學習成效評量工具

112-1 研究所：

平時成績：上課討論情形 20%。

期中成績：書面報告 30%（11 週繳交期末構思）

期末成績：口頭 20%+影像報告 30%

112-2 大學部：

課堂討論與出席 20%

期中考為五週小報告累積 40%

期末呈現 40%

5. 研究設計與執行方法 (Research Methodology)

5.1 研究架構

本計畫的兩門課程是「重現」→「分析」→「闡釋」的哲學思辨訓練。

5.2 研究問題意識

哲學是對於所思所見的事物進行抽象性的思辯，進而提出一個完整具有邏輯性的架構。因此，哲學到最後所要思考的對象往往是非常抽象的，譬如：面對駕車者只要遇到走在斑馬線上的行人，無論如何都禮讓行人的具體問題，抽象考到「權利」；或是結婚祝福詞，我們通常聽到「祝你幸福」而不會聽到「祝你快樂」，哲學就會進一步去思考「快樂與幸福有什麼差別？」因此在哲學的教學中對於抽象概念的釐清與認識是非常重要的。但並非人人一開始都能直接由「祝你幸福」跳到「快樂與幸福有什麼差別？」的思考。而本課程即是以此問題為思考點，企圖協助學生面對生活中的問題能進行哲學思辯，並讓抽象概念與現實具體場域能實際應用連結。

5.3 究範圍目標

在大學部運用「Larp 劇本殺」，研究所運用「VR 倫理遊戲製作」，透過遊戲將實際場域中的須釐清的判斷具體化，對透過遊戲化突顯出的「抉擇」與「道德兩難」進行反思與釐清訓練。

5.4 研究對象與場域

此計畫為針對大學部與研究所，分別設計各一門遊戲引導下哲學思辯的具體化的課程，以教室課堂為實踐教學場域。

5.5 研究方法與工具

此計畫的課程的設計即是企圖運用遊戲，將實際場域透過遊戲作現實場域的部分還原與呈現，而後在遊戲進行中，透過的「抉擇」進行哲學論證的第一層次的抽象，然後在遊戲的競爭所形成的觸發因子的刺激下，使得哲學抽象概念得已被催化，透過遊戲結束後的反思理解所要抽離的哲學概念為何，最後回到遊戲的設計，反思實際社會架構下的選擇，我們是否能做出好的判斷。

5.6 研究實施程序

大學部：運用桌遊與 larp 模式拆解孟子文本，3、5 週為遊戲化概述，為 7、9、11 週進行 RPG 劇本思辨遊戲化訓練，雙數周進行《孟子》文本閱讀與情節拆解，並且連結實際生活情境來進行哲學訓練。

研究所：透過這門課介紹 Ames, Roger T 所提出來「儒家角色倫理學」的概念，並從而更理解儒家對於「關係」與「成為人」的理解。此外，亦規劃此課程在成果呈現上，透過 VR 的製作，動態的帶領學生深度觀察實際現代關係的互動，做哲學應用的反思，企圖協助學生哲學思辯中抽象概念與現實具體場域的連結，並於最終開發出初步的哲學思辨 VR 遊戲。

6. 教學暨研究成果 (Teaching and Research Outcomes)

6.1 教學過程與成果

以觀課紀錄呈現每周操作與成果，詳情如附件一

6.2 教師教學反思

在課程操作上緊扣著遊戲化的主軸，試圖透過 VR 製作與劇本殺設計，我認為是哲學教學的一大創舉。我自己在每週的課程設計上一直滾動調整，反思如何讓專案製作的實務操作與經典文本不脫鉤，但又不希望太偏重於實務而使得文本反思弱化。理論與教學的平衡點，是我這次計畫一直反覆思索的重點。

透過研究所與大學部不同程度學生的課程操作後發現，研究生的重心放在文本反思，VR 的專案成果有點像是他們研究主題的錦上添花，但透過我的課程讓他們製作出倫理 VR 的遊戲專案，反應都是正向且覺得新奇的。而對大學部的學生來說，他們勇於且喜歡應用實務的呈現，文本反思能力較弱，常常一些概念很難深挖到盡頭，在下探的過程中很快就會看到他們思考的瓶頸，這時遊戲化就發揮很大的輔助作用，學生透過模擬、揣測，有助於對於人性互動的概念把握。

我對於這計畫的執行，使用遊戲化輔助哲學思辨具體化的成效，我給自己的整體課程設計非常滿意的肯定。

6.3 學生學習回饋

112-1 倫理學專題 II：儒家角色倫理學，研究所課程以訪談問卷呈現之。

訪談題目如下：

1. 請問你為何選擇此門課？
2. 此門課，修課至今與選課前的期待是否有落差？如果有，請具體說出原先期待為何？
3. 此門課在儒家專業知識上的學習是否對你有幫助？
4. 課程中 larp 劇本殺的體驗，是否有協助你掌握打開自身，進入文本的概念？
5. 此門課科技導入學習是否對儒家專業知識學習有幫助？是否有讓你更具體掌握儒家角色倫理學？
6. 此門課遊戲導入學習是否對自身學習有幫助？
7. 老師授課方式、節奏，課程氣氛，你認為如何？
8. 課間同儕互動如何？是否對你學習有幫助？。
9. 此門課是否有協助到哲學思辨力的訓練？
10. 開放式回饋？(自由回應)
11. 對老師課程的期待與想說的話？

節選其中四項提問呈現同學學習反映：

5. 此門課科技導入學習是否對儒家專業知識學習有幫助？是否有讓你更具體掌握儒家角色倫理學？
6. 此門課遊戲導入學習是否對自身學習有幫助？
7. 老師授課方式、節奏，課程氣氛，你認為如何？
9. 此門課是否有協助到哲學思辨力的訓練？

A 同學：

5. 此門課科技導入學習是否對儒家專業知識學習有幫助?是否有讓你更具體掌握儒家角色倫理學?

還是在於對情境式的強調。如果專講專業知識，最有效率的方法確實還是閱讀文本，然後進行討論。科技導入的學習，是讓情境能夠加入其中，比較屬於未來應用方面，例如透過沉浸式體驗、在情境的脈絡中，帶別人進入儒家專業的討論與學習。

6. 此門課遊戲導入學習是否對自身學習有幫助?

這個遊戲導入，無論是劇本殺或者是其他桌遊等等，這些過程是屬於一種概念解構之後，再去重建的過程。也就是說你玩了一個劇本殺，你只是在這一個劇本當中去體驗，但這是不夠的。所謂的自身學習，是要能夠遷移，也就是透過這樣的一個經驗、透過某一次玩劇本殺的過程，讓我發現了原來某種概念放在這個劇本殺裡面，可以用什麼情節去把它呈現出來。所以真正學習幫助的地方，在於以後我要傳達另外一個環節、主題、情境的時候，我怎麼樣可以嘗試把它導入，或者設計相關的情境角色，並把它製作出來。所以它一樣是回歸到你對基礎知識、文本與道理的掌握，然後檢視你是不是能夠了解概念、解構之後再重組，才能在放入情境當中。簡言之，先要有學習基礎，然後才能應用與連結到未來一些不同的情境作學習。

7. 老師授課方式、節奏，課程氣氛，你認為如何?

非常好。開放式討論，節奏快慢適中，討論不會為了趕進度而太緊湊，也不至於慢到拘泥於某一個點跳不出來。而且氣氛也很好，大家都很願意分享。透過老師的引導，討論的主題也很明確，那當然同學程度很好。

老師會引導與創造討論情境，可以說是老師藉著文本上的概念為例子，並把它轉換成情境，讓大家來去討論，討論之後老師再針對同學的觀點，加入不同條件，繼續引發討論。

9. 此門課是否有協助到哲學思辨力的訓練?

主要是透過提問引導思考方式去做哲學思辨力的訓練，所以一定是有幫助的。除了提問之外，前兩次的劇本殺，還有 VR 設計也是考驗如何用比較結構性的方式去呈現你要表達的東西。而且在思辨的過程中，就是要去釐清哪些是比較具備學理，但同時也需要對生活情境有一些掌握。

對於 VR 設計或遊戲體驗，我認為是在這個情境當中，帶同學訓練如何比較有結構的方式去組織它，並釐清學理與生活之間，如何以生活中的具體情況來進行討論，並將同學提出來的觀點，連結到其實類似的觀點可能某些作者也講過。因為我們有時會覺得，我的感受就是我自己的感受，這樣可能欠缺了原來在某個學術、價值觀或倫理原則當中。其實也有它的學理背景。而老師的學術訓練與知識更完整，可以幫我們補充這一點，可以把一些生活中自己的觀點，引導到學理上面。

B 同學：

5. 此門課科技導入學習是否對儒家專業知識學習有幫助?是否有讓你更具體掌握儒家角色倫理學?

我覺得它本身沒有直接跟儒家的關係，它是提供一個工具，或教我們怎麼去用工具去表達抽象的理念與想法。Feed out 這個東西，我覺得科技就是輔助我們去更深入了解課程內容，透過 VR 情境製作，它把一些文本抽象的概念轉成比較具體的應用。

所謂的輔助，因為我們平時寫論文是用文字，文字是渠道、工具，讓我們去表達想法，那 feed out 是另外一種工具讓我們去表達。雖然 feed out 是虛擬的、我們所設計的，但虛擬裡面其實有更真實的結構。設計的場景跟我們生活很有關係，反映一些真實生活中會遇到的，所以輔助工具的運用與表達，能轉化那些生活情境。

6. 此門課遊戲導入學習是否對自身學習有幫助？

有幫助，因為它給我看到更多可能性，更多上課與學習方式的可能性（用文字或是聽課去吸收）。我可以形容我自己做這門課專題產出的過程，平時如果寫文章，抽空看的時候會覺得很累、很悶，但打開那個專題的產出時，我覺得這是比較有趣的東西，會讓我有一個動力想去做。因為我在設計整個故事、找素材的時候，好像真的自己在建構一個有承載著我的想法、我的概念的一個世界。所以我就覺得對我自身的學習很有幫助，讓我知道可以這樣去詮釋、去體現我的想法。不同的學習方式、不同的呈現組織與表達想法的方式

7. 老師授課方式、節奏，課程氣氛，你認為如何？

我覺得是挺好、很有互動性，老師的節奏也很好。因為每次我們看到某一些章節，老師會提出問題，並停一下，給我們發表我們的想法。這樣挺好，因為有一些課老師說完文本後，可能不會真的停下來問我們的意見，或是讓我們去發言，所以我覺得蘇老師的節奏拿捏的很好。

我覺得讓大家一起討論是重要的，因為大家一起看一個文本產生的意識流、一些想法，通常我們可能就自己寫下來或自己反思，但其實我們說出來一起去討論，會聆聽到他人的意見、可以互相回應、交流與激盪，不一定要有一個結果，最重要的是我們互相分享的過程。

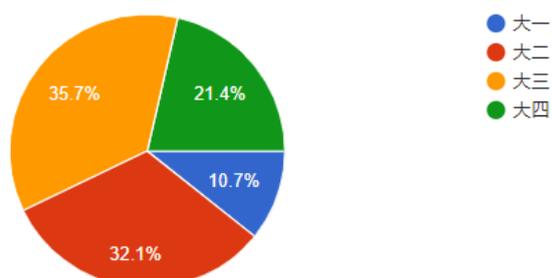
9. 門課是否有協助到哲學思辨力的訓練？

有幫助，而且我覺得它很重要，因為這提醒了我，看待一些道德議題的時候不是馬上一概而論、去脈絡化做判斷，而是回到說他可能從什麼視角來去看待這件事。我覺得要從一個框架，就像從儒家角色倫理這個框架出發。然後我就會想回溯、回返到究竟這個命題，它是從什麼的哲學框架出發，或是什麼的脈絡，不能很容易去脈絡化來談一個問題、一個議題。

112-2 人文應用專題：哲學裡的實境遊戲，大學部課程以全班問卷作調查，共 28 人。

1、所屬年級

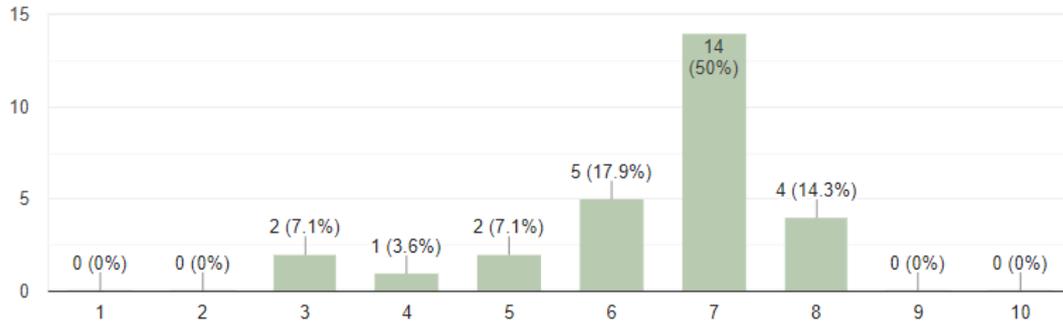
28 則回應



4、關於課程選用<<孟子>>的理解，請以1-10自我評分(10完全吸收)

 複製

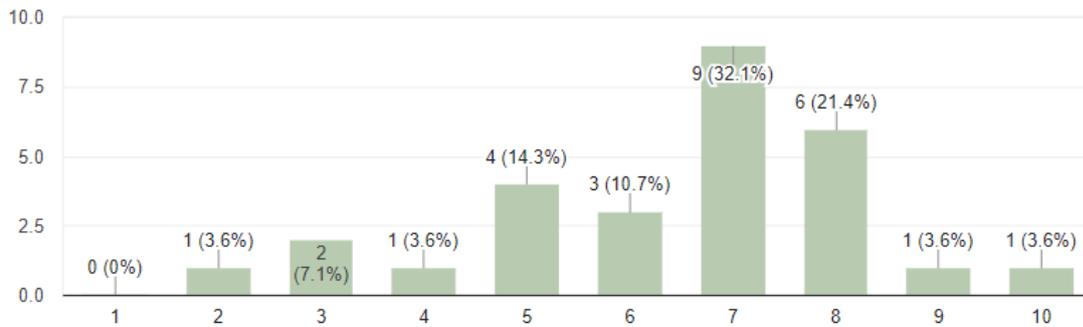
28 則回應



6、最後期末專題劇本殺設計，你覺得與課程中提供的<<孟子>>文本是否對你有幫助

 複製

28 則回應

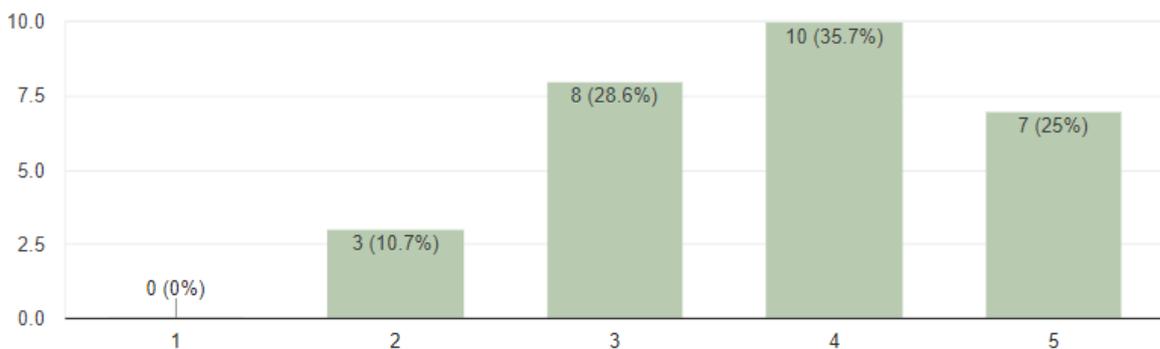


由上述三項調查，我得知在遊戲實作與經典文本的扣連上可能還需做調整，讓經典中的單一概念作更多的操作與反思。

9、遊戲化融入課程，對於中國儒家經典是否有認識上的幫助

 複製

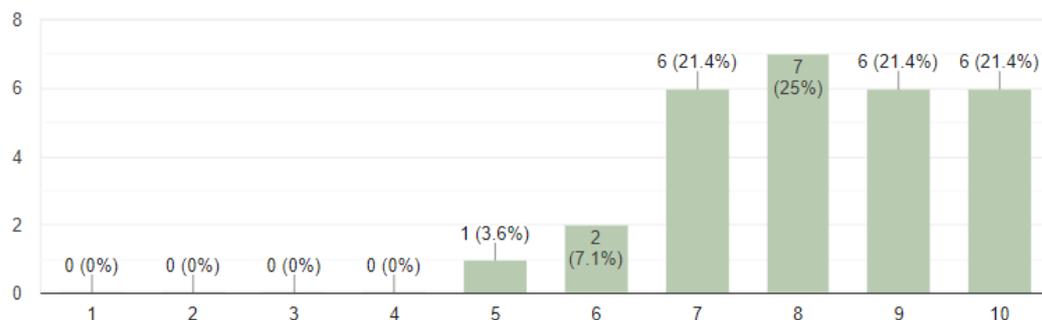
28 則回應



11-1、這堂課對你幫助，你認為對各項數值的評分:關於**聯想力提升**(10分為最高)



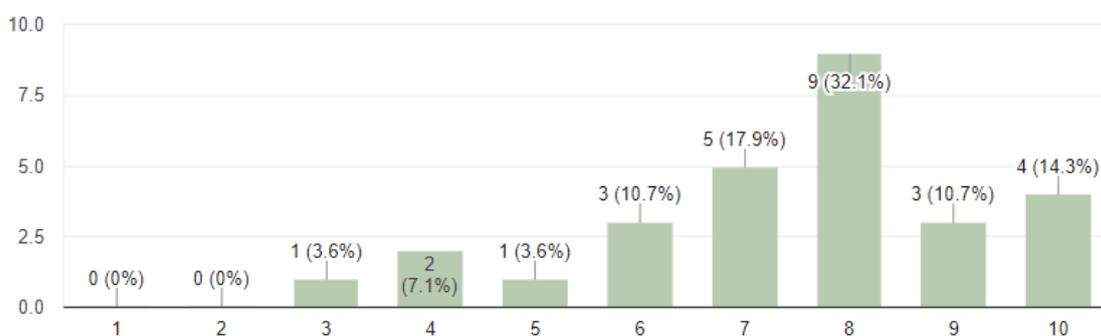
28 則回應



11-2、這堂課對你幫助，你認為對各項數值的評分:關於**溝通能力提升**(10分為最高)



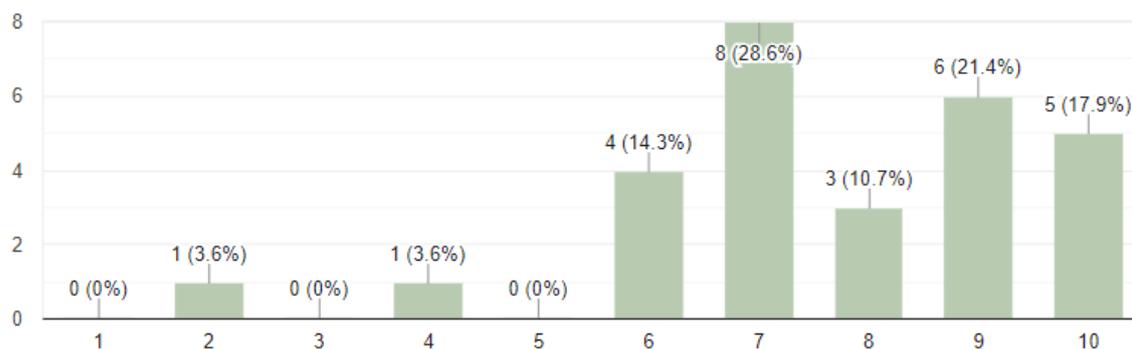
28 則回應



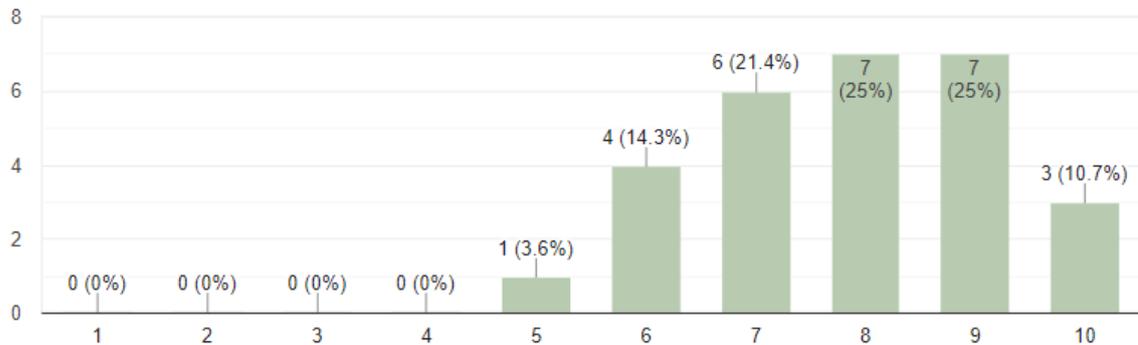
11-4、這堂課對你幫助，你認為對各項數值的評分:關於**個人趣味度提升**(10分為最高)



28 則回應



28 則回應



7. 建議與省思 (Recommendations and Reflections)

再次感謝委員讓我有機會透過計畫，將 VR 製作與 Larp 創作放入課堂中，這些項目除了操作費用較高外，在傳統的課堂中屬於實驗性偏高的課程，不易在傳統課堂中被認同，因為有了計畫，就能實至名歸的大膽嘗試。我與學生皆在課堂中一起腦力激盪，真正的教學相長，亦也促成我於 113 教學實踐研究計畫中更成熟地將 VR 製作與 Larp 創作收攝於兒童哲學的探究與設計中。再次感謝各位委員。

關於課程反思的部分，我以助教對我的期末回饋，節選做呈現，而此亦是對我日後課程調整的重要參考建議。

擔任上學期助教:儒家角色倫理學，對師生互動的觀察

1 則回應

由於教師營造出正向積極的討論氛圍，因此同學參與踴躍，課堂中師生互動頻繁。具體來說，一是能夠針對文本重要概念進行交流，二是回應到由同學個人背景而來的視角與關心，三是促進同學之間的觀點交流與對話。

擔任上學期助教:儒家角色倫理學，對課程的建議

1 則回應

碩博士課程對於文本的掌握度有更深入與細緻的要求，因此文本閱讀、核心概念的理解與師生交流是重要的。在這個面向上，課程安排算是理想的，一是進行基本的文本導讀，形成課程交流的基礎；二是將重要概念形塑為討論議題，以進行學生之間與師生之間的交流討論。若要說建議，可以提供更多的補充文本，作為課外同學的閱讀書單。另外，若文本的閱讀門檻不高，部分能由同學導讀，教師則進行補充。

擔任上學期助教:儒家角色倫理學，對老師的建議、回饋

1 則回應

教師在文本導讀、形塑討論議題、營造肯定與開放的發言環境、連結與深化學生論述、促進對話交流等面向，皆做到很正面的效果。

擔任下學期助教:人文應用專題, 對師生互動的觀察

1 則回應

教師能夠創造正向開放的討論空間, 而對發言的肯定與友善氛圍, 使教師多次成功帶動學生從參與倒投入, 甚至達到「踴躍」的討論, 這在大學課堂中相當不容易。

擔任下學期助教:人文應用專題, 對課程的建議

1 則回應

課程針對文本皆會進行導讀, 並對重要概念進行闡述。但由於大學生相較於碩博士生, 其修習的課程種類多, 對文本或議題的掌握度也沒那麼深入與熟練。因此, 除了文本本身的說明, 可增加各文本、各段落的意義性。意即對於文本處理, 可提供進一步的轉化, 使文本與學生產生連結。此有助於對文本的理解與組織, 包括掌握程度與主動程度, 也更有利於學生進行文本轉譯時, 縮短將自身、文本、文本轉譯三者進行意義層次的融合與轉化的難度。

擔任下學期助教:人文應用專題, 對老師的建議、回饋

1 則回應

承如上述, 教師在教學引導、鼓勵討論、連結觀點等面向做的十分理想。因此, 相對來說, 未來可增加轉化文本, 創造文本與學生之間連結橋梁的處理。具體來說, 是考量學生背景、關心、基礎等學習者狀態, 並將文本的核心概念、重要義理, 轉化成對應學習者狀態的幾個端點, 當兩端的對接愈細緻, 則學生與文本的關係、參與度、掌握力、學習效果將愈明顯。而教師的角色, 便是創造正向的氛圍, 針對學生當下的狀態提供協助, 運用導讀、摘要、補充、提問、對話、引導, 使文本與學習者的銜接與融合更加順暢與細緻。

二、參考文獻 (References)

- 1、 Roger T. Ames, *Confucian Role Ethics* (State University of New York Press, 2020).
- 2、 Roger T. Ames, *Human Becomings* (State University of New York Press, 2021).
- 3、 《孟子》文本
- 4、 大衛·愛德蒙茲,《你該殺死那個胖子嗎?:為了多數人幸福而犧牲少數人權益是對的嗎? 我們今日該如何看待道德哲學的經典難題》, 劉泗翰 譯, 臺北:漫遊者文化, 2017年。
- 5、 邁可·桑德爾,《正義:一場思辨之旅》, 陳信宏 翻譯, 臺北:先覺出版社, 2018年。
- 6、 丹尼爾·康納曼,《快思慢想》, 洪蘭 譯, 臺北:天下出版, 2012年。
- 7、 羅伯·薩波斯基,《行為:暴力 競爭 利他 人類行為背後的生物學》, 吳艾 譯, 臺北:八旗文化, 2019年。
- 8、 史鐵凡·休維爾,《什麼是遊戲?》, 蘇威任 譯, 臺北:開學出版, 2016年。
- 9、 傑西·謝爾,《遊戲設計的藝術:架構世界、開發介面、創造體驗, 聚焦遊戲設計與製作的手法與原理》, 盧靜 譯, 臺北:大家出版, 2021年。
- 10、 伯爾納德·舒茲,《蚱蜢:遊戲、生命與烏托邦》, 胡天玫, 周育萍 譯, 臺北:心靈工坊, 2016年。
- 11、 辛格·彼得,《真實世界的倫理課:82個影響你一生的思考練習》 李建興 譯, 臺北:大塊文化, 2019年。

三、附件 (Appendix)

附件一：

112-1 儒家角色倫理學 觀課紀錄

授課教師：蘇子嫻

第一週 觀課紀錄 0909

介紹課程主要文本《儒家角色倫理學》大意及其定位，並透過帶領同學概覽各章、闡述各章節標題意涵，點出作者安樂哲認為「合宜的倫理角色」，正是儒家所關心與欲探討的；接下來，教師介紹譚家哲《形上史論（下）》所提出之「角色同一性」，補充中國哲學是以人之整體性與脈絡性存在作為探討基礎；最後，教師導讀主要文本之序言〈儒家角色倫理學：克服文化比較中的不對稱性〉，說明作者認為探討中國哲學應有的根本態度，也是本書的核心概念。其主軸有三，一是探討處理跨文化文本時，所需要能映照彼此視角的「雙面鏡」；二是提出中國哲學的特性與定位；三是強調在儒學傳統中，「人」的存在是整體性與過程性的，其並非孤立概念，而是在人際脈絡中之整體性的存在，也是在身為許多角色中所找到的平衡狀態。

第二週 觀課紀錄 0918

本堂課導讀《儒家角色倫理學》第一章〈歷史的儒學及其現代命運〉，並點出本章主旨：以「欣賞」態度看待不同文化及其文本，才能更如其所是地理解與呈現對方。

扣連著主旨，教師導讀各節，包括闡述學界對「儒」的不同解讀，並對於儒學、儒家、儒教之差異，以陳振崑文章〈由理論與實踐之對比，論「儒學」與「儒教」〉作為延伸補充。除此之外，教師也闡述何謂對跨文化之「欣賞」態度：相較以自我為中心地問「對方文化於我有何用」，採取探索對方於當今世界文明有何影響與特色，後者的態度是更為中性與開放。

於此基礎上，進而指出作者安樂哲運用此態度，不以西方哲學所強調的抽象理性來定義中國哲學，而是能看見中國哲學作為更關注日常之間的實用哲學，其對人們日常生活的激勵能力，以及在眾人中間所成就之宗教性精神，能補足過度強調知識、理論的西方哲學，而成為更寬廣與真能落實「愛智慧」的學問。

第三週 觀課紀錄 0925

由於儒家作為於整體性、脈絡性之中的人為出發點，來探究如合於各角色之間達到平衡諧狀態的一門學問，因此本次課堂欲透過體驗活動，幫助同學感受與深化對儒家此一特性的理解。

本堂課安排劇本情境之體驗活動，經由讓參與者感受身處環境與人際網絡時，如何於自身背負的角色身分、生命故事脈絡與條件中，將自身的角色責任與需求，在情境與關係網絡當中取得平衡與共識。劇本的體驗情境即如真實的生命故事，反映出現實與儒家所關切的生命視角。每位同學將進入設計好的家庭劇本並扮演其中角色。隨著故事的情節展開，同學須於角色的生命故事與情境中，根據有限資源來活出屬於自身角色的任務。



第四週 觀課紀錄 1002

本堂課先對上周的體驗活動進行經驗分享與觀點統整，後連結到文本重要概念「文化習慣」，並導讀《儒家角色倫理學》第二章〈儒學的詮釋域境〉，點出「文化習慣」是進行跨文本分析的重要基礎，並進一步闡述中國的文化習慣與常識。

教師闡述作者對「文化習慣」的論述，即「常識」（深層文化基質）對於文本理解有相當的重要性，其蘊含了文化脈絡，因此對「常識」進行整體性的敘事，能避免以自身文化視角來分析不同文化文本。換言之，面對不同文化群體時，必須了解對方文化下的常識為何，而不應將自身習慣之文化常識進行普遍化。運用上述的文本理解方式，作者認為孔子能充分體現出中國的文化常識。具體來說，包括孔子繼承與開展《易經》所體現之兩極互涵又為一的「互系性」思維方式、注重人與具體環境達到和諧的「域境化」思維；以及其對「仁」、「君子」、「義」、「禮」等儒家關鍵概念的闡述與內涵深化；並提倡個人修養，使「孝」成為儒家倫理學之成仁的基礎。對於中國的文化常識，作者也點出其文化脈絡而來的常識基礎，也表現在「天」、「氣」等概念上，而不同於西方或其他文化常識下的解讀。最後，教師整理上述論述後，點出作者對於「文化常識」的強調，便是面對跨文化文本之「欣賞」態度的具體表現，也是所謂對文本進行「開放性理解」的具體內涵。

第五週 觀課紀錄 1009

國慶日連假，停課一次。

第六週 觀課紀錄 1016

本週課程繼續導讀《儒家角色倫理學》第二章〈儒學的詮釋域境〉，教師闡述作者安樂哲是如何認為「具體性」在儒家文化佔有重要位置。作者認為儒家奠基於具體之身與體、情境與脈絡，重視每一個體之考量自身角色於關係中，如何達到平衡，使彼此和諧的狀態，並以此定位「人是什麼」、「人如何是人」。

針對上述儒家理解世界的態度，教師闡述文本的四項觀點。第一，作者認為儒家所持之態度，可由「氣」所代表能量之流動、狀態之呈現來說明。具體而言，人於其所處事物與場域的關係中，彼此是互涵互動的，而個人的意義與定位，當坐落於與眾關係之同在時，便以複數（persons）之型態，即一與多之關係來呈現；第二，儒家的仁、義、禮、智、誠等概念，並非單獨作為一種狀態或能力，而是如氣一般，作為過程而展現的狀態，

並於具體脈絡與關係中參與，而自身與對方成為無數的視角而共成一交互整體；第三點奠基於上述，儒家的「禮」，是作為實踐人之定位與意義的形式，以回應人的角色及社會關係的恰宜狀態，換言之，儒家對「禮」之重視，顯現出其重視具體與關係，以及達成當中的和諧狀態；第四，作者以唐君毅先生的「過程宇宙觀」與「非命定論」，點出中國文化理解的世界以《易經》為核心，即世界由氣之生生不已、相反相成之運化所形成。更精確來說，現象世界是無止盡的流動、是型態之轉變，而事件僅是流行的過程，每一參與的個體，皆共同構成一於經驗變動中呈現出的秩序。

第七週 觀課紀錄 1023

本堂為期末 VR 專題的製作教學，安排專題製作的用意為呼應與實踐《儒家角色倫理學》的核心概念：儒家重視的德性與倫理，其視角是作為角色、落實於具體環境、脈絡與關係中之人的和諧狀態。因此透過 VR 設計具體之倫理情境，將儒家經典的內涵，回應本堂課闡述的儒家特性。學生也能於專題製作中，更切身地體會課程重點，並將文本知識轉化進實際生活場域，提供學生進一步的思考。

本堂課程邀請阿特法公司的講師，為同學說明 VR 製作並進行體驗。內容除了以手機進行體驗外，也包括觀摩得獎 VR 作品、介紹 VR 製作要素（場景設定、資訊點提供、素材製作、相關網站等），並讓學生練習 VR 製作軟體來設計期末專題。



圖片說明：邀請阿特法公司講師進行 VR 製作教學，並實際操作 VR 拍攝與體驗。

第八週 觀課紀錄 1030

本週課程導讀《儒家角色倫理學》第三章〈儒家人生觀：至於「仁」〉，從為仁與行仁的差別，帶出隱含 Being、becoming 的分別。透過比較中西方對構成「家庭」之理解，突顯儒家強調的孝悌，是立基於對回應「他人需要」的重視，即從「安人」而言人倫關係。而儒家對於人作為真實之人，即是落實於具體之關係、現實之日常，因此以「人倫」作為實踐人之意義之重要目標。對此，教師強調作者此處以《大學》為依據來闡述儒家的人生觀，其落實於日常事物、落實於人的作用中，雖然是最日常的，卻同時是最非凡的。

課堂中，同學質疑儒家過於強調「奉養」，甚至將其絕對化，而當作孝悌或人之超越

性的必要內容，教師肯定同學的反思，並引導同學交流想法。統整討論後，教師點出爭議關鍵並連結到文本探討的核心概念，即「行仁」與「為仁」的不同，澄清儒家看重具體之人性，人之超越性也是回應日常中真實人性的展現。

第九週 觀課紀錄 1106

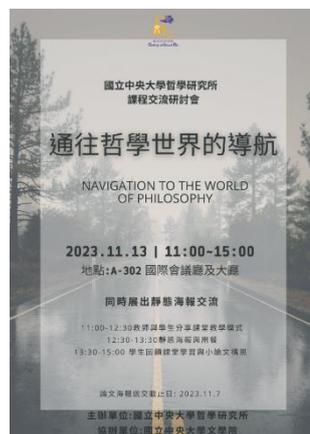
本週課程繼續導讀《儒家角色倫理學》第三章〈儒家人生觀：至於「仁」〉。首先，教師點出「禮」奠基於從「我們」作為出發點，來達到人與人之間，身分與關係之洽宜與具體的安排。在此意義上，君子之言行可謂「禮」的積極作用，其符合身分之言行，便是「達到人與人互相關聯最洽宜的度」而為儒家的「義」。統合來說，中國的文化內涵與常識，便體現在對於君子的強調。對於作者安樂哲之觀點，教師以哲學家高達美所言：「使用語言一點也不重『用』，而相反，語言是媒介，是自然環境：語言是我們生存生活的自然環境，就像魚生活的水」作為補充，來說明「文化常識」，其實蘊含了該文化對世界的理解方式。

最後，教師總結本章節主旨，即作者奠基於儒家「禮」的定位，點出儒家文化不同於西方文化。儒家文化所看待的人，並非是以「本質」或「個體概念」來理解，而是黏附於人的身分與關係中體現。此黏附的根本來自「家庭」，以家庭情誼為基礎發展的「禮」，具體知人在其中成長，在關係中、身分中而盡己。

第十週 觀課紀錄 1113

本週課程結合中央大學哲學研究所於學期中舉辦的課程交流研討會，一方面為期末成果展做預備，一方面也透過專題海報製作，讓同學統整與轉化課堂所學，將儒家角色倫理學應用於哲學議題或生活議題。

海報呈現分為兩種類型，一是將哲學連結生活，探討兩難情境時哲學如何給出幫助，呈現為VR實境專題海報；二是針對傳統哲學論題，回應課堂內容並製作成論文專題海報。當天展出的海報成果，包括醫藥倫理探討、比較儒家孔子與康德對善的觀點、道德兩難的困難處、道德於現實情境與脈絡中的複雜性，以及探討從人自身視角出發的王船山哲學樣貌。海報主題雖然橫跨中西哲學，但同學皆能以情境性、脈絡性、具體性的視角來探討理論性的哲學，展現此門課「儒家角色倫理學」的核心精神，即儒家文化是落實於真實社會、具體關係之中所來講的倫理與哲學。



第十一週 觀課紀錄 1120

為準備期末的海報聯展，本周請同學針對上週的論文海報分享與回饋，進行VR專題

的修改與製作，因此不進行課堂的文本導讀。

第十二週 觀課紀錄 1127

本週課程複習並導讀《儒家角色倫理學》第三章〈儒家人生觀：至於「仁」〉，教師闡述儒家「體」的觀念，並說明「體」與「禮」之間的關連與洽宜狀態（「和」之用而為「義」）。之後透過提問與討論，點出背後奠基於「恥」，並且是落實於場域、關係與脈絡中來衡量，蘊涵在家庭與社會情境中的洽宜位置。

接續前段基礎，教師闡述儒家的「友」也是落實於「交」，是回到具體關係與互動的狀態。摘要後，引導同學討論儒家對友之「損益」的觀點，並透過追問同學「利益」是否只有負面價值，反思儒家對「友」的看法。於統合同學觀點與總結後，教師提供柏拉圖《理想國》卷三作為談友誼觀點的補充。

課堂最後，教師點出 Human being 與 human becoming 的差別，來說明文本中儒家的重要概念：所謂「成人」與「成仁」，是落實於人實在的生活經驗，而不只是抽象個體的描述，凸顯「角色倫理」的核心精神，並連結至儒家文化看待的「自由」、「公平」、「正義」，也是相應於此精神。

第十三週 觀課紀錄 1204

本週課程導讀並總結《儒家角色倫理學》第三章〈儒家人生觀：至於「仁」〉。課程首先呈現儒家重視之「成人、成仁」，是透過在生活場域中個體的能動性、落實於關係中的發展，而為「誠」、「信」。對於此人性概念，教師補充唐君毅先生之觀點，強調人的獨特性，在於人對自身自由與創造力的自我意識程度，並經由當中的感通而看見情感與對人性進行拿捏。

為了深化人概念，教師以「山道猴子」作為討論議題，引發同學進行觀點分享與經驗交流。統整討論後，再將討論主題扣連到文本中孟子所提之「做人」與「性善」，並以「父為子隱」的偷羊情境點出儒家宇宙觀與人生觀所重視的內涵，即「互系性」，強調落實於具體環境與經驗的相互關連與作用。最後教師點出此概念，正反映出儒家的人性概念是一種過程性的理解、生長與形塑，源於家庭到群體、社會乃至於國家。

第十四週 觀課紀錄 1211

本週課程奠基於前三章基礎，透過議題討論，一方面統合與運用課程所學，一方面為《儒家角色倫理學》第四章〈儒家「角色倫理」〉之銜接做準備。教師以時事「國文課綱是否應廢除文言文」為議題，探討古代經典於當代社會與教育的意義。

經過課堂討論，同學仍肯定經典有其重要性與必要性，但也發現當代學子雖然有探討意義、探討事物與自身關係的需要，但容易因為缺乏能相應或過於簡約的答案，逐漸形成功利態度或厭棄經典，也導致自身與經典所蘊含的智慧之間的關聯有所斷裂。面對此問題，教師亦肯定討論的觀點，即經典不能只抽象地講解，其內容須放在具體的情境中來顯出當中蘊含的道理，並回扣當前世代、當前社會的脈絡與文化，使經典中對人性的理解與智慧，在新的土壤中生長出來。

最後，教師將討論成果連結至課堂文本，並為進入文本第四章〈儒家「角色倫理」〉

做鋪陳。教師說明上述對具體情境與脈絡的重視，正是儒家角色倫理學所蘊含的核心精神，即仁、義、禮、智，或是自由、公平等德性，皆非抽象的普遍原則，而必須是落於關係中、每一個角色身分中來看待與體現。

第十四週 觀課紀錄 1214

本週除了課堂教學，也結合中央大學舉辦的跨域自主學習聯展，展現本學期的學習成果。透過海報聯展，修課同學運用課程學習，挑選特定哲學或生活議題來進行結合，並於活動當天向參加者分享。經由提問、彼此交流與對話，不僅非哲學領域的同學認識哲學，也能使修課同學了解更多元的視角與關心面向。



圖片說明：修課同學參與海報聯展，並向參加活動的同學、不同主題的攤位進行分享交流。

第十五週 觀課紀錄 1218

本週課程導讀《儒家角色倫理學》第四章〈儒家「角色倫理」〉，教師簡述本章內涵：儒家認為的和諧，是根植於關係、具體經驗中的生活整體觀，其需要創造與想像力，而不只是抽象、固定不動的概念。

為了讓同學理解與深化本章主旨，教師聚焦於此章提出的「審美感」，因此請同學討論何以作者以審美感來講儒家的洽宜感，以及人生最大意義的理想境界？在同學交流觀點後，教師說明作者把審美帶入人跟人之間的相處，是為了點出相處和諧狀態所蘊含的舒適、愉悅、品味感，甚至帶有的宗教感，而這樣的狀態也是儒家所認為接近成仁的狀態。

於此，教師說明儒家的角色倫理，正因為根植於關係中、具體經驗與生活整體視角中，因此人作為角色，需要足夠的想像力、前瞻性，以及有力的發揮，才能達到於家庭、社會、國家關係間的洽宜與和諧狀態，而這也是儒家所強調的「致中和」。

第十六週 觀課紀錄 1225

最後一堂課為教師與修課同學的期末聚餐，並總結課程文本《儒家角色倫理學》，並對此立場衍生的質疑來進行討論。

首先，教師闡述本書立場，並說明作者自己於文本最後，仍對中國文化作為儒家角色倫理學有提出三點質疑：第一，儒家多立基於個人與個人之間的關係，那如何處理個人與群體的關係？第二，儒家強調君子之德性，那如何處理偽君子的問題？第三，儒家重視的倫理，是否會阻礙民主的發展？教師介紹作者對儒家提出的挑戰後，邀請每位同學分享看法，並強調希望透過開放性的討論與交流，來刺激、反思與拓展原先的想法。因此同學的分享內容，包括了對儒家角色倫理學本身定位的反思、其與時代問題的關聯性，或是未來的發展可能等，議題相當多元，為彼此提供相當豐富的觀點思考。



圖片說明：課程期末聚餐，為本學期主題做總結，並對文本立場進行觀點交流。

112-2 人文應用專題：哲學裡的實境遊戲 觀課日誌

授課教師：蘇子嫻

Week 02(2/26) 劇本殺體驗

上週是本學期的課程安排介紹，本週則由教師帶領同學進行劇本殺體驗。教師展示各樣的劇本殺遊戲，各組討論後選擇欲體驗的類型，經教師說明後開始進行體驗。

在體驗期間，教師巡視並了解各組情形，確保劇本殺的順利操作。各組體驗完成後則進行簡短訪談，體驗心得部分，大多為新奇有趣、解謎有難度，或是對劇情感到困惑；在劇本殺邏輯部分，分別對不同類型的劇情提出看法，並點出理解文本核心目標的重要性，以及主持人引導作用的重要性。最後，教師在各組分享後，以本堂的體驗為基礎帶出這門課的目的，即是解析孟子文本，如劇本殺的設計，抓取特定文本作為劇情主軸，將篇章或某重點作為素材改成故事。



圖片說明：各組進行不同內容的劇本殺體驗。

Week 03(3/4) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週邀請長榮大學應用哲學系講師沈泓颺，運用其專長遊戲哲學介紹「什麼是遊

戲？」教導同學基本的遊戲概念，包括類型、元素與蘊含的意義，以為期末孟子文本轉譯提供初步基礎。

講師以教學目的強的「嚴肅遊戲」與運用高層次認知進行角色扮演的「劇本殺」為基礎，透過兩種類型的結合與說明遊戲太入感的特性，點出遊戲真正重要的意義，即是結合嚴肅遊戲與角色扮演而形成的「嚴肅議題」。具體來說，參與者運用高階認知技能來訴說遊戲（「遊戲敘事」），從創造性思考、到概念形成，最後形成可真實參與，並與真實世界情境相連結。

Week 04(3/11) 孟子文本導讀

本週導讀孟子文本〈梁惠王〉篇，教師逐段說明文本的故事脈絡，並針對重要的文本段落，形塑成問題以進行提問及討論。例如針對核心議題之一：「王何必曰利」，教師將「利」比喻為快樂使同學理解，並詢問同學對快樂的看法，進而點出孟子認為的快樂在於人民的安居樂業，以及實行的方式。其他主題包括如何獲得人民認同、制度的訂定、戰爭的意義，進而點出孟子對於「強」的不同看法與類型、如何轉化「強」的意義，最後帶出「強」與「仁」、「義」之間的關係與內涵，

課程下半堂，教師導讀〈梁惠王〉下，探討作為個體存在方式的道理。先闡述人的基本欲望，並區分其好壞，後點出其本為人倫之樂、基礎立基於自由，以仁者之心懷為依。



圖片說明：教師催化課堂的討論氛圍，形成正向積極的師生互動。

Week 05(3/18) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週文本轉譯針對設計的「策略」與「機制」，因此邀請沈泓颺講師以「TRPG（桌上角色扮演遊戲）」為主題，介紹此類型的遊戲內容、結構與特色，並搭配影片說明此型式的體驗方式。目的是將孟子文本轉譯成劇本體驗形式提供基礎圖像，也為下週的角色設計實作做準備。

講師以「黑暗世界」、「克蘇魯世界」等遊戲為範例，使同學了解 TRPG 遊戲的形式與特色。玩家運用角色扮演（role play），依角色背景來創造角色。遊戲的勝負並非重點，而是透過玩家彼此互動與創意，使劇情不斷開展。除了認識體驗類型遊戲使文本轉譯更加立體化，課程最後則回到孟子文本，增加同學對文本本身的掌握度。具體來說，是認識孟

子對「樂欲」的見解與層次，即真實的快樂必須以德行為基礎。

Week 06(3/25) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週是為下週的劇本設計實作做準備，目的是拓寬同學對文本背景的認識，即認識戰國時代不同學家的立場，此有助於實作劇本設計時，提升對不同立場人物的掌握度，以及增加形塑人物的豐富度與飽滿程度。因此，本週搭配網路影片，介紹孟子身處的動盪時代與諸子百家內容，除了課堂文本所屬的儒家，還包括道家、法家、兵家、陰陽家等不同學派。

課堂下半段，則結合《孟子》文本，以孟子認為的治國難處內容為基礎，透過引導同學進行「為難練習」，來運用上半堂對諸子百家的認識。教師運用 Slido 軟體，引發同學拋出生活中的為難（學業、人際、感情等），再從中挑選題目，讓同學從諸子百家挑選角色來回應。活動進行期間，教師運用正向積極的態度肯定同學發言，對於同學多樣性與生活化的表達也給予肯定，並轉化為議題來連結其他同學，成功將原先的零星發言轉到後來踴躍討論。

Week 07(4/1) 文本轉譯系列

本週則是邀請沈泓颺講師以「RPG 概念初探」為主題，帶領同學進行角色設定的練習，即如何針對角色性質、特色與數值做設計。本堂課透過學習單「新黑暗世界角色卡」作為模板，並以戰亂為背景、諸子百家為角色參考，讓同學按模板練習設計角色設定。

同學搭配講師說明，按階段逐步進行操作，依序從角色背景與目標、屬性值分配、技能分配、特徵描寫。透過角色設計，不僅使被動聽講與閱讀轉成主動地參與即設計，並將文本的文字描述轉成多面向的立體角色形塑。

Week 08(4/8) 劇本殺體驗

本週為小組進行第二次的劇本殺體驗，各組挑選尚未體驗過的類型來進行。在體驗期間，教師巡視並了解各組情形，針對同學問題進行回應。

各組體驗完成後則進行簡短訪談，奠基於上次的體驗基礎，同學大多能分享更詳細的觀察與豐富的看法。包括對劇本邏輯設計提出批判觀點、設計上的優點與缺點分析、比較多人與少人類型的體驗感受、針對推理進行與線索提供的關係，分別從體驗者與設計者兩端的視角來評估，同學分別提出多樣面向的觀察與批判。在了解各組成員對劇本殺體驗的



圖片說明：各組挑選上次尚未選擇的內容，進行劇本殺體驗。

觀點後，教師則對未來的課堂實作內容進行說明，包括線上課程、利用 ChatGPT 協助設計的事前準備基礎。

Week 09(4/15) 文本轉譯系列

本週的文本轉譯主題是「RPG 架構與撰寫」，聚焦於心智圖設計，建立主角背景與各角色之間的關係」。課堂中，教師先介紹劇本殺遊戲的設計結構與重要元素，包括「角色背景設定」、「時間軸」、「角色間的情境」以及「出現爭議的事件」。再來，透過孟子文本、其背景與觀點作為參考，以協助各小組有條理地整理與設計各樣觀點，並運用之前練習的角色卡設計，實際製作成情境與展現其中的意義性，而呈現於實體的期末成果。對此，教師便特別跟同學說明，參考孟子文本的用意，正是在於透過認識其對人性、概念、道德等見解，來提升同學對於角色與觀點的豐富度及深度，而能運用及體現在劇本殺當中的角色、場景、劇情，以及串起故事的原因與所蘊含的深遠意義。



圖片說明：講師線上進行 RPG 架構教學，針對人物的心智圖設計，了解各組討論情形並提供協助。

Week 10(4/22) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週導讀孟子文本〈公孫丑上〉與〈公孫丑下〉，探討孟子思想的核心代表——「心」，其立基於心於現實生活中的具體呈現來論其內容，而非進行抽象的理論概念。另外就內容而言，文本分別以「心」的幾個方向來闡述，即「一般人之心況」、「心自身之真實內容」、「心之慾望」、「心之知」與「心之性格」……等內容。教師逐段說明文本的故事脈絡，重要的義理之處，透過比較墨家之一視同仁，點出孟子採取的儒家視角，乃是更看重每一個人、事、物的差異，考量其適宜的位置與功用。

後半堂課為期末成果製作，本週教師介紹如何運用聊天生成預訓練轉換器 (ChatGPT) 來輔助劇本殺的故事與角色設計，並開放時間讓各組進行討論與製作。

Week 11(4/29) 文本轉譯系列

本週邀請沈泓颺講師以「RPG 反思」為主題，呼應同學目前設計的劇本殺劇情進度，

與同學的製作情況進行核對與調整，以利下周的實際設計角色做準備。就內容來說，教師針對時間軸、角色共同事件、劇情重要事件進行檢視，一方面提供文本轉譯後的基礎圖像，一方面也解決同學碰到的難題。

奠基於之前已進行劇情設計，因此本週沈泓颺講師特別安排「角色設定」的練習，即如何針對角色性質、特色與數值做設計。本堂課透過學習單「新黑暗世界角色卡」作為模板，並以戰亂為背景、諸子百家為角色參考，讓同學按模板練習設計角色設定。同學搭配講師說明，按階段逐步進行操作，依序從角色背景與目標、屬性值分配、技能分配、特徵描寫。透過角色設計，不僅使被動聽講與閱讀轉成主動地參與即設計，並將文本的文字描述轉成多面向的立體角色形塑。

Week 12(5/6) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週導讀孟子文本〈離婁上〉與〈離婁下〉，聚焦於孟子對價值的本質、事物存在的本質來進行探討。具體來說，其經由「道之本」、「人之本」、「存活之本」與「禍害之本」等面向來闡述，從凸顯仁善之政是治理的基礎與依據，到強調人倫是人與人之間之所本，以及最後回到每個人自身，應以「誠」為所本。透過本段介紹，呈現孟子的視角是如何看待、把握人與事情的本源，亦給出人回應自身、人際與公領域時應有的依據與方向。

課程的後半堂，教師便針對以劇本殺形式來轉譯孟子文本，介紹如何運用文字來進行AI影像生成，以利將原先文字設計轉為生動與趣味性的視覺呈現。

Week 13(5/13) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週導讀孟子文本〈離婁下〉，首先探討孟子對於「人之真誠性與虛假性」的見解，包括名譽的不真實性、評價的不負責、好為人師的虛假性……等面向。並由此闡述禮義之意義，即是立基於人與人之間的真實關係、真實基礎，就內容而言，便是達到人之間的「敬」、「愛」與「和」。最後則點出，這些真實便是透過德行來落實與應對虛假的行為，而體現出禮之真實意義。

課程下半堂則為期末成果製作，各小組設計的劇本殺內容已大致確定，因此本週教師為同學介紹展出的形式，並展示與提供各小組製作好的實體印刷樣本，以利將劇本內容與角色人物說明結合實體樣式。

Week 14(5/20) 文本轉譯系列、孟子文本導讀

本週導讀孟子文本〈告子上〉，透過孟子與告子對人性的見解。突顯人與動物雖然都有生之謂性一面，但人之性所蘊含的更為豐富與有潛力，而能作為人之所以為人的獨特與根本之處。為使同學對人性有更深的掌握，教師進一步以漢娜鄂蘭之「邪惡的平庸性」與儒家認為之「不思」做比較，凸顯人性導向善惡的關鍵點，前者強調運用人之為人獨特的思考，後者則聚焦於人性內在善性的發揮。

下半堂課則為期末成果製作，教師事先將小組目前成果製成三折頁，提供小組設計的參考模板，以對期末的成果製作進行討論。

Week 15(5/27) 小組討論與學習反思單

本週停課一次。教師請各小組自行約時間，為下週的期末成果分享做討論與完成。另外，個人尚須完成學習反思單，即針對自己小組的劇本殺設計過程做反思，其內容包括：

1. 對哪個部分印象最深刻？（針對劇情或角色皆可）
2. 為什麼你認為這劇情/角色讓你印象深刻？
3. 請分析一個你們所設計劇本殺中的角色，其人性張力（為難、情緒）。
4. 請回想為何當初組員們想要這樣設計這個角色？
5. 請回想整個劇本殺、包含最後的結局部分，你認為對人性有正面肯定的部分有那裡？（如果很多，列舉2處即可）

Week 16(6/3) 期末成果分享

本週為期末成果分享，教室展示各組的劇本殺成果，包括海報、角色卡、關係設計圖、劇本殺說明書與設計心得等作品。第一階段為自由閱覽時間，開放同學自由瀏覽與進行交流；第二階段進到各組報告，各組依序介紹劇本殺的實體海報與角色卡，與同學分享劇情內容、設計重點以及製作感想；第三階段則是回到教師總結。

關於期末成果的內涵，各組於角色刻畫與背景設計皆十分用心，題材以劇本殺架構為主，從中對不同人物性格、人性展演有所著墨。其中，可看出高年級同學對於文本概念的掌握度、內涵的加深加廣程度較佳，所轉譯出的層次也較為豐富與深刻。而透過各組分享，交流彼此所設計與詮釋的劇情及角色，拓寬對於文本轉譯與形塑的樣態。對於將文本轉譯實體化為成品，也帶給同學相當的成就感。從以平面的文字描述為基礎，到建立背景與關係圖，成為一立體的情境與角色。這對於文學院學士班的同學來說，是將文本、自身、生活與實踐所相連結與創出來造的一種能力與體驗。



圖片說明：期末成果報告展示，包括海報、人物角色卡、劇本內容、設計心得。



圖片說明：同學自由瀏覽作品，以及各組分享設計圖片說明：教師催化課堂的討論氛圍，形成正向積極的師生互動。