

作者簡介：國立政治大學教育研究所碩士、英國東英格蘭大學（University of East Anglia）哲學博士、比利時魯汶大學（University of Leuven）教育哲學研究中心研究、美國伊利諾大學香檳校區（University of Illinois, Urbana-Champaign）訪問學者。

現任國立屏東大學教育學系副教授兼國際事務處國際長、課後輔導與教師培力計畫辦公室（OAT）執行長、學習產業與教育遊戲開發人才培育啟航計畫辦公室執行長。



劉育忠教授

桌遊熱作為某種集體療癒

最近聽說全台、甚至全世界都在瘋「桌遊」（board game），更聽說桌遊不但可以挽救滑世代常見的人際疏離與漠然，還有益智、多元學習等的神奇功效，可能拯救傳統無聊的制式教育，點燃孩子的學習力。

桌遊是不是真具有這樣大的魔力與能耐，我不敢說，但我確信的是，一百個人「玩」桌遊，或許就會有一百種對桌遊的體會與定義。而桌遊是什麼、可以產生什麼功效，也因此集結了各方人馬對桌遊賦予的不同期待與定位。

根本上來說，桌遊就是種「玩具」、一類「遊戲」，「趣味」、「好玩」是必須具備的要素，在本質上是親朋好友之間共樂、共度時光的社交娛樂選項之一。

這樣說，並不貶抑「桌遊」存在的價值與意義，哲學家Josef Pieper 就認為，「閒暇是一種心靈的態度，也是靈魂的一種狀態，可以培養一個人對世界的觀照能力」。

就人類文明的發展來說，閒暇本是人類文明的必要基礎，更是某種人類靈魂創造迸放的狀況。在逐漸成為「過勞之島」的台灣社會，桌遊一物，提供了這座島嶼上的人們，不管老的、小的、年輕的，某種容易在手的小確幸；在「玩」桌遊的快樂歷程

中，讓疲憊的身心略得調劑與安慰，回歸赤子童心，儼然已是台灣社會某種的集體療癒。

桌遊桌上的品格修煉

在「玩」中，向來有大學問。如何「怡情」、「見性」，不「入迷」、「狂癡」，本就是品格修養與自我修為的人生修煉課題。

在桌遊桌上，得見玩家／孩子在輸贏勝負上的「玩品」、「本性」，與之同玩共樂的家長、教師、好友，更可以趁機因勢引導，使之「化性起偽」，轉化原本的好勝心，進而仔細思索「贏了一場桌遊、失去整桌朋友」的利弊得失。

桌遊桌上，恰恰是品格教育、人生態度的絕佳教化場合。

尤其許多反應類的桌遊，玩家們必須通過遵循遊戲規則來爭奪牌卡，無論是翻出場上三張一樣圖案的「醜娃娃」，或者是翻出任一水果場上數目總和大於五的「德國心臟病」，抑或是



劉育忠教授的團隊帶領屏東中正國中的同學學習桌遊，同學們正在玩「醜娃娃」桌遊

想法子用光手上的牌來搭建大樓、但不可倒塌的「超級犀牛」等遊戲，在快速做出反應的同時，常常也泄露了自己在遊戲中的「尊容」：有的人為了贏不擇手段，甚至違反規則，爭得面紅耳赤；有的人謙讓合禮，合法守度，玩得悠然適意。

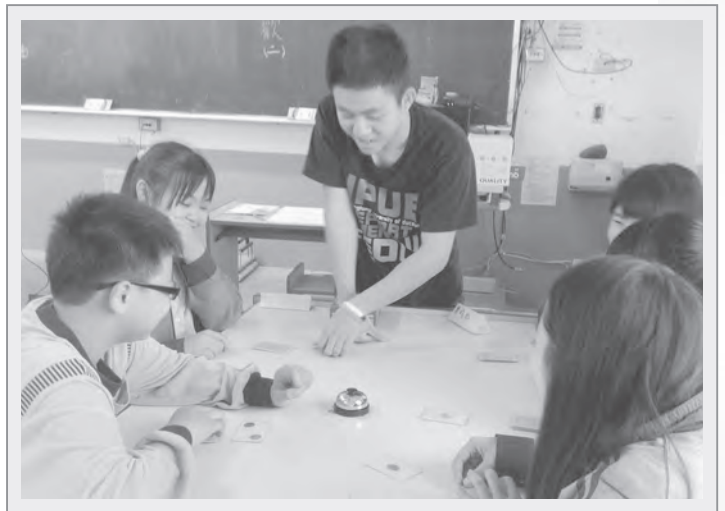
但無論何種玩家，其實桌遊都公平地給予同樣的遊戲起點，每一局的新開始，人人都有機會轉敗為贏，創造出勝利的成功經驗，大大寬慰許多人在真實人生遊戲中的失落與無力感。

在「玩」桌遊中學習，而非「用」桌遊來學習

然而，目前許多的桌遊似乎承載了過多的期待，許多人企圖將桌遊當作教育的「替代物」、學習的「輔具」，希望學習者通過「玩」桌遊，就可以學到某種新東西，替代原先的「學習」。

其實「玩」桌遊這個歷程本身，只是讓學習者產生了某些新經驗，這些經驗要能夠轉化成學習，必須進一步經過「反思」的過程，也就是必須帶孩子去解「讀」這些經驗。只有通過帶孩子深入地分析、解「讀」孩子自己在「玩」桌遊歷程中所產生的這些經驗，才可能真正幫助孩子學習到新的事物，讓孩子產生改變。

許多宣稱具有學習效果的桌遊，多半提供的是某種「精熟學習」的練習，讓孩子通過桌遊裡的遊戲機制，持續練習，運用的其實是孩子已知的知識、已具備的能力，就像傳統應試教育裡讓孩子持續做的測驗卷與練習題，但並未真能引導孩子進入深度學習與高階思考，讓學習真正發生。



「德國心臟病」桌遊，好緊張哦！此遊戲還需要按鈴耶！

桌遊是靠「人電」交流啟動的動態文本

於是，我們主張將桌遊理解為某種獨特的本文，是一種靠人際之間的交流電力來開展的「動態」文本，它等待不同玩家群的投入來啟動，也由不同玩家群之間的不同互動方式創造出不同的遊戲經驗。

就像閱讀一般，百千萬種的桌遊需由讀者依自身需要與喜好進行選擇，而同一款桌遊能夠讀出什麼樣的箇中滋味，又能夠有多深的體會與觸

發，也端視讀者自身的差異與屬性。也因此，桌遊不只要「玩」，更要會「讀」。

「玩」桌遊，其實是某種另類的集體閱讀，讀的不但是遊戲裡玩家之間的互動，更是遊戲桌上的自己。

桌遊讓我們重新面對面地彼此陪伴

尤其，桌遊是靠「人電」交流啟動的動態文本，正是在人與人的社交互動，一起笑、一起叫、一起耍心機，再度找回在這個時代裡已經消失的人間溫度。在這樣的面對面中，眼神有了交會，言語有了交響，人不再孤孤單單地綁在數位螢幕前，疏離著、孤立著。在桌遊情境的投入裡，我們彼此陪伴、共度美好時光，感覺自己被理解與被傾聽，被人與人的溫度包裹燙熨，重新有感、心頭溫暖，這大概就是桌遊所具有的神祕療癒力，以人融化人，以世界的童心喚回我們遺忘的歡笑、自在與快樂。🕒



「超級犀牛」桌遊怎麼玩？如何可以疊得那麼高？
(本文照片皆由劉育忠教授提供)

慧炬文庫：寶鬚叢書 8005、8006

《佛學今詮》

上、下冊(合售)

作者：張澄基

佛學號稱智慧之學，揭開宇宙人生的奧祕，浩瀚精深，雖智不能入。本書以現代語言和治學方法，理出佛學的脈絡。因指見月，得魚忘筌。佛法之美，盡在於斯。理機兩契，獨步當代。



七折優惠！特價：新台幣560元(原價800元) 歡迎把握機會！洽詢專線：02-27075802 分機 218