

種族歧視的教育類遊戲在美國引起了許多討論

駐美國代表處教育組

「種族歧視」在現代社會被視為不文明的行為，但它在過往的人類歷史中造成的遺害卻相當深遠，不是那麼輕易就能抹去，即使在有「民族大熔爐」之稱的美國，政府和社會仍然持續地面對百年前奴隸制度留下的傷痕，想辦法利用教育和法律制度來改善這個問題，美國教育週報本(2015)年 3 月 3 日的一篇報導就是個很好的例子。「Mission US: Flight to Freedom」是一個得過獎、擁有許多正面評價、並得到許多補助金的教育類角色扮演遊戲，其中一個章節的主人翁是一位在十九世紀肯塔基州農場工作的十四歲黑人奴隸 Lucy King，這位小女孩希望能帶著她的家人離開受虐的地方以追求自由生活，學生們將在教師的協助下透過扮演這位小女孩來理解這段故事。這款按照真實美國歷史來設計的互動式遊戲的教學效果非常好，但也引起了許多議論，人們希望知道學校應該在什麼時候、用什麼方式讓學生們了解自己國家比較黑暗的一面。

這款在 2010 年發表的教育類遊戲目前已有將近一百萬個註冊使用者，遊戲內容是在歷史學家的協助下分成四個章節來探索美國歷史的不同時代，同時也展示了許多珍貴史料及重要歷史事件，專業又細緻的設計讓這款遊戲自發佈以來好評不斷。在有關奴隸制度的章節中，這些學者設計出了 Lucy King 這個悲慘的角色，希望學生們在了解非裔美國人的歷史時，能夠對他們的處境感同身受，看他們如何在艱苦的環境中追求自由，進而學習尊重不同的人種及不同的文化。但是有些人(特別是非裔美國人)認為太過露骨並充滿著情感創傷的故事並不適合中學生，整個故事過於簡化而不足以代表數百萬名黑人自殖民時代起在長達二個半世紀的時間中所經歷的歧視和遭遇，而且 Lucy King 的故事著重在追求個人和家庭的自由，並非讓學生仔細檢討奴隸制度的缺點，利用遊戲來教導這麼嚴肅的一段歷史實在不恰當。一位在 K-12 學校服務的教育技術專家 Rafranz Davix 就因為無法接受這款遊戲，所以積極地利用網路發起抗爭，呼籲所有學校立即停止使用。

隨著抗議規模的擴大，教師們對該遊戲的評價變得較為保守，發行這款遊戲的公司(WNET)在宣傳上也變得比較低調。WNET 認為雖然這個遊戲沒有將所有和奴隸制度相關的重要討論和文獻都囊括進來，但它依然誠實地告訴了學生美國歷史上曾經發生過的「醜陋的事實」，並試圖具體化非裔美國人在

百年前受奴役時的心情與對自由的渴望，希望能讓學生們感同身受，進而讓過往人類所犯下的錯誤能有彌平的一天。

研究美國種族歧視現象的學者多半對該遊戲表示歡迎，因為只要是關於種族歧視的課程，授課教師通常都會以比較輕鬆的方式進行教學，而且利用遊戲向學生傳遞嚴肅訊息也不是最近才發展出的方法。他們認為這款遊戲確實能帶領學生了解美國歷史中最不堪的部份，並引起學生的同情心，而不需要教師冒著引起非裔美國小孩反感的風險，用傳統的教學方式公開地在課堂上講述當時的情形，這是它最大的優點。只是無論教師多麼努力地改變教學方式和內容，這類課程仍然會引起一些質疑，嚴重的話可能導致教材被撤出校園甚至禁止發行，「Mission US: Flight to Freedom」目前面臨的就是這個狀況，但它只是許多類似遊戲中的其中一個而已，所以教育專家們比較希望教師能學習如何正確地使用這款遊戲，並有技巧地指導學生理解主人翁的心情，避免造成任何心理創傷。不過從社會大眾的反應來看，大多數的教師恐怕都沒有做到這一點，教材使用不當的狀況在任何科目其實都很普遍，所以真正的問題應該還是老師們在教學前是否真的已經懂得如何適當地使用這份教材，設計教材的單位也應該在發行前就製作好完整的教學範例來協助教師，引起社會爭議後更應該想辦法進行補救，這樣才是比較完善的做法。

資料日期：104 年 3 月 27 日

參考文獻：Benjamin Herold (2015, March 3). Digital-Simulation Game on U.S. Slave Experience Sparks Debate. Education Week.

Retrieved from <http://www.edweek.org/ew/articles/2015/03/04/digital-simulation-game-on-us-slave-experience-sparks.html>