教授課堂玩圍棋教策略情報

駐芝加哥臺北經濟文化辦事處文化組

大部分的人在成長過程中玩益智遊戲、電動時，都沒有發現他們其實投入了相當縝密複雜的思考，或者他們也學到了其他人的思考方式。梅西赫斯特學院（Mercyhurst College）情報學副教授 Kris Wheaton 除了要求學生玩益智遊戲、打電動之外，也在課程中納入「線索」（clue）、「DMZ」（1980 年代很受歡迎、關於韓國的遊戲）和「運動場」（Auditorium）遊戲。

問：您從何時開始把遊戲應用在課堂上的？

答：一開始是用我自己在當軍官時使用的遊戲。我發現戰爭遊戲、模擬和衝突模擬都是了解策略基本概念很好的方式。模擬當然比不上真實演練，但真實演練花費太大，所以這是很好的替代方式。

問：課堂中玩遊戲的目的為何？

答：我利用遊戲訓練批判性思考、理性思考以及解決問題的技巧。我們希望訓練下一代情報分析家，擔任情報分析家要能從不相關的線索中，找到其中的關連性，我們認為這項技巧非常重要。這種技能練習的越多越好，遊戲正好能達到這個目的。

問：你怎麼選擇遊戲？

答：挑選遊戲時，心裡要想著教學目標。例如東方流傳已久的圍棋，我會用來談論情報分析的文化面。如果這項遊戲在單一文化中流傳許久，這項遊戲是不是能解讀某一方面的文化？這可以引發大家對文化不同的思考層面，以及文化對決策的影響，這在課堂上常引起熱烈的討論。

問：學生的反應如何？

答：他們一開始的反應都是：「一定會很有趣。」後來才發現我對他們的要求，不只是玩遊戲而已，其實更加複雜、更有挑戰性。

問：以遊戲為主的學習是不是有些優點為人所忽略？

答：「DMZ」是個很古老的用紙和筆玩的桌上遊戲，模擬朝鮮半島上的衝突。學生從這個遊戲中學到最基本的，就是韓國的地理。如果我要學生死記韓國地理，我想成果絕對不像玩遊戲的結果這麼好，這是遊戲學習很少人會發現的好處。

資料來源：摘自 2010 年 3 月 27 日，高等教育紀事報（The Chronicle of Higher Education）

國家教育研究院
National Academy for Educational Research