

數位模擬遊戲在教學應用上的爭議

駐紐約辦事處教育組

互動遊戲融入教學在現今的教學現場相當多見，然而關於數位模擬遊戲（Digital simulation game）的內容、互動科技（Interactive technology）融入教學的形式、教學者或家長等應具備的知能卻值得我們更加留意及深思。

「美國任務：迎向自由」這遊戲（以下簡稱本遊戲）為一款獲獎且接受政府補助的數位學習遊戲，然近日在美國引發不小的輿論爭議，其原因在於這個遊戲要求美國中學生在遊戲中扮演 18 世紀一名美國 14 歲黑奴的角色。玩家會依循著 1848 年史實的推展而逐一做出決定，進而影響後續的遊戲發展，最終的遊戲結果是希望能夠逃離奴役她與家人的農園。根據紐約公共電視台的說明，該遊戲，邀集諸多鑽研美國社會、非裔群體生活等領域的學者與研究機構共同規劃、設計相當嚴謹。此外，本遊戲也獲得美國公共廣播協會（Corporation for Public Broadcasting, CPB）330 萬美元的贊助，用以製作及推廣該遊戲。而遊戲內容中富含可供延伸教學的課程素材、初級資料等內容，更讓本遊戲取得極高的評價，獲獎無數（Herold, 2015）。

本遊戲在 2010 年正式發布後，至今已經擁有 100 萬名以上的註冊玩家。紐約公共電視台溝通行銷部門的資深經理 Kellie Castruita Specter 表示：「這個遊戲的目標，在於引導現今的美國學生，了解非裔美國人亦是美國歷史不可分割的一部分，更能深入體會他們的奮鬥及掙扎。雖然很遺憾得聽見某些人對於這個遊戲的質疑，但是我們會堅持地支持這個遊戲。」而該電視台隨後依照不同的美國歷史時期，進一步製作並發布相關系列的遊戲任務。教育週報所訪問的歷史及種族文學專家表示：「我們樂見使用數位遊戲或新媒體等形式的媒材，來教導學生認識國家歷史中複雜的內容。只要這樣的教導方式須避免重複或再製傳統課堂教學中根深柢固的錯誤與偏見。（Herold, 2015）」

即便如此，依舊有許多學者、教師或家長對於該遊戲有諸多疑義，例如使用者可能在遊戲過程中受到情緒創傷、互動遊戲的形式可能會在無形中削弱奴役他人的暴行所帶來的負面影響、未能給予誰有資格擁有奴隸等的問題意識、互動或線上遊戲等教學形式無法傳授關於種族屠殺等議題的正確觀點等（Herold, 2015）。

雖然紐約公共電視台表示該遊戲相當嚴謹，能讓玩家浸潤在歷史及當代的相關議題中，並同時鼓勵觀點取替（Perspective Taking）、討論與發展評斷多元證據的能力。即便遊戲無法涵蓋整個奴隸制度的內容，但卻揭露了諸多醜陋的事實，例如濫用暴行、拆散奴隸家庭、非人道的支配行為等（Herold, 2015）。

然而，賓州大學 Howard Stevenson 教授則指出，雖然他喜歡這遊戲的概念，但卻希望能更進一步確保教學者能具備引導教學的能力，指引學生體驗他們即將感受的種族創傷（Racial Trauma）。因為許多教學者未能敏覺或具備相關技能，用以引導學生建構自己的價值觀點。也常讓年輕的非裔學生在教學歷程或閱讀素材中感受到疏離的經驗（Herold, 2015）。

時代巨輪不斷飛奔，科技進展日新月異下，數位科技、虛擬實境、互動模擬遊戲等技術及素材融入教學的步伐，似乎有其勢不可擋的趨勢。有別於傳統教學的侷限及疆界，整個網際網路都可能、也可以是教室與教材的範圍。然而如何精準選擇並善予利用這些技術，聚焦於教學目標，同時輔以友善教學環境、具備完整教學知能的教師等內容，才能發揮事半功倍的效用。

譯稿人：劉名峯

資料來源：

Herold, B. (2015, March 3). Digital-Simulation Game on U.S. Slave Experience Sparks Debate. Retrieved from <http://www.edweek.org/ew/articles/2015/03/04/digital-simulation-game-on-us-slave-experience-sparks.html>