

桌遊融入社區知識之研究： 「幸福歸來」桌遊開發與運用

陳明綦¹ 高華聲²

摘要

本研究旨在製作出一套融入社區在地知識的桌上遊戲，希望藉由遊戲過程，學習在地文化。研究過程包括在地文史資料的蒐集，遊戲規則與文史資料融入之設計，最後利用問卷檢視玩家在遊戲前後對於在地知識的認知情況。研究對象包含屏東縣歸來國民小學中高年級學生、歸來國小課後照顧班教師和社區民眾等三類，研究結果顯示：一、國小學生的平均分數較高，顯示從小推動在地知識的教育成果；二、歸來社區民眾平均分數最低，顯示長年身居社區環境中，不一定了解在地知識；三、多數受測者感受到在地知識融入桌遊的有趣好玩，因此建議未來開發成社區文創商品。

關鍵詞：在地知識、桌遊應用、桌遊學習、屏東市歸來社區、學校本位課程

¹ 屏東縣立歸來國小教師

² 大仁科技大學環境與職業安全衛生系副教授
通訊作者：高華聲，E-mail: hwasheng@tajen.edu.tw
收稿日期：2022/01/24；接受刊登日期：2022/06/22
DOI:10.6284/NPUSTHSSR.202206_16(2).1

壹、前言

在地知識亦稱為地方知識，是藉由地方居民對於地方風俗、特殊生活文化的詮釋，經過統整分析而逐漸發展出來的系統性知識、分類架構、價值觀、論述場域、制度性安排、和行為模式等的綜合呈現（顏祁貞，2005）。臺灣學的起源應可溯及戰後時期（張筑喻，2014）。在反共復國的年代，臺灣成為反共的跳板，因此社會運作的思維，皆以中國主義為主題，弱化臺灣的議題，因此藉由地方學的研究，探究臺灣的主體性，以突破中國主義的束縛，進而掀起臺灣本土化的浪潮，因此有了臺灣學的研究。

臺灣地方學的研究，興起於 1990 年代，黃申在（2009）將地方學區隔為「地方」與「學」二詞。前者指涉有關地方的定義性論述及有關的知識，包括事實、概念、技能與後設等知識；後者之重點在個人體驗式學習，著重於機構性與系統性的學習活動，包括學院及終身學習體系。李錦旭（2017）指出「地方學」是在特定的地理範疇內，所有存在及發生的事物，且都會和空間連結一體，包括物質現象、文化意象及歷史事件等，因此「地方學」是研究、調查、紀錄、探索、詮釋、展示這些內容的「學問」，也包括了「學習」或「學問」之方法。近年來，文化部更是致力推廣地方學，試圖拼湊屬於臺灣各地方的知識系統。文化部（2019）表示，世界的知識體系是從地方開始的，每個人都是在地知識的生產者、詮釋者、傳播者與轉譯者，在地知識才是建構臺灣文化的重要資產，因此文化部（2019）也規劃幾個方向，推動在地知識的建構與應用：一、藉由博物館的專業能力，陪伴地方調查及建構地方知識；二、成立「國家文化記憶庫」，蒐集及典藏各類型的地方資料，以連接地方知識體系；三、推廣與應用「國家文化記憶庫」資料，成為各行業加值應用在地知識的資料庫，以展現臺灣文化。在文化部的積極鼓勵下，臺灣各地開始深耕在地知識的研究，「地方學」也如雨後春筍般湧出。由於地方學的出現，是人們對於地方情懷的表露，因此地方學的建構，除了保存在地文化及培養在地人對地方的認同感之外，更讓原本只是單純研究地方知識的過程，轉變為發揚在地文化的行動，讓其他地區的人也能欣賞這些文化（張筑喻，2014），例如「屏東學」、「臺東學」、「淡水學」、「北投學」、「宜蘭學」、「鹿港學」和「雲林學」等。由於地方學的興起，也喚起各地社區營造工作夥伴更加重視在地知識，並展現出臺灣豐富多元的在地特色，例如黃啟訓（2008）指出，屏東縣屏北社區大學對於屏東學之發展具有重要貢獻，號召不同領域的專家學者

參與地方學的建構，包含了學界、社運和文史工作者等不同領域的專家學者，所建構的內容也相當的多元豐富，包括學術領域和實踐領域，並透過屏東學研究研討會分享成果，讓屏東學的發展特色，呈現學理研究與實務行動兼具的樣貌。

然而，地方學之成果，若只以靜態方式展現例如研討會、書刊報導等，社區居民僅能被動的接受資訊，相信在推廣上將無法獲得更多的迴響，使得在推廣上將會遭遇瓶頸，而無法讓更多的民眾認識與了解在地文化。因此有必要將地方學之成果，轉譯成大眾可接受的方式，例如將調研成果，進行策展與解說、改編成戲劇、設計成遊戲等方式，並讓參與者由被動的觀賞者轉換成主動的參與者，藉由主動參與的過程，讓地方學之內涵深深烙印在參與者的心中，達到推廣在地文化的目的。而這些參與方式當中，遊戲是任何年齡層都可參與的。簡·麥戈尼格爾（2016）指出，遊戲是最典型的自我成就的活動，透過遊戲讓參與者沉浸在有機會獲取成功經驗的滿足中，也給參與者以一種高度結構化的方式來消耗時間，並和同伴建立關係紐帶。然而遊戲種類甚多，有的需要廣泛的空間，例如尋寶遊戲，有的需要設施設備，例如電腦遊戲，因此考量遊戲的實踐性，包括空間、場地與設備的可行性，因此在地知識融入桌上遊戲（以下簡稱桌遊）將會是適當的模式。桌上型遊戲，泛指為不需要使用網際網路或電源即可進行的遊戲。遊戲進行中，玩家必須在結構化的規則下進行競爭或合作以求取勝利（陳介宇，2010）。劉育忠（2015）指出，桌遊不但可以挽救滑世代常見的人際疏離與冷漠，還有益智、多元學習等的學習功效。然而從本質上來說，桌遊其實就是個「玩具」，趣味、好玩是必備的要素，因此也是親朋好友之間社交娛樂的選項之一。近年來，桌遊融入知識學習的方式也愈來愈普遍，玩家不僅藉由遊戲規則提升學習興趣和專注力，也能因此學習到當中所蘊含的背景知識。

研究者曾在屏東縣立歸來國民小學擔任教職多年，曾帶領學生踏查社區，訪問耆老，書寫地方知識，並製作家鄉繪本。為了讓在地知識的傳承能從基礎紮根，因此除了透過書寫和閱讀等方式，引領同學認識地方之外，在地知識的遊戲化，可增加多元學習的方式，遊戲化的在地知識，同時可以引入社區，讓社區居民參與在地知識的學習活動，達到寓教於樂的學習功效。

基於上述之背景與動機，本研究將以屏東市歸來社區為研究區域，在地知識為基礎，設計屬於在地之桌遊，並邀請社區當地居民參與遊戲，透過遊戲前測問卷，了解當地居民對於社區在地知識的理解程度；透過遊戲後測問卷，分析參與者對於在地知識的提升程度。所設計的桌上遊戲，不僅可以應用在學校的鄉土教學，也可提供社區組織作為推廣與行銷社區之工具。

貳、桌遊之發展與應用

桌遊的歷史最早已不可考，歐美國家較盛行桌遊，主要是因為歐洲地區天候嚴寒，人民待在家中避寒的時間較長久，人們為了打發居家時光，於是發展出許多桌上遊戲。劉書華（2015）指出最早期的桌遊是以棋盤類為主，在中國，桌遊最早出現於商周時期，現今大家所周知的象棋、麻將和大富翁等都是屬於桌遊。范丙林（2011）曾經整理古今中外桌遊的歷史與演進，於西元前 3500 年，在古埃及王朝前時期的陵墓中挖掘出最古老的版圖遊戲「賽尼特棋」，盛行在貴族與平民之間；西元前 1500 年出現中國歷史上最古老的桌遊「六博」，可以說是棋盤類遊戲的始祖；西元前 650 年在印度出現近代棋類之祖「恰圖蘭卡」，深深影響著後代期類的發展；西元前 548 年中國經典文學著作左傳的記載，說明圍棋的存在；西元 1954 年在中國河北省保定市望都鎮，發現了西元前 200 年的圍棋棋盤；西元 220-265 年，西洋雙陸棋傳入中國；西元 1930 年，桌遊「地產大亨」（即大富翁）由美國達洛和帕克兄弟公司上市，可說是桌遊史上最為人知與熱銷的遊戲；西元 1979 年，德國年度遊戲獎成立，象徵著桌上遊戲的風行和正式化。

關於桌遊的定義，普遍認為是一種不需要使用網際網路連線或接上電源的型態，可隨時在平坦的平面上進行的遊戲。近年來盛行的電腦網路線上遊戲和手機線上遊戲則不屬於桌遊討論之列。Gobet et al.（2004）認為桌遊有兩種特徵：第一是具有規則性：有一套制定好的規則、限制板上的配件數量、配件擺放的位置以及配件可能引發的動作或事件。第二是桌遊通常會具有一個平坦的介面（紙張、木板、塑膠或具有磁性），讓玩家可將遊戲配件放置在此平面上以進行遊戲，配件之間的位置改變或發出的順序都會影響面板上的其他配件。

陳姿云（2020）認為，桌遊的種類和型態琳瑯滿目、五花八門，遊戲的分類可以依照遊戲配件、遊戲內容和主題等來做分類。大多數的桌遊可以簡單分為德式桌遊和美式桌遊兩種類型，其差異簡單比較如下：一、德式的主題抽象，美式桌遊的主題明確；二、德式桌遊遊戲配件樸實簡單，美式桌遊遊戲配件精緻；三、德式桌遊較多依賴策略，玩家在中途較不容易淘汰出局，美式桌遊較多偏向擲骰子試運氣的成分，遊戲過程中有明確的勝負之分與目標，在一定的機率之下，玩家會淘汰出局。葉小嬋（2020）依全球最大的桌遊網站 Board Game Geek，將桌遊細分為十三個種類：棋類、文字談判類、兒童類、家庭類、派對類、主題類、抽象（益智）類、卡牌類、圖形創意類、肢體操作類、版圖策略類、戰爭類、角

色扮演類。本研究設計之桌遊，嘗試融合上述 13 類型之融合，以創造出不同風格且令人容易接受的桌遊。

近年來，多樣化的學習方式逐漸被提倡，學習不再只是傳統的講授方式，只要能將教育內涵融入其中，任何方式都可以成為課堂上的教學模式，因此桌遊也成為教師應用在課堂上的選項之一。楊若晨（2020）指出，108 年課綱在高中職以下學校開始實施後，「如何培養學生的素養能力」成為教育現場的熱門議題。學校體制內的念書考試不只是體現學習的唯一樣貌，要如何在課堂外培養學科以外的「素養」能力？桌遊也許是一種選擇。透過這些主題議題、說知識、練習團隊合作或結合 AR 科技等的學習類桌遊，近年來不斷被研發問世。從遊玩中就能學習，自然就能養成學生的四大素養：閱讀素養、資訊素養、環境素養和人際素養。除了將桌遊應用在課堂上之外，也可融入樂齡活動中，讓長輩在遊戲的刺激下，練習專注力與思考能力，減緩失智或記憶衰退等功效（蔡淑文等，2020），藉由遊戲的互動，建立人際關係，提升樂齡長輩的幸福感（陳碧蓮等，2018）。部分桌遊則是融入特定議題及內容，讓參加者經遊戲而學習正確的知識及觀念，例如反毒宣傳、海洋保育及節能環保等（盧珮綺等，2019；謝聖哲，2020；劉源隆等，2021；李騏任等，2021）。

參、以歸來社區為基礎之桌遊設計

本研究以屏東市歸來社區為基礎，進行桌遊之開發，並期望可以應用在國小鄉土教育課程，認識社區之用；也可提供社區協會辦理趣味活動，或是引導外來遊客認識社區之使用。因此小學生、社區民眾或外來遊客，都是遊戲之使用對象。開發之流程與步驟簡述如下：

一、文史資料蒐集與分析

以「屏東縣農村再生計畫」之「屏東縣屏東市歸來社區農村再生計畫」（屏東縣政府城鄉發展處，2012）為藍本，分析及整理出在地知識。

二、社區走讀與拜訪

走訪社區，拜訪社區發展協會、社區廟宇總幹事及地方耆老，探索社區發展之變遷，社區信仰之樣貌，並將訪談結果與整理之在地知識進行比對分析，以確認資料之可信度。

三、桌遊元素分析與設計

將在地知識分析歸納可成為桌遊之元素，並前往桌遊商店，參考四款桌上遊戲：五子棋、鐵道任務、UNO 和萬年大富翁（民和國小製作）及一款線上遊戲：開心農場。以分析各類桌遊之玩法，再創作出符合本研究主題的桌遊「幸福歸來」的原型。

四、桌遊試玩與修正

邀請社區人士試玩，並針對遊戲規則、卡牌樣式、題目易讀性等面向提出建議，並據此修正桌遊內容，以完成最後之桌遊模型。

五、桌遊體驗與測驗

邀請社區民眾參與桌遊體驗，邀請對象包括當地小學的課後照顧班學生與社區民眾。體驗之前進行前測，以分析參與者之在地知識；體驗之後，再進行後測，以探討遊戲之後，對於在地知識之提升程度。

肆、在地知識盤點與桌遊元素分析

將蒐集的文史資料與走讀拜訪之成果進行彙整與分析，並分成人文史地、產業和社區景觀等三類，簡述如下：

一、人文史地

（一）「歸來」的演變

「歸來」在清朝時代稱作「崎仔崙」，地名早已出現在清乾隆皇輿圖中，是一個自然形成的傳統農村。現今隸屬屏東市管轄，位於屏東市東南隅，屬於非都市計畫地區，面積大約 263.15 公頃，東南方與麟洛鄉為界，東北方與瑞光里為鄰，西南方接頂宅里及頂柳里，北為橋南里。臺鐵屏東線鐵路經過村莊西邊。舊行政區域的「歸來社區」原包含 4 個里，分別為歸心、湖南、湖西和瑞光里等四里，但後來因臺一線的開闢，將瑞光里和其他三里劃分開來，故現今的「歸來社區」是指歸心、湖南、湖西三里。

（二）人口變化

社區近七年來的人口變化如圖 1 所示，圖中總人口數呈現逐年遞減的現象，截至 109 年 12 月底，人口數約 4,154 人。由於社區人口減少，樂齡長輩漸增，因此近年來社區致力於社區營造，並將重點放在社區產業的活化與推廣，期待透過活絡的社區產業，吸引年輕人返鄉，減緩人口外移現象。

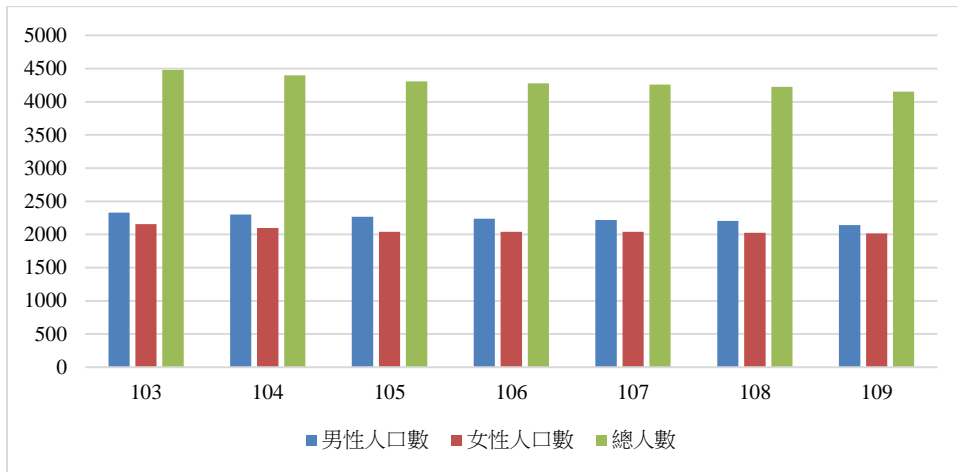


圖1 歸來社區近年人口變化圖

資料來源：屏東市戶政事務所（2021）

（三）宗教信仰

居民信仰以道教為主，社區內廟宇林立，主要廟宇有慈天宮、福德祠、顯靈宮、五龍殿、玄聖宮、觀音菩薩壇、玉明宮、道德院、陰虎堂和成伯廟等，其中以供奉天上聖母和洪公祖的慈天宮屬規模最大，此廟也是本社區的信仰中心。歸來慈天宮於民國 55 落成啟用，距今有 54 年歷史。後因祝融，結構受損，因此廟方於舊廟旁籌建新廟，並委請蕭國雄建築師進行設計，歷經 20 多年的籌畫與興建，終於在民國 108 年 11 月落成，並奉請原供奉於慈天宮舊建築內之神像入火安座。

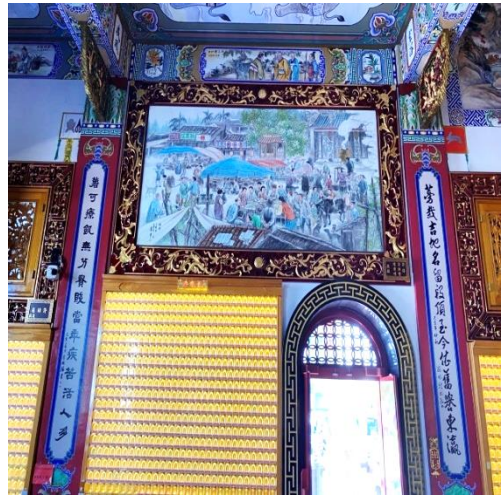
（四）慈天宮建築特色

新廟建築融入地方特色，將歸來社區三里（歸心、湖西和湖南里）地名和歸來三寶（農產品：牛蒡、青蔥和豆薯）鑲嵌於石柱對聯中，早期廟口熱鬧榮景，也出現在壁畫當中（圖 2）。廟宇中交趾陶的設計是委託葉星佑老師製作，值得一提的是，廟頂的交趾陶，以雞蛋花圖樣呈現，並以媽祖娘娘搭乘普濟船望向故鄉湄洲之意象呈現，有別於一般廟宇屋頂裝置福祿壽三仙。正殿左右兩側樑柱和

牆面的畫作，記錄了社區里民的生活樣貌。社區中的商業活動大多圍繞慈天宮而立，寺廟周圍有市集和商店林立，是社區中最繁華熱鬧之處。慈天宮旁的市集屬於早市，攤商大多是當地居民來此販售自家所種植的農特產品，也是社區居民採買食材的地點。



(a) 慈天宮內的梁柱對聯取材於在地物產



(b) 慈天宮內壁畫紀錄早期廟口市集的熱鬧景象

圖2 慈天宮棟樑題字與壁畫記載當地產業與經濟活動盛況

（五）地理與交通

歸來社區位處於屏東平原之中北部，土壤以砂質壤土及粘質壤土為主，地勢平坦，因此適合農耕作業。由於社區位於農村再生計畫範圍，因此除了主要生活區域屬於鄉村區之外，其餘皆是一般農業區。以使用土地面積比例計算，一般農業區就佔了 91.44%，鄉村區則佔有 8.56%。然而社區西北側緊鄰屏東工業區，因此交界地帶劃設了緩衝區域，屬都市計畫區。社區主要聯外道路為省道臺 1 線，往西可接高屏大橋進入高雄市；往東可到達麟洛鄉上國道 3 號公路，往北可抵臺灣各重要都市，往南可到潮州、東港及恆春半島。109 年 5 月份縣政府開闢瑞光路一段延伸道路，讓歸來社區可銜接省道臺 27 線，使得歸來社區的對外連線道路更加多元及順暢。

（六）氣候與水文

全年風向分布，冬季盛行西風及西北風，夏季盛吹南風及西南風。在溫度上的差異，夏冬季節並不明顯，但受到西南季風影響及颱風侵襲，因此雨水集中在

夏季。社區灌溉水源主要來自與麟洛鄉做為地界的大湖圳，地下水位也豐富，最高的水位約在地面下 2.5 公尺左右。

二、產業類

歸來社區主要農作，以牛蒡、青蔥和豆薯為大宗。因此社區民眾常稱此三種作物為「歸來三寶」。

（一）牛蒡

牛蒡俗稱「吳母」，屬於菊科二年生草本植物，為根莖類蔬菜。在原產地日本被視為「健康蔬菜」，因此在日據時期就引進到臺灣。由於社區之土壤、氣候適合牛蒡的栽種，因此成為歸來地區特有農產品。近年來返鄉青農，試圖將歸來社區打造為牛蒡原鄉，除了努力取得優良安全農產品「吉園圃」的認證，也朝向二級加工食品進行研發，並開發出牛蒡茶包、牛蒡脆片、牛蒡香鬆、牛蒡麵條和牛蒡肉圓等產品，讓一級農產品能夠加值提升價值。

（二）青蔥

屏東市歸來地區種植青蔥面積大約 20 幾公頃，近來在返鄉青農的努力之下，種植區域有擴大現象。歸來社區的青蔥具有強烈辛辣味，品種大多是北蔥及四季蔥。北蔥種植於夏天，冬天開花時則改種四季蔥，因此歸來在一年四季，都有青蔥收成。

（三）豆薯

生產於低於 500 公尺地區的亞洲熱帶地區，適合在耕土層深厚且排水良好的壤土中栽培。豆薯品種主要是泰國種，質地細緻，品質好，貯藏力也強。歸來社區的氣候和土壤十分適宜豆薯的栽培，因此所栽種的豆薯，薯形優美甜度高，在市場上甚受歡迎。

三、社區景觀

（一）公共設施景觀

社區及周邊有許多的公共設施，部分經由單位預算進行景觀美化，另一部分由社區爭取社區營造經費，進行環境美化，這些景觀區包括：屏東縣立歸來國小、里辦事處、社區活動中心、生態節能公園、歸來火車站、歸來慈天宮、歸來福德祠等，而在社區附近還有國立屏東大學、屏東菸葉廠工業遺跡。整個景觀資源相當豐富和多元。

（二）社區內特色景點

歸來慈天宮舊址前有雞蛋花樹和八角亭（圖 3），是社區居民經常聚集的地點。生長得如此巨大繁茂的雞蛋花，在臺灣甚少見，因此其上有一塊匾額，刻有「千年萬龍樹」五個字（圖 3）。當地人稱這棵雞蛋花為「番花」，根據社區耆老的說法，樹齡應該有三百年以上。



(a) 原慈天宮舊址前的百年雞蛋花樹和八角亭 (b) 百年雞蛋花樹上「千年萬龍樹」匾額

圖3 慈天宮前百年雞蛋花

（三）入口意象

一般設置在進入村莊入口之地理標示，以裝置藝術的方式呈現抽象或具體的符號或形狀，其符號或形狀通常具有在地文化特色的意涵，藉以傳達在地文化的特徵。歸來社區取材自廚房裡常見之鐵製用具，以牛莠原鄉的概念進行創作，完成之創作品設置在屏東市和生路屏東縣警察局交通隊前社區入口處（圖 4）



(a)牛蒡原鄉概念之入口印象



(b)以廚房常見之鐵製用具進行之創作

圖4 社區入口裝置藝術

(四) 社區彩繪

藝術創作進入社區的概念，首推日本推動藝術進入社區的經驗，最負盛名的有瀨戶內國際藝術祭和新潟越後妻有大地藝術祭。徐重仁（2018）指出：日本有兩大藝術祭聞名國際：「新潟越後妻有大地藝術祭」和「瀨戶內國際藝術祭」，雖然舉行地點分別為農村和海島，地理環境不同、主題也各異，但其共同點就是透過「藝術」和前來參訪的旅客進行溝通。這兩個藝術祭，從社區需求和地方發展脈絡去思考，注重社區參與以及地方特色，藝術家的作品充分結合了在地人文地產景等地方資源，引發在地產生共鳴，同時藉由商家和居民的通力合作，做到「空間整合」和「時間延續」，成功活絡地方之發展，讓外來的遊客也能對藝術與地方文化產生深刻的印象和連結，也創造出百億日圓以上的經濟效益。臺灣早期有曾推動過相關計畫，例如文建會（文化部的前身）所推動的藝術「介入」空間及藝術「浸潤」空間等計畫。歸來社區也以此為發想，申請相關計畫，並在社區內尋找閒置角落空間，將藝術創作帶入社區營造，打造「文化 63 巷藝術一條街」（圖 5）和「鐵道下的彩繪裝置」（圖 6）。



(a) 文化63巷藝術一條街入口景象



(b) 歸來三寶意象融入彩繪

圖5 文化63巷藝術一條街之彩繪



(a) 鐵路高架橋下彩繪雞蛋花



(b) 鐵道下的彩繪裝置

圖6 鐵道下的彩繪裝置

整理上述盤點之在地知識，並歸納及擷取可以成為桌遊設計之元素，以融入桌遊原件之設計。將在地知識與對應桌遊原件之設計，整理如表1所示。

表 1 歸來社區在地知識轉譯為桌遊素之分析表

在地知識	設計元素之擷取	融入桌遊元件部分說明
歸來社區土地使用有70%為農地	農田為基底	遊戲底圖以農田為主要設計元素。
歸來慈天宮前百年雞蛋花是社區居民經常聚集的地點，當地人稱之為番花。也是歸來社區發展協會的社徽。	歸來慈天宮前百年雞蛋花	卡牌背圖以歸來慈天宮前的百年雞蛋花為設計元素。
歸來社區主要種植的作物：牛蒡、青蔥和豆薯。社區入口意象、社區彩繪，都會以此三種農產品為設計元素。	牛蒡、青蔥和豆薯	遊戲整體概念以種植農作特產為遊戲主軸。玩家角色設定分別為牛蒡農、青蔥農和豆薯農。卡牌設計分別為：牛蒡卡、青蔥卡和豆薯卡。
本研究蒐集之人文、產業和景觀等在地知識，包含信仰中心慈天宮的由來與演變、歸來社區行政單位的種類與功能、百年雞蛋花樹與社區關係、歸來國小繪本的內容、歸來社區的農作知識等。	在地知識內容的應用	設計問題牌卡：歸來卡，問題內容包含在人文、產業和景觀等在地知識。將問題之答案，設計三折頁，讓玩家可先閱讀之後，再參與遊戲，以回答歸來卡之問題。
信仰中心慈天宮主祀媽祖，是社區信仰中心。 社區內另一規模較大的宮廟：福德祠，主祀福德正神	媽祖和土地公的神像	作物的收成會受到天災和人禍之影響，因此將媽祖和土地公神像設計為神明卡和土地公卡，做為抗衡天災和人禍的卡牌。融入神明護佑作物豐收的概念，也增加遊戲的挑戰性和趣味性。

伍、遊戲規則之設計

遊戲規則是整個遊戲的核心，不僅是玩家要共同遵守的規範，也是讓遊戲變得有趣的運作規則。為了讓所開發的遊戲具趣味性，且讓玩家對於遊戲規則不覺得陌生，因此本研究共參考市面上販售之四款桌上遊戲及一款線上遊戲，分析其遊戲規則，並融合至研究開發之遊戲當中。歸納整理及說明如表 2：

表 2 幸福歸來桌遊參考市面上已出版的桌遊之取材分析表

遊戲名稱	遊戲說明	配件	幸福歸來桌遊取材參考之處
開心農場 (手遊)	以種植作物為主題的社交網頁 (facebook) 遊戲。用戶可以扮演一個農場的經營者，在自己農場裡開墾土地並種植各類蔬菜和水果。遊戲中無論是除草、除蟲或是澆水，每次完成動作皆可分別累積經驗值，甚至幫好友除草、殺蟲或澆水都是得經驗值的方法。作物要能順利收穫則需要根據不同作物的生長周期進行等待，每種作物收穫所得的經驗值也不盡相同。	使用手機或電腦註冊登入 facebook 社交網站方能使用此款遊戲	在遊戲中，依據作物種類，設計不同的作物卡，玩家將作物卡置入遊戲棋盤之農地，即表示完成作物之種植。 作物卡共有牛蒡卡、青蔥卡和豆薯卡等三種作物卡。
五子棋	採兩人對奕的形式，取得先下手資格者持黑子，後下手者持白子。遊戲中採取輪流的方式將棋子放置於棋盤點上，率先完成同色的五枚棋子連成一線者（直、橫或斜向皆可）即獲得優勝。若是棋盤點都下滿棋子仍無法使同色棋子連成一線之狀況，則視為和局。	15×15 的五子棋專用棋盤、黑子棋、白子棋。	將棋盤設計成 6×6 塊農田的棋盤，玩家將相同作物種植在相連的 6 塊田上，不論是橫向或是縱向，分數即可加乘。
UNO	一開始先發給每個人同樣數量的手牌，接著按照順序輪流出牌，誰手上的牌優先打完就獲勝。過程中可能有陷害對手的功能牌出現，只要誰在剩一張手牌時喊出「UNO」，大家就開始準備請他多抽一點手牌。當有任一位玩家將手牌出盡時即宣告遊戲結束，該玩家即為贏家。其他玩家手牌的分數加總則為該贏家的所得分數。最後由分數最先達到 500 分的玩家成為最後遊戲的贏家。	卡牌 76 張	設計成各種功能卡，包括作物卡、良田換地卡、機具卡、地主卡、土地公卡、天災卡、神明卡、歸來卡等。透過卡牌之功能，設定障礙，延後對手完成之時間；或是設定保護，加速自己完成的時間，以達到勝利之目的。
鐵道任務	這款桌遊的遊戲規則就是想辦法利用鐵路進行一場旅行，能夠妥善規劃路線並完成最多旅遊城市的玩家即為贏家。以歐洲版而言，利用車票執行任務之際，還會認識到一些陌生卻具有特色的觀光景點，感覺就像是真的在旅行一般！遊戲每回合需耗時約 30～60 分鐘，屬於策略性的遊戲。	地圖底板、火車車廂模型、車票卡、任務卡、計分表等	融入在地知識於任務卡牌中，設計成歸來卡，每張歸來卡都設計一題問題，並由玩家回答，答對者可增加計分，並列在計分表。

(續後頁)

(接前頁)

遊戲名稱	遊戲說明	配件	幸福歸來桌遊取材參考之處
萬年大富翁	這是一款由屏東縣立民和國民小學所開發出來的桌遊。遊戲方式大抵與經典桌遊「大富翁」的遊戲方式類似。遊戲底板為屏東市萬年溪流域的景點，玩家在購買土地管理權之前，必須要將該管理權證中的簡介唸讀一次才能購買。當玩家抵達機會或命運時，需抽取卡牌，卡牌內容皆為萬年溪流域的相關在地知識。是一款將在地景點介紹融入桌遊的設計形式。	萬年溪沿岸景點底板、卡牌、骰子、知識卡等。	將歸來卡等問題之答案，撰寫在知識三折頁中，以供玩家可以先行閱讀，了解在地知識，或於遊戲中讓第三者確認答案的正確性。

陸、「幸福歸來」桌遊原型介紹

融合上述在地知識及遊戲規則，進行「幸福歸來」桌遊開發，將開發之內容分述如下：

一、遊戲底圖和卡牌底圖（背圖）

由於遊戲的主軸是讓玩家種植歸來社區的三種特色農作物才能獲得分數，因此遊戲底圖就是以農田的概念來設計如圖 7，而卡牌底圖與遊戲底圖的插畫則是以歸來慈天宮前的雞蛋花則作為視覺設計的基礎如圖 8 所示。



圖7 遊戲底圖（尺寸：A2紙張）



圖8 卡牌背圖（尺寸5cmx5cm）

二、遊戲規則說明

本研究所設計的「幸福歸來」桌遊，將屏東市歸來社區的在地知識融入桌上型遊戲中，根據「屏東縣屏東市歸來社區農村再生計畫」（屏東縣政府城鄉發展處，2012）以及歸來社區的訪談，發現歸來社區的社區營造元素大致來自：（一）產業：以「歸來三寶」牛蒡、青蔥和豆薯為主；（二）信仰：以慈天宮為主；（三）社區景觀：百年雞蛋花；（四）社區刊物：歸來國小所出版的兩本家鄉繪本「接蒡」和「喜蔥」等內容，因此將這些元素融入桌遊之中，並透過遊戲形式讓玩家學習在地知識。遊戲過程中玩家之間較容易有言語互動和知識交換，有助人際的互動和學習。桌遊玩法說明書共分四個項目，分別為遊戲簡介、遊戲配件、遊戲準備及遊戲進行與計分。遊戲簡介主要介紹遊戲的目的；遊戲配件標示所附配件的形式與數量；遊戲準備則是說明如何進入遊戲世界；遊戲進行與計分則是說明如何計算遊戲的勝負。其詳細內容說明如表 3。

表 3 幸福歸來桌遊說明書

幸福歸來桌遊說明書	
遊戲簡介	<p>「歸來」，一個如同呼喚般的地名，已有三百年的歷史。她的過去和現在又有什麼樣的精彩呢？「幸福歸來」透過卡牌遊戲，帶你進入歸來社區，探索在地風情。</p>
遊戲配件	<p>底圖（6x6 格）1 張。作物卡（青蔥、豆薯、牛蒡）每種 30 張，共 90 張。功能卡（良田換地卡 3 張、機具卡 3 張、地主卡 3 張、土地公卡 3 張、天災卡 3 張、神明卡 3 張、歸來卡 30 張）共 48 張。立體機具旗 4 個。知識三折頁 Q&A 3 張。問題卡 30 張。計分卡 3 張。骰子 2 顆。農人身份卡 3 張。</p>
遊戲準備	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將三種作物卡各放 12 張在農會區，問題卡放置在抽題區。 2. 每人領取一張知識三折頁。 3. 每人發放 5 張卡片，其餘卡牌覆蓋在底圖下方。 4. 猜拳決定先後順序，選擇種植作物，依選擇之作物進行種植遊戲。
遊戲進行與計分	<ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家每回合使用一張卡牌，可選擇種植作物或發動功能卡，並從覆蓋牌堆中抽取一張卡牌補充到手牌中。手中維持 5 張手牌。 2. 當桌面覆蓋卡牌抽取完畢，玩家再執行一回合後，遊戲即結束。 3. 一塊田一分，連成一排者，該排田地分數乘以 2 倍，總分最高者獲得勝利。 4. 第一位種植連成一排或田字者，可選擇將該排田地收起，於結算時一起計分。此部分的分數為保底分數，不受後續遊戲影響。 5. 第一位使用機具卡玩家可得 5 分。

適合 2~3 人
年齡 6 歲以上
遊戲時間 20~30 分鐘

三、作物卡圖示和功能卡的說明

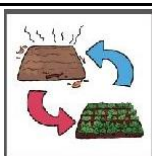
「幸福歸來」桌遊係屬於卡牌遊戲，所有卡牌中以作物卡（牛蒡、青蔥和豆薯）為數最多，藉由玩家在農田底圖上擺放作物卡的過程，來強化歸來社區盛產三種特色農作物的印象。此三種作物卡的樣式及說明書如表 4。

表 4 作物卡圖示和功能說明

種類	編號	卡排圖示	功能說明
作物卡	1		牛蒡卡：30 張 選擇牛蒡農身分的玩家可種植擺放在底圖田地上，占一格方塊田地。
	2		青蔥卡：30 張 選擇青蔥農身分的玩家可種植擺放在底圖田地上，占一格方塊田地。
	3		豆薯卡：30 張 選擇豆薯農身分的玩家可種植擺放在底圖田地，占一格方塊田地。

為了讓遊戲具趣味性，因此也設計具有特殊功能的卡牌，例如抽到「良田換地卡」時，玩家可以選擇其他玩家已種植作物的農地和自己的農地交換，讓遊戲具有各種可能的變化。各種功能卡牌的說明如表 5 所示。歸來卡問題與知識三折頁對照範例如下表 5。

表 5 功能卡牌說明書

編號	卡牌名稱	卡牌數量	卡牌圖示	功能說明
1	良田換地卡	3		可從已種植的田地上任選一塊他人的田地和自己的田地交換位置。但無法使用在機具卡守護的田地上，也無法換走「土地公」所守護的田地。

（續後頁）

(接前頁)

編號	卡牌名稱	卡牌數量	卡牌圖示	功能說明
2	機具卡	3		使用機具卡時向農會換取機具旗，將機具旗放置在要守護的己方田地上，可無差別守護該田地及相臨的四塊田。
3	地主卡	3		可執行四個動作，動作包含：向農會取得田地、移走他人田地及移走機具卡。對「土地公」守護的田地無作用。
4	土地公卡	3		將換得的土地公旗放置己方的田地上，可保佑一格田地，不受任何功能卡影響。
5	天災卡	3		使用天災卡時，擲骰子決定破壞範圍，奇數可破壞一排，偶數可破壞田字型田地，發動牌卡者，可任意選擇想破壞的區域。對「土地公」所以守護的田地及使用「神明卡」玩家的田地無法移除及破壞。
6	神明卡	3		可抵消一切惡意的攻擊破壞。 使用時機：其他玩家破壞或移動自己的田地時。使用後需再抽一張牌補充到手牌裡。
7	歸來卡	30		歸來卡搭配知識三折頁，使用歸來卡時，要從題組抽取一張問題卡，需先朗讀出問題，回答正確的話，玩家可依照星等從農會中取得相等的作物卡並須立刻種植使用。

四、歸來卡與三折頁

歸來卡之問題，主要以歸來地區之人文景觀、在地特色作物及特殊景觀等三類題目為主，為了讓玩家可以學習在地知識，且避免因無法回應問題而降低對遊戲的興致，因此將答案卷設計成三折頁，並裝入遊戲組包裝盒中。在遊戲進行前，提供玩家先行閱讀，以及遊戲過程中可以從三折頁中尋找答案。歸來卡問題與知識三折頁的問答集範例如表 6 所示。

表 6 歸來卡問題與知識三折頁問答集範例

問題類別	範例	知識三折頁問答集內容對應
人文景觀類		歸來庄的地名最早出現在哪一幅古代地圖上？（5 星） 答：清乾隆皇輿圖
在地特色物產類		歸來社區種植牛蒡的歷史最早可追溯到什麼時期？（3 星） 答：日治時期
特殊景觀類		歸來在地人稱呼慈天宮前的百年雞蛋花為什麼花？（1 星） 答：番花

柒、「幸福歸來」桌遊之體驗與測驗

為了瞭解玩家在體驗桌遊後，是否有學習到相關的在地知識，因此設計問卷進行前後測。參與者進行遊戲前，先進行前測，遊戲結束，再進行後測，同時針對參與者進行訪談，以探討遊戲規則之難易程度及接受度。

問卷皆以選擇題的形式呈現，前測內容主要是檢測玩家對歸來社區在地知識的認知程度，分為二個部份：基本資料 3 題及歸來社區在地知識 9 題，一共 12 題。後測問卷則是於進行桌遊之後實施，內容分為四個構面：桌遊玩法、視覺圖文、學習性質和遊戲整體規劃設計為四大構面。桌遊玩法：主要了解玩家對於本桌遊的玩法設計觀感。視覺圖文：主要是想了解玩家對於本桌遊的卡牌設計圖像喜愛與否、說明書和知識卡牌文字的理解難易是否接受。學習性質：主要是想了玩家在體驗過本桌遊後，對於所欲傳達的在地知識是否更加清楚與了解。遊戲整體規劃設計：此向度是想了解玩家對於本桌遊整體的遊戲規劃設計的認同感。訪談的實施時機則為桌遊體驗及後測問卷填寫好之後，邀請玩家一同參與焦點團體訪談（focus group）。

為了探討小學生、社區民眾及可能帶領活動之教師，對於桌遊體驗之後的感受與回饋，因此本研究邀請之體驗玩家以屏東縣立歸來國小課後照顧班、歸來社

區某間安親課輔機構之教師與歸來社區民眾為主。桌遊體驗活動則是利用 2021 年的寒假期間進行，體驗人數之分布如后：歸來國小寒假課後照顧班中高年級學生 13 名、課照班教師 2 名，以及歸來社區的某一間安親課輔機構的老師與社區民眾共 5 名。

捌、體驗結果分析

一、體驗對象背景資料

體驗對象年齡比例的部分，9~10 歲有 6 人，占總人數 30%；11-12 歲有 7 人，占總人數 35%；13~18 歲有 3 人，占總人數 15%；50 歲以上有 4 人，占總人數 20%。其中具有玩桌遊經驗共 13 人，占總人數的 65%；沒有玩過桌遊的人數有 7 人，占總人數 35%。20 位體驗對象之簡易背景說明如表 7。

表7 受測對象介紹

體驗對象	人數	比例	背景介紹
歸來國小 中高年級 學生	13	65%	<ol style="list-style-type: none">1. 年齡比例的部分：9~10歲有6人，11-12歲有7人。2. 在低年級時曾經參加過「走讀庄頭」的課程，實際走訪歸來社區。3. 曾經參加過「歸來慈天宮新廟落成」慶祝儀典，變裝遊行歸來社區。4. 107和108學年度學校規劃「花果天堂食農教育」體驗，學生到歸來社區的青蔥田裡體驗播種、除草、採收以及煎蔥蛋等實作課程。5. 歸來國小家鄉繪本出版後，學校贈與每生一本。6. 過去幾年的母親節慶祝活動和社區獎學金頒獎活動都在社區舉辦，學校全員參加。
歸來國小 課後照顧 班教師	2	10%	<ol style="list-style-type: none">1. 兩位教師的年齡都是50歲以上，分屬低、中高年級課後照顧班教師，在各個學校擔任課後照顧班教師之經歷皆有10年以上經驗。2. 低年級課照班教師在歸來國小服務近20年，本身也居住在歸來社區。課餘時間擔任學校志工，時常配合學校參加社區大小活動。3. 中年級課照班老師在歸來國小服務第4年，本身居住在歸來的鄰近社區。課餘時間擔任學校志工，時常配合學校參加社區大小活動。

（續後頁）

(接前頁)

體驗對象	人數	比例	背景介紹
歸來社區民眾	5	25%	<ol style="list-style-type: none"> 兩位為歸來社區民眾，擔任某安親課輔機構擔任安親班教師10年左右，年齡在50歲左右，本身雖然不居住在歸來社區，但因工作因素時常在歸來社區出入。 兩位為歸來國小畢業生，年齡分別為13歲即18歲，居住在歸來社區。 最後一位為居住在歸來鄰近之社區，年齡在30歲左右，其國、高中好友都住在歸來社區，因此經常來社區拜訪朋友。

二、前後測問卷分析

圖 9 為參與者體驗桌遊之後，進行前後測之結果。結果顯示，在 20 份前、後測問卷中，分數進步 0 分的人數有 2 位，占總人數 10%；進步 1 分的人有 5 位，占總人數 25%；進步 2 分的人有 4 位，占總人數 20%；進步 3 分的人有 4 位，占總人數 20%；進步 4 分的人有 3 位，占總人數 15%；進步 5 分的人有 1 位，占總人數 5%；進步 10 分人有 1 位，占總人數 5%。從數據來看，只有 2 人的分數沒有進步，其餘 19 人的分數皆呈現進步情形。唯一進步 10 分的玩家，為居住在歸來鄰近的社區，雖然有許多朋友居住在歸來社區，時常出入歸來社區，但是對於歸來社區的認識並不深，因此進行前測，對於歸來社區在地知識測驗部分之得分為 0 分，但是經過桌遊體驗之後，後測之得分進步 10 分，是所有玩家中分數進步幅度最大者。

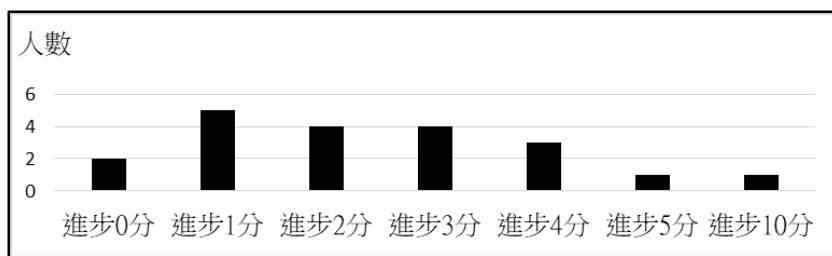


圖9 前後測問卷個人進步分數分析統計長條圖

三、在地知識答題分析

表 8 為每題之前後測答題分析。從各題答對人數來看，第 1 題須閱讀過相關文獻資料，才可能知道答案，難度較高，但因題目特殊，在體驗過程，容易引

起參與者注意，因此後測答對人數是所有題目增加幅度最多者。

車站大概是每位社區居民都可能使用到的公共設施，但是車站設立時間並非必要資訊，且體驗參與者並非社區耆老，對於社區發展與演變並不是那麼熟悉，因此第 5 題之前測都沒有人答對。

第 2 題與第 6 題都是答對人數中佔最多的，前後測問卷中皆共有 39 人答對此題，各只有 1 人在前測問卷中不知道答案。推論原因，可能因為遊戲主軸，圍繞在農作物——牛蒡、青蔥和豆薯之種植，且卡牌與底圖設計之版面也讓雞蛋花顯得醒目，因此玩家很容易就能聯想出正確答案。

從題目屬性而言，對於日常生活可接受訊息之題目，其前測答對率比較高，例如第 2、3、6 等題目，詢問內容為農作物、美食和社區意象；對於生活中非必要之資訊，例如第 1、5、8 題，其前測答錯率甚高，即使生活中常接觸的設施，如火車站和國小，大部分的參與者進行前測時，幾乎都答錯，但是經過體驗之後，答對人數即有大幅增加。

最後比較各題前、後測後「答對」、「不知道」及「答錯」之人數之變化，結果如表 8 最後三欄，雖然「答對」之人數有明顯增加，回答「不知道」之人數也有明顯減少，但是經過試玩後，答對率並無法達到 100%，尤其第 3、8、9 題後測「答錯」人數反而比前測人數還多，顯示桌遊體驗之後，參與者並無法全面獲得正確的地方知識，反而會回應錯誤的答案。推測原因，可能因參與者只試玩一次，在遊戲過程中，所有歸來卡不會都被抽中，因此參與者僅能憑著前測答題之印象來回答問題。若在前測即以猜測方式答題，而遊戲過程又沒有接收到歸來卡的訊息，因此後測時，也僅能使用猜測方式答題，致使答錯率增加。因此，若能多體驗幾次，相信各題之答對率將會持續增加。

表8 歸來社區在地知識題目作答情形

題號	前測問卷（人）			後測問卷（人）			後測—前測（人）		
	答對	不知道	答錯	答對	不知道	答錯	答對	不知道	答錯
1. 「歸來」這名稱最早出現在哪一幅古代地圖上？	1	16	3	11	7	2	10	-9	-1
2. 歸來三寶是哪三種農作物？	19	1	0	20	0	0	1	-1	0
3. 歸來社區有哪些美食？	15	0	5	14	0	6	-1	0	1

（續後頁）

(接前頁)

題號	前測問卷 (人)			後測問卷 (人)			後測—前測 (人)		
	答對	不知道	答錯	答對	不知道	答錯	答對	不知道	答錯
4. 歸來社區的信仰中心是哪一座宮廟？	17	2	1	19	0	1	2	-2	0
5. 臺鐵歸來站是在民國幾年開始啟用？	0	17	3	8	10	2	8	-7	-1
6. 歸來社區裡有一棵「番花」，番花是哪一種花？	19	1	0	20	0	0	1	-1	0
7. 歸來社區行政區分為哪三個里？	12	3	5	16	0	4	4	-3	-1
8. 歸來國小設立於何時？	1	16	3	10	6	4	9	-10	1
9. 歸來國小曾經出版過哪兩本與社區在地產業有關的家鄉繪本？	17	2	1	17	0	3	0	-2	2

四、不同背景試玩體驗結果分析

受邀試玩之 20 位當中，歸來國小學童共有 13 位，前測平均得分為 11 分，後測平均得分為 12.8 分。歸來國小教師有 2 位，前測平均得分 10.5 分，後測平均得分為 13.5 分。歸來社區民眾共 5 位，前測平均分數 7.8 分，後測平均得分為 12.2 分。以上數據以折線圖做簡易分析統計如下圖 10 所示。圖中顯示，兩位歸來國小教師，皆為課後照顧班教師，其中一位於該校服務將近 20 年，對於歸來社區在地知識的認知比較豐富，進行前後測之分數皆得到滿分。歸來國小的學生，雖然人數較多，但是平均分數偏高，顯示大部分學生具有豐富的在地知識，也顯示學校能具體落實鄉土教育，讓學生可以深度認識在地文化。

歸來社區民眾在前測問卷中，平均得分最低，但也是進步幅度最大的族群。受測的社區民眾中，兩名為歸來社區某間課後安親班之教師，在歸來已有十多年的服務年資，每周上班五天，所接觸的人多為歸來國小學生和家長。但是試玩時，每當抽到歸來卡，多半都是要仰賴知識三折頁才能回答歸來卡的問題，顯示兩位教師雖然在歸來工作，但其活動空間可能僅止於安親班，接觸的人、物，也以安親班的業務為主，對於歸來社區的在地知識相當陌生。另兩名社區居民為歸來國

小的畢業生，甫自 109 年 6 月畢業，對於在校學學習之在地知識仍有印象，因此此兩位畢業生的得分較其他三位民眾高。

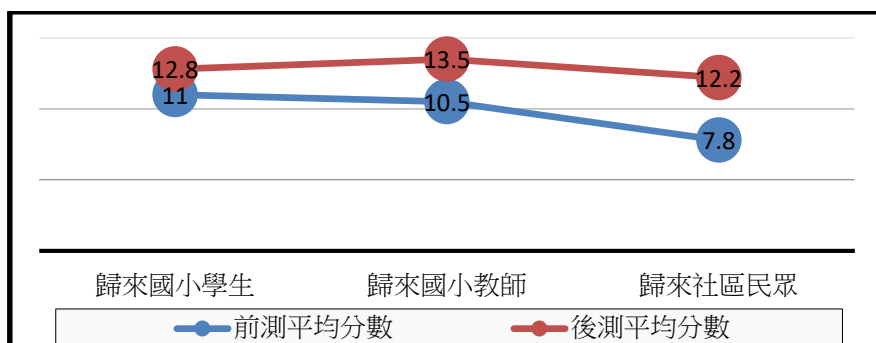


圖10 三種身分別的人前後測問卷平均得分折線圖

五、後測問卷其他構面分析

後測問卷中除了基本資料和歸來社區在地知識的部分之外，尚有體驗桌遊之後玩家對於桌遊的整體觀感，分為三個構面：桌遊玩法、視覺圖文和整體規劃設計，每個構面 3~5 題，整理分析如下表 9。

桌遊玩法部分，覺得此桌遊的遊戲規則容易理解的人有 20 人，占總人數 100%；覺得此桌遊的卡牌功能好玩有趣的人有 20 人，占總人數 100%；覺得此桌遊玩法新鮮有趣的人有 19 人，占總人數 95%。

視覺圖文部分，覺得此桌遊卡牌的設計讓玩家好辨識出作物種類的人有 20 人，占總人數 100%；覺得此桌遊的功能卡牌圖案設計讓玩家好辨識的人有 20 人，占總人數 100%；覺得卡牌圖案設計精美的人有 20 人，占總人數 100%；覺得桌遊規則說明書讓玩家好閱讀和理解的人有 20 人，占總人數 100%；覺得知識三折頁容易閱讀理解的人有 20 人，占總人數 100%。

整體規劃設計部分，在玩過桌遊之後，可以讓玩家更加了解歸來社區的人有 19 人，占總人數 95%。此桌遊的整體設計讓玩家覺得有趣的人有 20 人，占總人數 100%。此桌遊會吸引玩家想再次遊玩的人有 20 人，占總人數 100%。在玩桌遊的過程中認為可以讓玩家們之間有互動交流的人有 20 人，占總人數 100%。認為歸來卡的題目簡單的人有 17 人，占總人數 85%。

整體來說，20 位玩家對於桌遊設計的整體觀感是良好滿意的。唯有三位玩家覺得歸來卡的題目不是太容易，在遊玩的過程中需要常常在知識三折頁中尋找答案，以至於認為題目不是太容易回答。

表9 後測問卷中玩家對於桌遊的整體觀感填答統計表

一、桌遊玩法			
題目	同意的人數	不同意的人數	同意百分比
1. 此桌遊的遊戲規則是否讓人容易理解？	20	0	100%
2. 此桌遊的卡牌功能，是否讓你覺得好玩有趣？	20	0	100%
3. 此桌遊的玩法，是否讓你覺得新鮮有趣？	19	1	95%
二、視覺圖文			
題目	同意的人數	不同意的人數	同意百分比
4. 此桌遊的卡牌是否讓你好辨識出作物種類？（例如牛蒡）	20	0	100%
5. 此桌遊的功能卡牌圖案設計，是否讓你好辨識？（例如機具卡）	20	0	100%
6. 此桌遊的卡牌圖像設計是否精美？	20	0	100%
7. 此桌遊的遊戲規則說明書是否容易讓你很好閱讀和理解？	20	0	100%
8. 此桌遊的知識三折頁是否容易閱讀理解？	20	0	100%
三、整體規劃設計			
題目	同意的人數	不同意的人數	同意百分比
9. 在玩過此桌遊後，是否讓你更加了解歸來社區？	19	1	95%
10. 此桌遊整體設計是否令你覺得有趣？	20	0	100%
11. 此桌遊是否吸引你想再次遊玩？	20	0	100%
12. 體驗此桌遊的過程，是否讓你和其他玩家有互動交流？	20	0	100%
13. 此桌遊所設計的歸來卡題目是否簡單？	17	3	85%

六、訪談結果綜合分析與討論

（一）對桌遊的認知方面

大多數的學童玩桌遊的類型以象棋、跳棋等棋類相關的桌遊為主。研究者也進一步觀察到：在指導學童第一次玩「幸福歸來」桌遊時，發現學童對桌遊的遊戲規則較其他兩個受測族群更容易上手。一款桌遊的設計，大抵需依循遊戲好玩有趣、多人參與和遊戲規則容易理解的根本特質，才會吸引人想反覆遊玩。

(二) 在地知識融入的「幸福歸來」桌遊具有以下特質

1. 「幸福歸來」桌遊是具有學習性質的

玩家在體驗過「幸福歸來」桌遊之後表示能夠明確指出從遊戲當中，他們學習到的在地知識。

2. 學生在進行桌遊的歷程中，會經由不斷反思的歷程轉變為學習經驗，教師可引導學生從中解讀出玩桌遊當中所得到的經驗與感受，甚而思考改變遊戲機制的可能，讓遊戲呈現更多元的面貌（詹孟傑，2020）。

3. 學生在玩桌遊過程中能激發創意性的擴散思考，透過這項媒介促動孩子愛玩的天性，點燃學習熱忱，進而培養出綜合多元的思考能力。

(三)「幸福歸來」桌遊可發展成為學校本位課程的輔助教材

為增加學生的好奇心與學習動機，教師若能改變既有成見，將桌遊融入課堂教學，從課堂的局外人成為主動學習者，教師可將桌遊作為教學輔助工具，創造出學習與挑戰的機會，讓學生從遊戲中學習如何操作桌遊配件、進行策略思考與批判性思考，以及在遊戲整個過程中，達成教師想要達成的教學目標（詹孟傑，2020）。在訪談之中可見學童在遊戲過程中，自然而然在求勝欲望的驅使下，就能學習使用策略性思考或批判性思考這種比較高階層的思考能力。此桌遊應用於課堂上的教學策略，即是使用小組合作學習的模式，各組輪流選出組員出牌對戰，以擴充桌遊玩家的人數，讓課堂上的每一位學生都能沉浸在桌遊的情境中。

(四)「幸福歸來」桌遊未來可提供社區的樂齡族群遊玩

近幾年來，在各社區關懷據點或樂齡學習中心，長者玩桌遊可以豐富樂齡生活，政府提倡銀髮族要在社區健康老化，鼓勵長者能走出家門參與社區活動，桌遊課便華麗轉身成了時下最熱門的銀髮長者健腦同樂的遊戲之一。隨著高齡者照護的觀念逐漸轉變再加上政府政策大力的推廣，思考如何透過桌遊的互動遊戲特性與機制，以刺激高齡者的認知、判斷、記憶力、反應力等，達到預防失智和復能的功能，如若結合在地文化創新設計則能更貼近高齡者的生活環境認知（葉小嬋，2020）。據文獻發現，透過遊戲化的方式可有效延緩認知功能退化，高齡者最熟悉的桌上型遊戲有：象棋、麻將、撲克牌和四色牌等，常見於活躍在公園及社區的長輩們平常的休閒活動。「幸福歸來」是以歸來社區在地元素為基底所設計而成的桌上型遊戲，若能在社區活動中心推廣，讓長幼共遊共學，將能發揮此桌遊的最大價值，惟卡牌的尺寸大小、材質及圖案設計可以再做適合長者遊玩的調整，將使此桌遊更貼近樂齡者的使用習慣。

玖、結論與建議

本研究以屏東市歸來社區產業為發想主軸，融入社區人文地產景等相關知識向度，期盼能將在地知識融入桌上型遊戲之中，同時利用其具有競爭性與趣味性的特質引起學習動機與加添學習的樂趣，也讓玩家在過程中學習到相關的社區文化知識，甚而促進老幼共學的願景，終至將學習在地知識的概念深植於民眾心中。體驗過「幸福歸來」桌遊的歸來國小學童或社區民眾皆相當肯定透過玩本桌遊可以學習到歸來社區的在地知識，經前後測問卷測試，20 位受測者有 18 位皆呈現在地知識認知有顯著的進步情形，占總人數的 90%。另外經由簡單的訪談，絕大多數的玩家認為歸來卡的題目難易適中，皆能指出經過桌遊的體驗之後，自己學到了哪些之前不知道的在地知識，而這些知識中，又以人文史地類的知識占大多數。

玩家們對於這類型的桌遊感覺到新奇有趣，皆表示是第一次體驗這種類型的桌遊，對於此桌遊的遊戲玩法及卡牌功能皆表示新鮮有趣和簡單易懂，若是擺放一套在教室之中，學童們皆表示願意邀請同學在課後時間再次遊玩，因此建議國小可以採納本桌遊成為本位課程的輔助教材。此外，受訪的社區民眾也表示此桌遊適合給社區樂齡族群遊玩，惟若要給予社區的長輩遊玩體驗或教師在課堂黑板上教學應用，建議須把桌遊元件放大和元件材質的改良，以方便年紀大的玩家拿取或黑板上教學展示之用。

參考文獻

一、中文書目

- 李錦旭（2017）。〈地方學的形塑：南方經驗的反思〉，收入李錦旭（編），《邁向屏東學：認識論、社會結構與社區營造》，37-74。臺北：開學文化。
- 李騏任、王俐庭、蔡杏妮、陳明德、張越翔、黃識錦（2021）。〈反毒桌上遊戲在青少年族群中的應用初探：以天使之戰角色扮演桌上遊戲為例〉，《藥物濫用防治》，6, 4: 135-152。
- 范丙林（2011）。〈桌上遊戲應用於環境教育之研究〉，《發展學校重點特色計畫案成果報告書》。臺北：國立臺北教育大學。
- 徐重仁（2018）。〈地方創生，再造幸福社會〉，《國土及公共治理季刊》，6, 2: 36-43。
- 張筑喻（2014）。《戰後臺灣「地方學」的發展》。花蓮：國立東華大學歷史學系暨研究所碩士論文。
- 陳介宇（2010）。〈從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性〉，《國教新知》，57, 4: 40-45。
- 陳姿云（2020）。《防疫學習之桌上遊戲設計》。雲林：虎尾科技大學多媒體設計系數位內容創意產業碩士班碩士論文。
- 陳碧蓮、胡慧嫻、王秀燕、林楷植（2018）。〈樂齡休閒遊戲課程對獨居或喪偶獨居高齡者社會參與和幸福感之影響研究〉，《臺灣健康照顧研究學刊》，18: 13-34。
- 黃申在（2009年3月6-8日）。〈社區大學與地方學：外圍／中心、公共參與及空間整合的觀點〉，發表於「第四屆全國地方文史工作者研討會」論文。南投：國立暨南國際大學。
- 黃啟訓（2008）。《屏北社區大學「屏東學」建構歷程之研究》。屏東：國立屏東大學教育學系碩士論文。
- 葉小嬋（2020）。《樂齡桌遊教具設計之研究》。嘉義：南華大學文化創意事業管理學系碩士論文。
- 詹孟傑（2020）。〈桌遊融入教學之省思〉，《臺灣教育評論月刊》，9, 5: 118-124。

- 劉育忠 (2015)。〈淺談桌遊學習的療癒功能——找回世界的童心〉，《慧炬雜誌》，595: 20-23。
- 劉書華 (2015)。《「臺灣傳統版印特藏室」武將門神的桌遊設計》。臺中：朝陽科技大學工業設計系碩士論文。
- 劉源隆、溫桓正、莊家春、黎瑞雍 (2021)。〈能源暨環境教育研發桌遊創新應用〉，《電工通訊季刊》，2021 年，第 1 季：86-94。
- 蔡淑文、詹馥蓮、謝佳蓉、胡孟芳、林婉棋、蔡碧藍 (2020)。〈「銀髮智無窮」桌遊產品設計〉，《福祉科技與服務管理學刊》，8, 2: 177-192。
- 盧嫻綺、吳宜澄、蔡明弘 (2019)。〈海洋教育議題融入藝術領域素養導向課程設計研究〉，《教育理論與實踐學刊》，39: 43-68。
- 謝聖哲 (2020)。〈以高齡者反毒宣導歷程探討社區健康促進策略〉，《台灣社區工作與社區研究學刊》，10, 1: 37-61。

二、中文譯著

- Jane McGonigal (簡·麥戈尼格爾) (2016)。《遊戲改變世界，讓現實更美好》，閻佳譯。臺北：橡實文化。

三、英文書目

- Gobet, Fernand, Alex De Voogt, and Jean Retschitzki (2004). *Moves in Mind: Theories of Board Games*. New York: Psychology Press.

四、電子資料

- 文化部 (2019)。〈關注新地方學的推動與展望：鄭麗君「在地知識是建構臺灣文化的重要資產」〉。文化新聞，網址：https://www.moc.gov.tw/information_250_98316.html。點閱日期：2021 年 6 月 15 日。
- 屏東市戶政事務所 (2021)。《103 年 12 月現住人口統計表-按性別及年齡分~109 年 12 月各里現住人口數統計表-按性別及年齡分》。每月現住人口數，網址：https://www.pthg.gov.tw/pingtung-house/News_Cus2.aspx?n=74B80B98738529B2&sms=E6D4E7C2933D1CA1。點閱日期：2021 年 3 月 27 日。

屏東縣政府城鄉發展處（2012）。《屏東縣屏東市歸來社區農村再生計畫》。農村再生專案推動辦公室，網址：<https://www.pthg.gov.tw/planeab/cp.aspx?n=42ABFCD753D59897>。點閱日期：2021 年 4 月 15 日。

楊若晨（2020）。〈玩桌遊學素養！10 款學習類桌遊玩出 4 大素養力〉。親子天下，網址：<https://www.parenting.com.tw/article/5085333>。點閱日期：2021 年 5 月 20 日。

顏祁貞（2005）。〈博物館學與地方知識建構關係之探討〉。網路社會學通訊期刊（45），網址：<https://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/45/45-08.htm>，點閱日期：2021 年 4 月 25 日。

Research of Community Knowledge Incorporated into a Board Game: Development and Application of the Board Game “Happiness Gueilai”

Ming-Chen Chen¹ Hua-Sheng Kao²

Abstract

This study aims to produce a set of board games which manifests the integration of various knowledge of communities, hoping players can learn local cultures during the whole process of games. The whole process of research includes gathering local literary and historical documents, developing game rules, designing integration of both kinds of materials, and finally administering questionnaires to compare to what extent players learn local knowledge before and after playing board games. The objects of research are categorized into three groups: elementary students in grades 4-6, teachers of After-school Care in Gueilai Elementary School, and the civilians in the communities. The conclusion shows that, the elementary students got a higher average score than the other two. Second, the residence of Gueilai communities had a lowest average score, displaying that residents of communities do not fully understand local culture. Third, most people who were surveyed found the board games very interesting and fun. Therefore, it is recommended to develop community cultural and creative products.

Keywords: local culture, board game applications, board game learning, Gueilai Community of Pingtung City, school-based curriculum

¹ Teacher, Gueilai Elementary School

² Associate Professor, Department of Environmental Science and Occupational Safety and Hygiene, Tajen University
Corresponding Author: Hua-Sheng Kao, E-mail: hwasheng@tajen.edu.tw

Received: 2022/01/24; Accepted: 2022/06/22

