



阿普蛙工作室議題桌遊體驗

時間：2018-12-11

地點：淡江大學商管大樓 302b 教室

活動觀察：

整場議題桌遊主要由一位講師以及助理帶領大家體驗「抓謠新聞」，一款想要帶大家認識新聞中常出現的四個毒物。講師吳健毅說一款議題桌遊最重要的便是要先設定一個目標越明確越好，其他的娛樂輔機制則是視成本去管控。在遊戲結束後，大家對遊戲的回饋基本有兩種：第一、媒體過於強大。第二、皆可以辨認四種毒物。透過遊戲的不對等資源，讓玩家產生強烈的情緒，而這情緒就會再轉變成玩家對此議題的認識及瞭解。而他們能夠認識四種毒物變也達成這款桌遊的主要的目標。從議題桌遊回到探索包來看，議題桌遊在遊戲以及議題間取得一個很好的平衡，但是探索包的成載資訊量較大，成載越多資訊量相對來說在於方面也會顯的較無趣，因此若後續有機會發展其他款探索包或是議題遊戲化的部分則需在好好著墨兩者間的關連性。



後續推動想法：

- 1、製作一款淡味探索包的桌遊。以目前現有的探索包延伸，運用裡面的空間以及時間的素材，讓玩家在玩玩探索包後還可以有一個後續的延伸體驗。
- 2、讓學生在下學期的課堂中，和阿普蛙工作室合作一同開發不同議題的桌遊。年輕人大多皆玩過桌遊，透過一堂桌遊開發的課程，讓學生轉換身份，從玩家到開發者、從不同角度看待桌遊以及議題這兩個部分。