



# 維基百科我也會

教學指南

## 目錄

教學設計 .....	2
遊戲指導 .....	3
遊戲習題 .....	5
比較喜歡當學者還是學生？ .....	5
比較喜歡書籍還是維基百科？ .....	6
比較常出書籍還是維基百科？ .....	8
維基百科哪裡好？哪裡不好？ .....	9
人多的時候有什麼不同？ .....	9
抽一張牌說故事 .....	11
抽一張牌畫成心智圖 .....	12
得分的意義？ .....	12
圖型設計 .....	13
替代紙牌 .....	15
進階規則 .....	15
接續教學活動 .....	16
維基百科重組剪貼 .....	16
認識維基百科版面 .....	17
拿書做網頁 .....	18
心智圖 .....	18

# 遊戲習題

遊戲手冊最後列出的習題係由易至難，習題類型也由二選一搭配簡答的題型，逐漸成為非常開放、架構心智圖及主動探索型的申論題，因此可指導年紀較幼的玩家思考較前面的題目，年紀較長的玩家思考較後面的題目。以下將逐一說明各習題的指導方向，於教學活動中可先依據玩家的表達內容引導，不需要主動提及玩家尚未回答過的部分，待最後結論時再補充即可，如此能提供玩家更多的激盪與思考機會。

## 比較喜歡當學者還是學生？

完整的題目是：**你比較喜歡當學者還是學生？為什麼？**

學者牌與學生牌的數量不同，學生較多而學者較少，反應真實世界中的情況（當然實際的比例並非如此）。這個題目旨在比較學者與學生的差別：學者可使用的編寫牌種類較多，但是下一位玩家可能出使用牌，而且學者無法展開攻擊（破壞）、又必須擔負修訂的義務，意

味著學者造成對手得分的可能性較大；不過由於書籍的編寫者(必然是學者)可以獲得分數，因此特別在四人或更多人的情況中，學者與隊友的搭配，可望更迅速獲得分數而致勝。反之學生能靠著阻撓對手來鞏固自己的得分機會，競爭味道較鮮明。

引導玩家時要注意：切勿營造出學者或學生其中一者較為優秀的觀點。這兩種角色只是「不同」而已，越多的能力連帶就有越多的義務與限制，並且需要靠不同的策略來致勝。這種差別能夠說明現實生活中，不同身分的人對不同出版物的參與態度，也可以加以說明學者常利用書籍來對話及互惠的溝通模式。

## 比較喜歡書籍還是維基百科？

完整的題目是：**你比較喜歡書籍牌還是維基百科牌？為什麼？**

這個題目旨在比較兩種不同編寫出版品的差異。引導玩家作答時應該加以提醒：「喜歡」不限於自己出牌，玩家可以因為偏好打出某張牌而喜歡，也可以因為期待對手打出某張牌而喜歡。

基百科因其技術優勢，例如包含版本沿革與比對工具，以及快速語法等，致其修訂方便迅速等特色。

## 比較常出書籍還是維基百科？

完整的題目是：**你比較常出書籍牌還是出維基百科牌？為什麼？**

這個題目看似與前一題相像，其實卻有所不同。前一題單純就玩家偏好來回答，本題則要求玩家依據實際的遊戲體驗作答，這些遊戲體驗必然會受到前述學者牌與學生牌數量不同之影響，因此除非有玩家總是抽到學者牌，否則可以預期玩家最常出的應是維基百科牌。

既然如此，「為什麼」顯而易見：因為比較容易成為學生，成為學者的機率低，同時手中又留有書籍牌的機率更低。這個「現象」可以用來說明撰寫書籍的重重門檻，遠不及編寫維基百科來得容易。

但若玩家提出較常出書籍牌的回答，表示看重傳統書籍的優勢，亦可引導玩家理解書籍在今日世界中仍深具影響力之事實。

## 維基百科哪裡好？哪裡不好？

完整的題目是：**你覺得維基百科牌哪裡好？哪裡不好？**

這個題目專門針對維基百科探討，但與前幾題不同，此題加入了缺點的討論。優點的部份可參考前兩題的引導內容，包括參與門檻低、廣納眾人修訂、修訂方便迅速等，在此不贅述；缺點的部份則可能包括若干事項：第一個缺點是易受破壞、容易出錯，此時可加以引導說明可能產生種種破壞的原因，除了遊戲中能體驗到的阻撓對手得分外，尚包括編寫者良莠不齊、無法達成共識的長久爭論、政治干預等其他原因；第二個缺點是編寫者自己無法獲得獎勵，此時可加以說明維基百科係群眾參與，因此編寫的「成就」亦分攤到眾人身上，無法用以累積個人之學術聲望。

## 人多的時候有什麼不同？

完整的題目是：**人多的時候，遊戲玩起來有什麼不同？**

雙人模式中，玩家沒有任何隊友，只有自己與對手，這是最簡單的局勢，簡單到玩家可能

## 抽一張牌說故事

完整的題目是：抽一張牌，說這張牌的故事、這張牌跟其他牌之間的關係、你怎麼用這張牌。

這一題的前半段很容易，玩家只要根據遊戲手冊上的描述，就能清楚回答每一張牌的故事、與其他牌之間的關係如什麼時候可以出、什麼時候不能出、有什麼影響等。因此這一題真正要玩家回答的是後半段：玩家自己的使用經驗，及其進行遊戲的策略等。

特別要補充說明的是，修訂書籍的錯誤需要用到兩張修訂牌，但僅能補回一張，這個規則係強調此類修訂的機會成本甚鉅，不僅門檻高，而且還會造成持續影響，即玩家手牌減少，可能造成接續遊戲中的劣勢；然而若玩家修訂書籍三次以上，使手牌持續減少至不足三張時，能將手牌補至六張，反造成競爭中的優勢。這個規則反應的是在現實生活中，正因書籍修改不易，故屢次對書籍提出修訂者，能獲得眾人之重視，使其在社群中更具影響力。

術論文期刊、八卦閒聊等，本質上都是以此作為信度依據。因此使用任何出版物時，並不是「可以抄就抄」就好，而是要想辦法判斷出，哪些來源的哪些內容，如何能有效增添價值。

## 圖型設計

遊戲的牌面設計最先考慮的是辨識度。為了減低稚齡玩家的負擔，牌面主要採用簡單的幾何圖型，並以不同色彩的單色來標明不同功能的卡片；角色牌與編寫牌再用不同的牌背顏色區隔，公共區域卡片上牌堆方格也採用相同的配色，暗示牌堆放置的位置，以及應該覆蓋放置。



牌面圖案都是有所根據的。代表「學者」的三角形來自《哈利波特》鄧不利多校長的巫師