



# 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

# 教學設計

本教學目的係教導使用維基百科的態度，包括了解維基百科與傳統書籍出版相較，易於更動所造成的特點，並以此為基礎，教導應對維基百科內容仔細審視及主動參與，使維基百科成為知識的起點而非終點。

整個遊戲可視為一種模擬，這不是精確的模擬，但是透過極度簡化的規則與符號操弄，有助於玩家體會到複雜的概念，此即整場遊戲的目的。完整的遊戲一定要包含三種對局模式：雙人、四人、六人或八人以上，因為這三種對局模式代表三種不同的情境。雙人模式中，只有玩家自己與對手，這是最簡單的局勢。四人模式中，玩家將體會到有隊友的情況；六人以上的對局模式更為複雜，隊伍間可能因一時的局勢而結盟。

進行遊戲前，務必先說明各張牌之意義，說明維基百科為何：一個任何人都可以增添、修改、刪除內容的網頁，任何人做的任何修改都會自動記錄，而且可以輕易連到其他內容，這

個網頁的目的是要成為隨時更新的百科全書。更進一步的說明可以留待遊戲結束之後再提供，玩家僅需對維基百科有粗略印象即可進行遊戲。

在遊戲之後，可搭配的進一步教學，包括比對維基百科與傳統書籍之內容分布，以及分析遊戲紙牌、建構共筆網頁式知識架構等。

## 遊戲指導

遊戲中有若干環節容易出錯，需要輔導人員協助玩家。一開始玩家對於棄牌、補牌不熟悉，可能會卡在手上有牌可出，又不知道該怎麼辦，或者出牌後忘記補牌；尤其當一方打出書籍牌，接著任一方打出使用牌後，由於無法破壞書籍，因此所有的玩家只能棄牌一輪，任由打出使用牌的玩家展開計分，這是玩家一開始最容易感到困惑之處。若洗牌沒有洗均勻，可能造成所有玩家一開始都無牌可出，演變成眾人連續棄牌好幾輪，這也在預期之內，可指導玩家不必緊張焦躁。

其次是除了一開始要出編寫牌(維基百科或

書籍)，以及學者的強制修訂外，其餘情況都可以選擇不出牌而棄牌。學者的強制修訂僅限於輪到學者的回合，因此若在學者計分的回合中，擲骰子結果判定為出錯，學者手上又有充足的修訂牌，就不能不修訂取分；反之若在其他玩家計分的回合中判定為出錯，學者並不需要也不能出手相救。

最後一個容易產生困惑的地方是展開計分。遊戲的設計是要先打出使用牌，下一輪此玩家才有機會計分結束這一局；如果輪到此玩家時場上有破壞牌，玩家可出修訂牌將破壞牌移至棄牌區，不過計分的機會要再等下一輪，當然其餘玩家可以接續展開攻擊。換句話說，從打出使用牌到計分之間，最快一輪，也可能陷入長達多輪的攻守。

另一種情況是玩家不出修訂牌，或沒有修訂牌可出，使得使用牌被移至棄牌區，這時玩家仍須棄一張牌，因為在這個回合中玩家不做其他動作，這個棄牌也可能被遺漏，請留意。一旦場上的使用牌消失後，其餘玩家也立即重獲打出使用牌的機會。

其他需要輔助的部份，包括洗牌、計算得分等，在此不贅述。

# 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。

喜歡書籍牌的可能原因有幾種：第一種原因係自己打出書籍牌時，自己也得分的機率高，此時可加以說明書籍在社會中還具有增加作者名氣的作用，尤其在學術領域，學者均希望自己的論點被廣納採用；第二種原因係打出使用牌後，對手無法攔阻自己得分（破壞牌無法用於書籍牌），此時可加以說明在嚴肅場合如學術報告或作業中，引用書籍內容可保證所有的閱卷人都能看到一模一樣的字句，有效針對特定版本進行討論；第三種原因係書籍牌在計分時的出錯機率低，此時可加以說明書籍出版前，理論上經歷至少七次校對，且受到同儕壓力及作者具名等社會心理因素，意味著受到權威系統背書，因此在嚴肅場合如學術報告或作業中，具有較高的可信度。

喜歡維基百科牌的可能原因也有幾種：第一種原因係不受角色限制，皆可打出維基百科牌，此時可加以說明維基百科參與門檻低的特色；第二種原因係在多人模式中，遇到己方手上恰無修訂牌時，敵方若有學者將擔負修訂義務，此時可加以說明維基百科廣納眾人修訂的優勢；第三種原因係在最後計分時若出錯，僅需用較少的修訂牌即可修訂，此時可加以說明維



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

直接拋棄書籍牌完全不使用，並盡可能留下破壞牌，以竭力阻止對手得分。四人模式中，玩家將體會到有隊友的情況，隊友間的默契開始成為勝負因素，但是大致上仍然處於非友即敵的情況；玩家會開始使用書籍牌，迅速增加自己隊伍的分數，或者牽制分數位居劣勢的敵隊，造成敵隊寧可看著書籍錯誤不更正，也不願意共同取分等複雜情況。六人以上的對局模式更為複雜，因為隊伍間可能因一時的局勢而結盟，共同牽制另一方。六人以上的對局，較為接近真實世界中的情況。

這一題除了讓玩家思考不同的對局情況外，也讓玩家思考人數的增加，如何使看似簡單的規則變得複雜；另外可以引導玩家討論在對局過程中的互動，包括拉攏其他隊伍合作等，這些「遊戲外」的互動，其實與網路世界的情況一樣，網路使用者也會在私下互動，合作或競爭，這是認識網路生態時不可忽略的一部分。

## 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。

## 抽一張牌畫成心智圖

這一題與前一題其實是相同的，差別在於回答的方式。本題要求使用心智圖，可引導玩家利用 A3 尺寸的空白紙張，將牌置於正中央，圍繞該牌再將其他牌置於中央與紙張邊緣的中間位置，接下來先以鉛筆連接與中央牌直接相關的牌，或以不同色彩的筆標示不同種類的關聯（可考慮因果關係、正反影響等），接著可以同樣的方法，標示第二層的關聯；最後可再以文字描述這些關係，書寫於各張牌旁，或更進一步探索遊戲中未涵蓋的因素等。

此題可延伸發展，將多張不同牌的心智圖相黏，例如以膠帶與線繩連接，使多張心智圖成為一張複雜網絡。於是可說明維基百科上的條目即以此模式互相聯繫。

## 得分的意義？

遊戲手冊中僅說明得分用於決定獲勝者，但未說明得分的意義，因此此題也讓玩家重新思考，整場遊戲的意義為何。對應回真實世界，此遊戲中的得分即代表「我說的話夠不夠力」，可向玩家說明無論是新聞報導、學校作業、學

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

帽形狀，代表「學生」的閃電正是哈利波特額頭上的閃電傷疤。代表「維基百科」的圓形加十字圖型，係結合維基百科標誌及地球經緯格線圖案，象徵著全球資訊網上的維基百科；代表「書籍」的雙格長方形來自翻開的書本。「破壞」是紅色叉叉，「修訂」是綠色圓圈，這兩個都是常用的符號。「使用」為藍色正方形，因為若使用順利進入計分步驟，玩家將投擲正方形的骰子。說明遊戲規則前，可先講解這些圖型設計的由來，如此可營造更好的投入感，玩家對於紙牌也更能掌握。

另一個考量點是紙牌的製作。使用簡單幾何圖型的優點在於製作容易，不論是要印製後黏貼到現成的撲克牌上，或者要直接在牌上繪製，都很容易。如果受限於成本考量，需要製作小尺寸的紙牌，或者僅能製作小尺寸的貼紙黏貼，這樣的圖型仍然高度可辨識，不會造成遊戲的困擾。

當然，針對不同年齡層的玩家設計時，亦可考慮把圖型換成較複雜的線條圖，或者使用更加寫實的實物照片，或者添加文字說明等，或許有不同的優勢或效果。

# 替代紙牌

遊戲共使用 53 張紙牌，因此若需要自行製作紙牌，可以購買一般的撲克牌，貼上不同的牌面貼紙使用；一般撲克牌加上兩張小丑及一張備用牌，共有 55 張紙牌，綽綽有餘。

## 進階規則

目前遊戲採用最基本的規則組合，如果玩家年齡層較高，可斟酌添加更複雜之規則，例如：

- 加入四張「編輯」角色牌，此角色與學者一樣需強制修訂已知的錯誤，此角色無法編寫新內容，但是僅需用一張修訂牌即可修訂書籍錯誤，且使用維基百科時，骰子擲出 3、4、5、6 均視為沒有錯誤
- 將破壞牌及修訂牌分成不同的攻擊力與防禦力(各五張 1 與四張 2)，標示在牌面上，據此應對，修訂書籍錯誤需累積防禦力達 2 的修訂牌（除非是編輯角色，此角色只需防禦力達 1 的修訂牌）



- 破壞及修訂可同時出多張、可累積，但每回合仍然只能補一張牌

## 接續教學活動

除了遊戲本身規劃的習題，如有充分時間，還可以運用遊戲內容，接續相關的教學活動，使玩家獲得更深入的相關知識與體驗。

以下列舉若干建議之後續教學活動，供作參考。

## 維基百科重組剪貼

玩家在前述遊戲中可以領略維基百科與傳統書籍因編寫修改方式之不同，造成使用時會面臨不同的挑戰。接著進行此活動，可以讓玩家更進一步，透過實際的雙手操作，體會維基百科與書籍在內容編排呈現上的異同。此活動概略步驟如下：

1. 先挑選一個維基百科條目，內容長短深淺可依據玩家調整，但需結構完整
2. 列印此條目網頁，盡可能保留網頁各元件

- 及其相對位置，多印幾份
3. 取兩個不同維基百科條目的網頁，請玩家試圖比較有哪些網頁元件是相同的
  4. 準備下列材料，每位玩家一份：
    - 空白筆記本或小冊子，頁數不用太多
    - 剪刀
    - 口紅膠或膠水漿糊
    - A3 白紙數張
  4. 準備與前述維基百科條目不同主題的科普書或教科書數本
  5. 讓玩家仿照科普書或教科書的結構，將印出的網頁各元件剪下，黏貼到筆記本上，成為一本書
  6. 比較這本「書」與原來的「網頁」形式，包括多出或短少的內容

## 認識維基百科版面

運用前一項活動印出的維基百科網頁畫面，也可以讓玩家認識各個維基百科的控制元件功能。接續前一個活動，繼續下列的步驟：

7. 讓玩家說明剪下的各個「網頁元件」的作

用與意義

8. 讓玩家仔細觀察，說說看有哪些東西沒有剪下來或沒有用到？有哪些東西重複用上許多次？為什麼？

## 拿書做網頁

光把維基百科的畫面重組為書本還不夠，真的理解必須是雙向的。因此接下來的這個活動，可以反過來，把書籍剪成碎片，運用這些內容，重組回維基百科的畫面。藉由這樣的活動，玩家可以徹底體會同樣的內容，在兩種不同出版品間的安排方式。

9. 製作前述步驟做出來的「書」的副本，交給另一位玩家
10. 請對方把書分解（剪開），試圖拼湊回網頁的型態

## 心智圖

經過兩個方向的操作（從網頁到書、從書到網頁）後，玩家已對這些內容與操作元件產生相當的體會；接下來這個活動的目的，在於讓

玩家将這些體會化為視覺呈現，方法是讓玩家繪製心智圖：

11. 取前述活動中，玩家反覆使用之維基百科網頁內容
12. 仍然請玩家将網頁畫面中的各個內容組成、控制元件剪下
13. 將此維基百科條目的條目名稱放置在正中央，作為心智圖的核心
14. 安置網頁畫面的其他內容與元件，繪製心智圖

如在一連串的課程中使用上述教案，更可搭配其他課程，選擇維基百科條目及科普書或教科書，如此上述教學活動之成果，也能用於其他課程，而有上下銜接、前後呼應之功效。