

國立清華大學課程大綱

科號 Course Number		學分 Credit	3	人數限制 Class Size	
中文名稱 Course Title	台灣文史與遊戲研究專題				
英文名稱 Course English Title	Studying on Taiwan Literature, History, and Game Studies				
任課教師 Instructor	王威智				
上課時間 Time	T567	上課教室 Room			

課程簡述(必填) (最多 500 個中文字) 本欄位資料會上傳教育部課程網

Brief Course Description (required) (50-200 words if possible, up to 1000 letters)

在後疫情時代，遊戲已是全球重要娛樂產業和文藝創作形式的一種。娛樂方面，如中國手機遊戲《原神》至今全球累計營收已超過 40 億美元。文化方面，如台灣電腦遊戲《返校》及《還願》已被哈佛大學燕京圖書館列為數位館藏內容。到底遊戲的魅力為何？為什麼人們喜歡遊玩各式遊戲，又從遊戲中獲得什麼？以這些問題為背景，加上台灣近年遊戲產業再次打入國際市場的現況，正是仔細探討遊戲本體發展，以及台灣遊戲特殊性的良好時機。緣此，本課程將以西方及日本、台灣等地「遊戲研究」(game studies) 相關著作為理論背景，加上台灣創作的遊戲為主要討論素材，帶領同學認識遊戲研究的基本關懷。課程處理議題將包括遊戲歷史，遊戲作為一種人類的文化創造活動，遊戲作為一種娛樂產業，以及遊戲作為一種社會行動介入管道等等。透過遊玩和分析各類台灣遊戲作品，本課程希望修課學生能培養出有關遊戲的審美眼光和批判閱讀的能力，亦能從自身關心的議題切入，與遊戲媒介進行對話。

請輸入課程內容「中文暨英文關鍵字」至少 5 個，每個關鍵字至多 20 個中文，以半形逗點分隔 (必填)

Please fill in at least 5 course keywords (up to 40 letters for each keyword) and use commas to separate them.(required)

遊戲研究、文史轉譯、全球化、虛擬、主體

課程大綱 Detailed Course Syllabus

● 課程說明(Course Description)

在後疫情時代，遊戲已是全球重要娛樂產業和文藝創作形式的一種。娛樂方面，如中國手機遊戲《原神》至今全球累計營收已超過 40 億美元。文化方面，如台灣電腦遊戲《返校》及《還願》已被哈佛大學燕京圖書館列為數位館藏內容。到底遊戲的魅力為何？為什麼人們喜歡遊玩各式遊戲，又從遊戲中獲得什麼？以這些問題為背景，加上台灣近年遊戲產業再次打入國際市場的現況，正是仔細探討遊戲本體發展，以及台灣遊戲特殊性的良好時機。緣此，本課程將以西方及日本、台灣等地「遊戲研究」(game studies) 相關著作為理論背景，加上台灣創作的遊戲為主要討論素材，帶領同學認識遊戲研究的基本關懷。課程處理議題將包括遊戲歷史，遊戲作為一種人類的文化創造活動，遊戲作為一種娛樂產業，以及遊戲作為一種社會行動介入管道等等。透過遊玩和分析各類台灣遊戲作品，本課程希望修課學生能培養出有關遊戲的審美眼光和批判閱讀的能力，亦能從自身關心的議題切入，與遊戲媒介進行對話。

● 指定用書(Text Books)

- 自編選集將置於課程網供同學下載。
- 遊戲作品請於合法管道購買或試玩。

● 參考書籍(References)

- 參見指定閱讀

● 教學方式(Teaching Method)

- 理論文本討論
- 遊戲作品分析

● 教學進度(Syllabus)

課程進度將隨時視課堂狀況調整

日期	課程內容	指定閱讀
W1	課程內容說明	遊戲研究導論

2/20		愛德華·羅斯著。《電玩遊戲進化史》(全本)
W2 2/27	遊戲與文化	胡伊青加。《遊戲人》(選讀) 史蒂夫·斯溫克。《遊戲感：遊戲操控感和體驗設計指南》(選讀)。 Beat Suter, Mela Kocher, and René Bauer Eds. <i>Games and rules: game mechanics for the "magic circle"</i> (選讀) 羅伯·馬丁著。〈遊戲研究的知識結構〉。《遊戲研究讀本》，頁 15-40。
W3 3/5	傷痕記憶	《返校》 翁榛憶。〈電玩遊戲與在地歷史的交會：以《返校 Detention》為例〉。《文化研究季刊》165 (2019): 3-20。〉 Perron, Bernard. <i>The world of scary video games : a study in videoludic horror</i> (選讀)
W4 3/12	民俗信仰	《還願》 曾奕寧。〈遊戲中的恐怖經驗與創作式參與—以赤燭公司兩款遊戲《返校》與《還願》為例〉。《問學集》25 (2020): 115-132。 Heidi A. Campbell and Gregory P. Grieve Eds. <i>Playing with religion in digital games</i> (選讀) 參考：《地下鐵事件》
W5 3/19	科幻冒險	《Opus 地球計畫》 《Opus 靈魂之橋》 《Opus 龍脈常歌》 Aaron Reed, John T. Murray, and Anastasia Salter.

		<i>Adventure games : playing the outsider</i> (選讀)
W6 3/26	演講	台灣遊戲產業歷史與現況 (講者待議)
W7 4/2	遊戲劇本研讀	台灣文學館「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」得獎劇本分析 傑西·謝爾著。〈有種體驗就是故事〉。《遊戲設計的藝術》，頁 281-302。
W8 4/9	演講	遊戲劇本創作論 (講者待議)
W9 4/16	旅群想像	《廖添丁- 稀代兇賊の最期》 施炳華。〈從事跡與相關文本談廖添丁傳說的演化〉。《民俗曲藝》165 (2009): 147-217。 梁世佑。〈觀看中的實踐：電子遊戲的暴力傳達與體驗〉。《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》，頁 154-176。 Schott, Gareth. <i>Violent games : rules, realism and effect</i> (選讀) Mukherjee, Souvik. <i>Videogames and postcolonialism : empire plays back</i> (選讀)
W10 4/23	歷史教育	《台北大空襲》桌遊、電子遊戲 (本週將著重電子遊戲，桌遊類型留待「桌遊轉譯」週次) 王懷謙 (2019)。團隊合作桌上遊戲教具設計創作 [碩士論文，國立臺中科技大學]。 Chapman, Adam. <i>Digital games as history : how videogames represent the past and offer access to historical practice</i> (選讀) Andrew B.R. Elliott Eds. <i>Playing with the past : digital</i>

		<i>games and the simulation of history</i> (選讀)
W11 4/30	獨立遊戲	<p>《傾聽話語》</p> <p>《小魔女諾貝塔》</p> <p>M.J. Clarke and Cynthia Wang Eds. <i>Indie games in the digital age</i> (選讀)</p> <p>安德魯·威廉姆斯。〈獨立遊戲 (1997 年迄今)〉。《數字遊戲史》，頁 175-194。</p> <p>吉田寬。〈遊戲中的死亡意味著什麼？--再訪遊戲寫實主義問題〉。《日本遊戲批評文選》，頁 237-273。</p>
W12 5/7	視覺小說	<p>《1930 浪漫譚》</p> <p>《東周列萌志》</p> <p>《雨港基隆》</p> <p>東浩紀。《遊戲性寫實主義的誕生：動物化的後現代 2》(選讀)</p> <p>陳康芬。〈台灣二二八敘事的電子遊戲化—從「雨港基隆」案例談台灣數位內容休閒產業的深化挑戰〉。《休閒研究》8.2 (2019): 39-53。</p>
W13 5/14	角色扮演	<p>《文字遊戲》</p> <p>《《浮士德的噩夢》》</p> <p>Sebastian Deterding and José P. Zagal Eds. <i>Role-playing game studies: transmedia foundations</i> (選讀)</p>
W14 5/21	桌遊文史轉譯	<p>《文壇封鎖中》</p> <p>曾華銳。〈無插電遊戲時代：台灣桌上遊戲產業推手的苦與樂〉。碩士論文。國立臺灣大學，台灣，2019。</p>

		張俐璇 (2021)。台灣文學轉譯初探—以桌遊《文壇封鎖中》為例。文史台灣學報，(15)，181-216。 陳介宇、陳芝婷。《臺灣老桌遊》(選讀)
W15 5/28	文學中的遊戲	駱以軍。〈降生十二星座〉 李奕樵。《遊戲自黑暗》(選讀) 唐墨。《腥紅速寫》(選讀) Tison Pugh and Lynn Ramey Eds. <i>Teaching Games and Game Studies in the Literature Classroom</i> (選讀)
W16 6/4	複習	期末報告繳交

● 成績考核(Evaluation)

課堂參與 20%

- 含出席率。修課學生需要於上課前遊玩、閱讀當周指定材料，並準備好相關問題，積極參與課堂討論。

每週心得 30%

- 每週「課前」(星期日晚上 12 點前)，修課同學需上傳作品分析心得(500 字內)。本門課每位同學需書寫 6 次心得，自選週次。

口頭作業 20%

- 修課學生報告期末研究 / 創作之方向，10 分鐘為限。

期末報告 30%

- 不含書目 8000 字以上之學術報告，或參與公開之遊戲劇本撰寫比賽。

● 可連結之網頁位址 相關網頁(Personal Website)

N/A

生成式人工智慧倫理聲明

基於透明與負責任的原則，本課程鼓勵學生利用 AI 進行協作或互學，以提升本門課產出品質。根據本校公布之「大學教育場域 AI 協作、共學與素養培養指引」，本門課程採取有條件開放，說明如下

- 學生須於課堂作業或報告中的「標題頁註腳」或「引用文獻後」簡要說明如何使用生成式 AI 進行議題發想、文句潤飾或結構參考等使用方式。若經查核使用卻無在作業或報告中標明，教師、學校或相關單位有權重新針對作業或報告重新評分或不予計分。
- 本門課授課教材或學習資料若有引用自生成式 AI，教師也將在投影片或口頭標注。
- 修讀本課程之學生於選課時視為同意以上倫理聲明。