

# 定義遊戲



G05 呂學昊 陳致中 楊孟華 楊佳勳 詹勳亞

## 遊戲玩法

由同一人固定擔任關主進行三輪遊戲，第一輪有一指定題目(如：亞洲國家的首都)，其他玩家隨意丟出關主給定範圍的答案(如：城市名稱)，關主根據是否符合題目敘述回答「對」或「不對」，猜對者獲得 1 分，若直接猜中隱藏的題目，則可獲得 10 分；第二輪將題目邏輯改為：讓某一猜題者給出的答案皆錯誤，其他人皆正確；第三輪則是：讓某一猜題者給出的答案皆正確，其他人皆錯誤。

## 應用原理

本遊戲中不同規則的建立，反應出在現實職場環境中，權力在不同上司(掌權者)運用方式下所呈現出來的結果。

第一輪遊戲中，由於出題具有明確的規則，答題者在可以透過自己的回答掌握得分標準，所有人都得到公平的競爭機會。然而在第二，三輪遊戲中，出題者只憑自身偏好，去判斷答案正確與否，使得符合其偏好的人連連得分，而不符合的人除了無法進一步掌握規則外，更可能因為答案一直被否定而失去參與遊戲的動力。

被權力制約者需要能夠辨別在工作場合裡真正的標準是否因掌權者的私心而傾斜，才能快速地融入、適應環境。例如：職場上工作不只是尋求表面的公司規則，也要揣摩主管的想法，才能做得又準確又得到肯定；另一方面，掌權者也必須審慎思考如何妥善的運用權力，以避免公平性失衡，會使得團體失去良好的合作環境，不利於團體整體的表現。

## 組員心得

我覺得這次的遊戲讓我體會單靠自己的知識和努力是不足的，靜下心來多關心周遭更有助於個人的成長。—陳致中

我在這次遊戲裡擔任掌權者的位置，從這個角度去看玩遊戲者的表現，真的深刻體會到不當的權力運用會對底下的人造成很大的影響。—楊佳勳

這個遊戲能泛指很多社會的縮影，核心資料被掌權者透過他的規則包裝過，對觀察者也許不公但仍需服從，如何從中拼湊出關鍵的策略或邏輯，則是觀察者創造價值的時刻。—呂學昊

太過專注於從答案回推規則，忽略規則本身可能有偏差，這遊戲讓我更了解自己。—楊孟華

這個遊戲的設計很有趣，作為被制約者的我們很努力去推敲背後的原則，卻忘了這是一門在講權力的課程，直到最後才恍然大悟被擺了一道。—詹勳亞