

貳、 遊戲製作歷程紀錄

我將遊戲製作的歷程整理如下表 4-1 遊戲製作歷程紀錄表。

表 4-1 遊戲製作歷程紀錄表

製作歷程	圖片
<p>撰寫故事背景</p>	 <p>某天社群平台上開始瘋傳各種假訊息：詐騙簡訊、錯誤用藥建議、恐嚇訊息，現實生活中也有人買網軍來散布這些假訊息，而民眾沒有查證，反而在口述的方式下加快散布假訊息。</p> <p>(下一頁接續)</p>
<p>製作目錄並檢查頁面順序</p>	 <p>關卡列表</p> <p>你必須先累積信任值，博取居民們的信任，至少答對2題，才能開始任務關卡4-5！(完成關卡後即可得到該關卡之「題目回顧」)</p> <ul style="list-style-type: none"> 關卡1：真假新聞 (由此開始) 關卡2：訪談市民 (由此開始) 關卡3：網路貼文 (由此開始) 關卡4：捉拿犯人 (去解鎖) 關卡5：最終難題 (完成關卡後即可獲得)


製作歷程	圖片
<p>製作第一到五關以及附屬頁面</p>	<div data-bbox="580 259 895 633"> <p>第一關</p> <p>泡泡城中的報紙泡泡報忽然出現許多新聞，有些新聞含有不實或是過度主觀的內容。市民們看到後互相轉傳，你必須在混亂中判斷哪些可信、哪些可疑，阻止不實新聞擴散！</p> <p>(答題時仍可去物件→報紙查看新聞內容)</p> </div> <div data-bbox="991 246 1305 647"> <p>任務1：選出真的新聞</p> <p>請找出哪個新聞比較可信。</p> <p>(可去物件→報紙查看新聞內容)</p>  </div> <div data-bbox="580 651 895 1167"> <p>報紙</p> <p>請選擇要閱讀的章節。</p>  <p>市立圖書館公告 泡泡城空氣品質惡化</p> <p>平板學習提升專注力 驚悚！捷運闖入事件！！</p> <p>EXIT</p> </div> <div data-bbox="991 651 1305 1167"> <p>研究指出：使用平板學習可提升學生專注力</p> <p>近日一項教育研究指出，學生在課堂上使用平板進行互動學習後，專注力平均提升 50%。研究人員表示，數位工具能增加學生參與感，因此有助於學習效果。</p> <p>不少家長在社群平台分享孩子「寫作寫更快了」。有專家認為，未來紙本教材可能逐漸被取代。</p> <p>(資料來源：教育新知觀察網)</p> </div>
<p>製作圖片、物件及人物</p>	
<p>再次檢查內容、版面、頁面串接及測試</p>	<div data-bbox="580 1417 906 1944"> <p>Loading ... 100%</p> <p>Powered by Playreal</p> </div> <div data-bbox="970 1417 1305 1944">  <p>開始遊戲</p> </div>

第五節 試玩與修改歷程



壹、 第一次測試

本來的計畫是製作一個結合議題的線上解謎遊戲，但是議題和
解謎太難串聯起來，而且感覺會偏離想要引導的議題知識內容，因
此最後修改製作的版本沒有解謎遊戲的部分。修改的歷程見下表 4-
2 遊戲修改歷程表。

表 4-2 遊戲修改歷程表

問題名稱	圖片	詳細內容	解決方法
故事背景的藍字不容易看清楚		藍色字與背景顏色不搭	去除文字顏色

問題名稱	圖片	詳細內容	解決方法
故事結局寫更仔細一點		文字不多。 但是因為有四個結局，而且大多數人都不會花時間看很多字的結局。	微調內容
知識觀點的數量→意思不懂		用詞需調整	修改用詞
謎題內容解釋不清楚		不要加解謎的部分會比較好	已刪除謎題
文字有點多		有些頁面字數過多	已盡量刪減部分
增加一些客觀、主觀的概念		本來只有主觀訊息	已增加題目

問題名稱	圖片	詳細內容	解決方法
新聞內容字數過多	 <p>市立圖書館延長暑假開放時間 服務學生閱讀</p> <p>市立圖書館於2026年7月1日公告，暑假期間將延長開放時間至晚上10點。根據圖書館官方網站與新聞稿資料，延長開放主要是因應學生暑假期間閱讀需求增加。</p> <p>館長王明志表示：「去年暑假入館人數平均每日增加35%，因此決定試辦兩個月延長服務。」</p> <p>市政府教育局也證實此政策，並表示將於8月底評估成效後再決定是否常態化。</p>	新聞弄完之後就沒有檢查，不過這樣他們就有更多疑點可以找	
圖片要去背		有些有白底	已完成
主頁面邊邊不好看		本來用剪取與繪圖畫線剪取，就有點難操控	利用 Photo Cap 圓形遮罩
第四五關沒有原本的目的		謎題與議題無法串連	已移除謎題

貳、 第二次測試與修改

在我移除謎題並做細修之後，先讓老師檢查。表 4-3 為老師檢查到的漏洞，且以下問題皆已解決。

表 4-3 老師試玩修改表

截圖(前/後)		修改建議
		<p>再解釋詳細一點會更好</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 只有居民觀察...
 <p>1.市立圖書館於 2026 年 7 月 1 日公告，暑假期間將延長開放時間至晚上 9 點。根據圖書館官方網站與新聞稿資料，延長開放主要</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.市立圖書館於 2026 年 7 月 1 日公告，暑假期間將延長開放時間至晚上 9 點。根據圖書館官方網站與新聞稿資料，延長開放主要原因為學生暑假閱讀需求增加。館長王明志表示：「去年暑假入館人數平均每日增加 35%，因此決定試辦兩個月延長服務。」市政府教育處也證實此政策，並表示將於 8 月底評估成效後再決定是否常態化。 2.【全市或空氣品質惡化，與新購物中心有關？】根據近期民意調查，為加強新購物中心附近，空氣品質明顯改善，市府將加強，與新購物中心有關。 	<p>物件裡的還是晚上九點</p>

<p>知識</p> <p>辨別方式有：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.新聞觀點是否平衡 2.資料來源是否有公信力 3.觀點的說法是否具強烈的情緒性 4.新聞撰寫的時間 5.新聞撰寫者的意圖 6.數量增加20%，原來是多少 7.照片拍攝的重點與角度 	<p>媒體識讀小知識</p> <p>辨別方式有：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.新聞觀點是否平衡 2.資料來源是否有公信力 3.觀點的說法是否具強烈的情緒性 4.新聞撰寫的時間 5.新聞撰寫者的意圖 6.數量增加20%，原來是多少 7.照片拍攝的重點與角度 8.圖表的顏色、比例、面積與體積 9.記得檢查非主流的主觀訊息囉！ <p>(本題重點：篩選新聞的方式)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知識修改為“媒體識讀小知識”（每一題都要） 2. 第6點-數據資料要說明完整，包含原始數據量等
<p>姚茶正老師(正確)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.說話簡短 <input checked="" type="checkbox"/> 2.不下定論 <input checked="" type="checkbox"/> 3.不批評他人 <input checked="" type="checkbox"/> 4.只強調「資訊不完整」 <input checked="" type="checkbox"/> 	<p>疑點</p> <p>姚茶正老師(正確)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.不會立刻下定論，會先等官方公告 <input checked="" type="checkbox"/> 2.只強調「資訊不完整」 <input checked="" type="checkbox"/> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. “說話簡短”：刪除 2. 不會立刻下定論，會先等官方公告 3. 第三點刪除
<p>疑點</p> <p>陳盼攝父親：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.用詞不誇張 <input checked="" type="checkbox"/> 2.承認政策還沒公告 <input checked="" type="checkbox"/> 3.用「應該代表」推論語 <input checked="" type="checkbox"/> 4.有合理依據（睡眠研究） <input checked="" type="checkbox"/> 5.但把「研議」當成「確定」 <input checked="" type="checkbox"/> <p>姚茶正老師(正確)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.說話簡短 <input checked="" type="checkbox"/> 	<p>疑點</p> <p>陳盼攝父親：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.承認政策還沒公告 <input checked="" type="checkbox"/> 2.用「應該代表」推論語 <input checked="" type="checkbox"/> 3.有合理依據（睡眠研究） <input checked="" type="checkbox"/> 4.但把「研議」當成「確定」 <input checked="" type="checkbox"/> <p>對話內容：</p> <p>我早就覺得應該限制了！現在孩子成績都已經強步了！其實我有看過相關研究，長時間使用手機確實會影響睡眠。如果市府只是提出建議時數，我覺得討論看看也不是壞事。還沒正式公告，但既然有會議內容，應該代表真的在研議吧？</p>	<p>這類的疑點有機會跟原始資料對應嗎？比方舉例原始資料的某些字句。</p>

第六節 問卷結果

本次參與遊玩媒體識讀遊戲和問卷填寫的人數為 13 人，為汐止國小資優班同學，以下為問卷結果與分析。

壹、 結果資料

一、 性別

本次參與遊戲為男生居多，共 9 人，約為女生人數，4 人的 2 倍。見下圖 4-2 性別圖表。

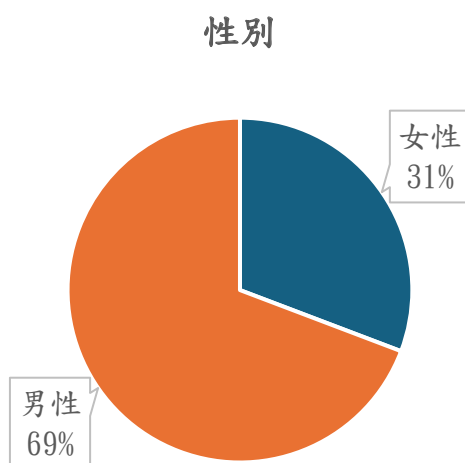


圖 4-2 性別統計圖表

二、 年齡

參與的學生年級為三～六年級，中年級 7 人，高年級 6 人，中年級與高年級參與人數相近。見下圖 4-3 年齡圖表。

年齡

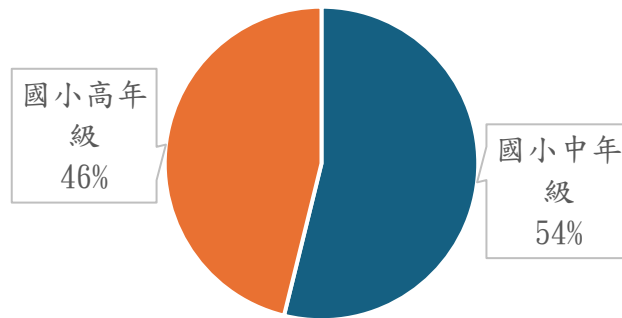


圖 4-3 年齡圖表

三、 接觸經驗

本次參與遊戲玩家中，有 7 人上過媒體識讀相關課程，有 6 人沒有，半數以上有上過媒體識讀相關課程，對本遊戲的議題有一定了解。見下圖 4-4 接觸經驗圖表。

是否曾經上過媒體識讀相關課程？

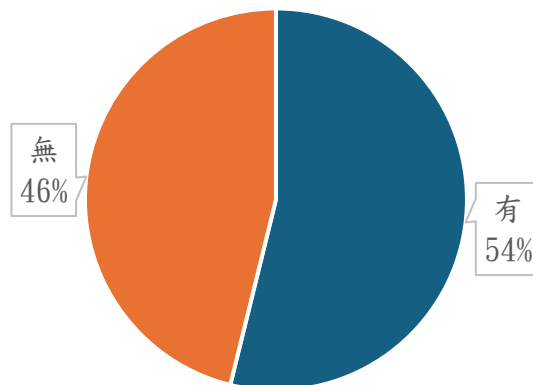


圖 4-4 接觸經驗圖表

四、 遊玩結果

參與遊戲的 13 名玩家中，有 3 人在前三關處落敗，有 1 人在第四關處落敗，有 9 名通過考驗，佔大多數。見下圖 4-5 遊玩結果圖表。

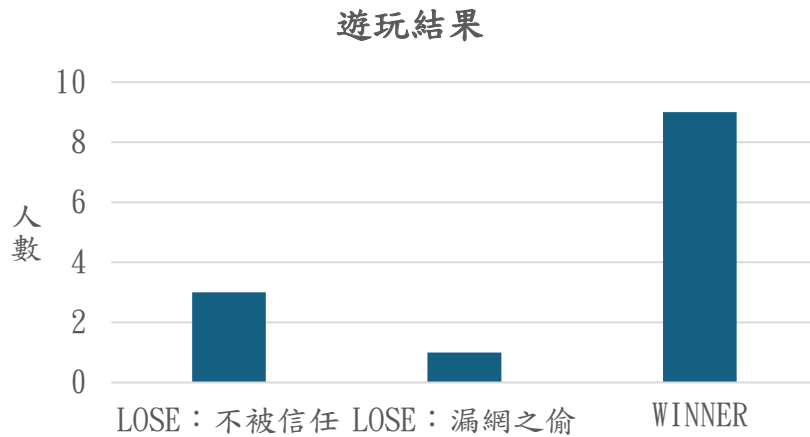


圖 4-5 遊玩結果圖表

五、 各關感受

分析各玩家對於每一關的感受，第一、二、五關皆令人印象深刻，第三、四關較好玩，其中第四關是既困難又好玩。見下圖 4-7 各關感受圖表。

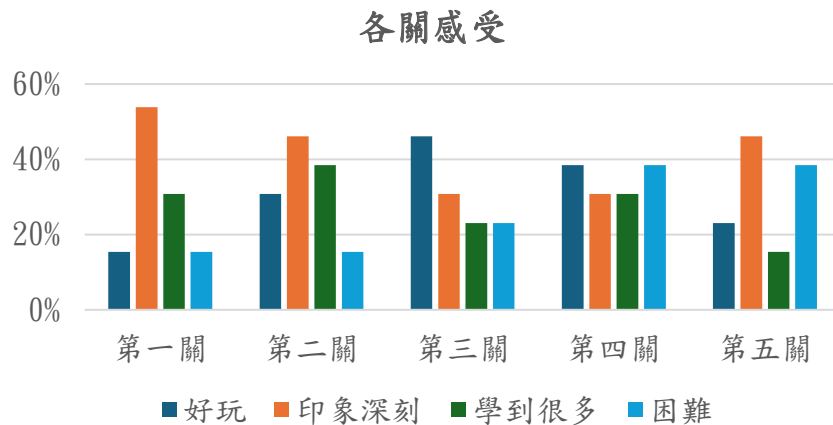


圖 4-7 各關感受圖表

六、 遊戲內容與預期相似度

有 77% 的玩家認為遊戲內容與預期相同，有 3 人認為遊戲內容與預期不太相似。見下圖 4-8 各關感受圖表。

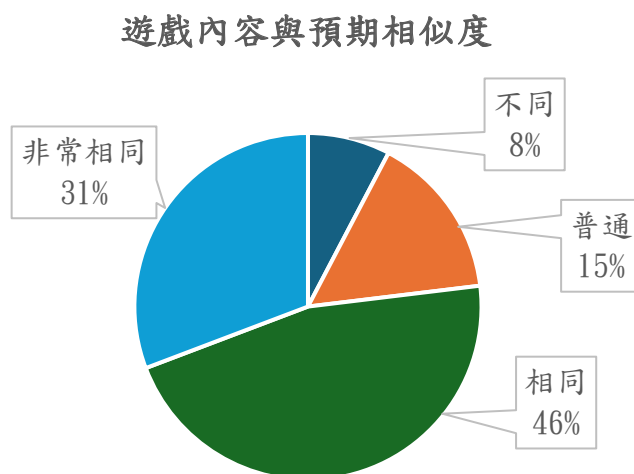


圖 4-8 各關感受圖表

七、 學習成效

有 10 名玩家能學習到媒體識讀的相關知識，占大部分。見下圖 4-9 學習成效圖表。

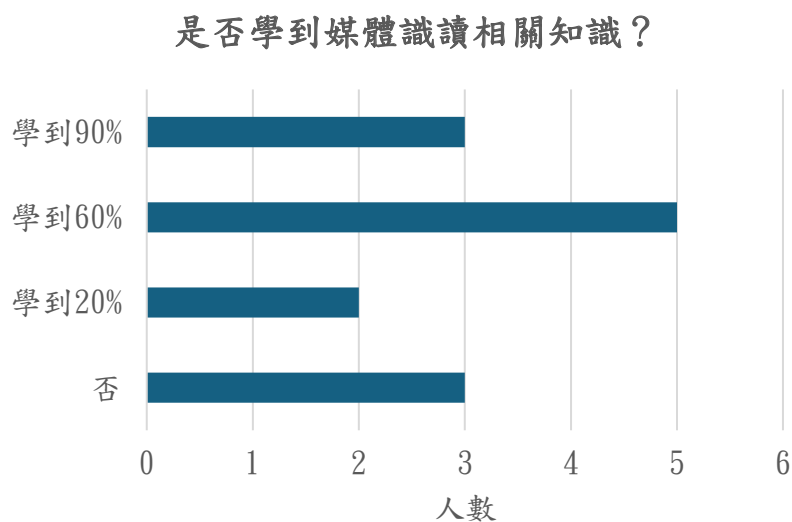


圖 4-9 學習成效圖表

八、 各方面滿意度

玩家對於遊戲內容知識含量及對話通順度評價最高，皆有 9 人，但對於物件排列的滿意度較低有 5 人。見下圖 4-10 各方面滿意人數圖表。

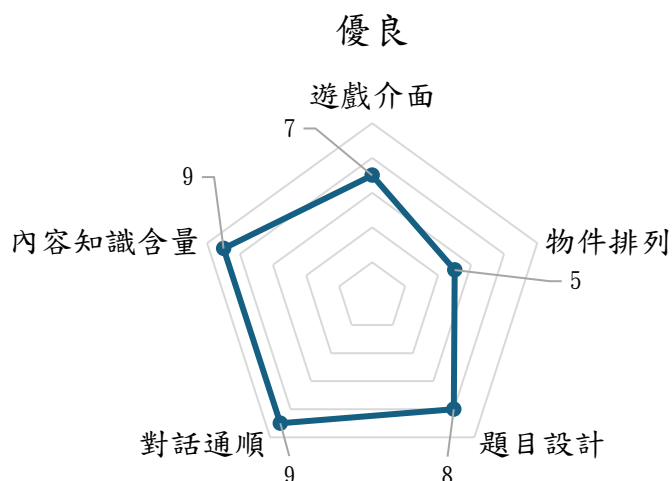


圖 4-10 各方面滿意人數圖表

九、 題目難度

6 名玩家認為遊戲難度普通，不會偏難或偏簡單，近半數。見下圖 4-11 題目難度圖表。

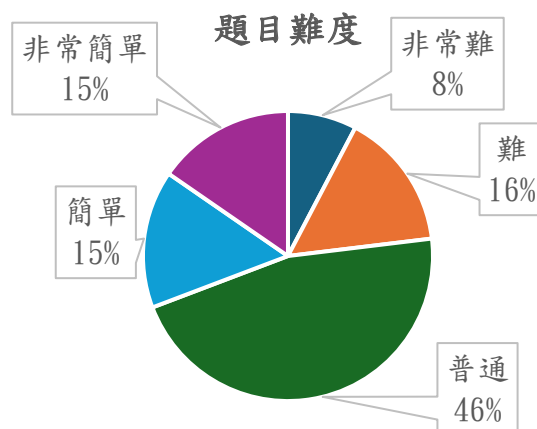


圖 4-11 題目難度圖表

十、 總體滿意度

有約 77% 玩家對於遊戲整體感到滿意，共 10 人。見下圖 4-13 總體滿意度圖表。

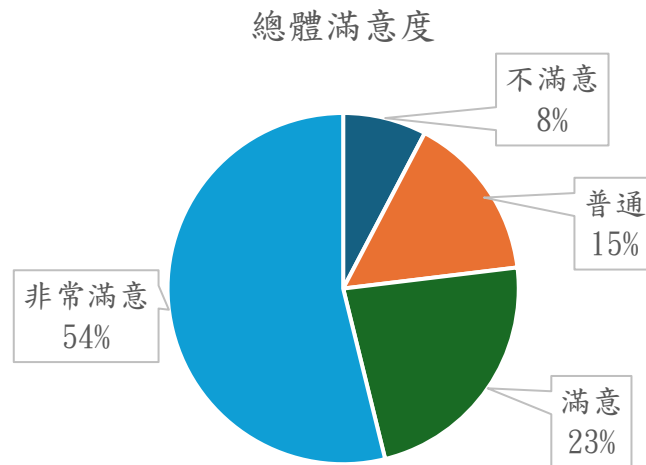


圖 4-13 總體滿意度圖表

十一、 總體評分

有超過半數玩家總體評分達 90 分以上，共 8 人，顯示此遊戲受到正面肯定。見下圖 4-14 總體評分圖表。

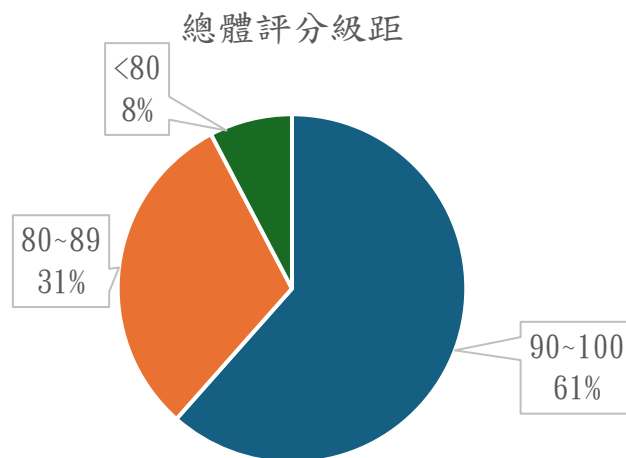


圖 4-14 總體評分圖表

十二、滿意項目

玩家較滿意項目前三名分別為介面設計、關卡安排、操作難易度，皆有六成以上玩家感到滿意。見下圖 4-15 滿意項目圖表。

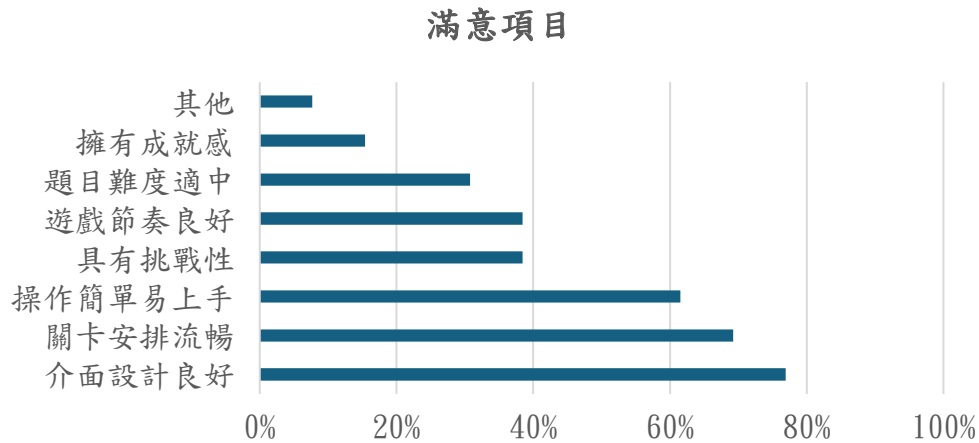


圖 4-15 滿意項目圖表

貳、結果分析

一、不同年段平均難度感受

對於不同年段玩家所感受遊戲難度有明顯差異，相較於高年級玩家而言，中年級玩家認為遊戲難度較高。見下圖 4-12 不同年段平均難度感受圖表。

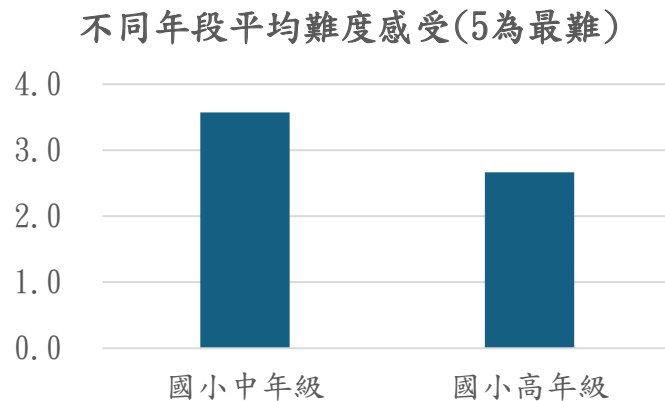


圖 4-12 不同年段平均難度感受圖表

二、 議題學習經驗對遊玩結果的影響

結果顯示，曾經上過媒體識讀相關課程的玩家之遊玩結果均挑戰成功，無經驗者挑戰成功人數僅占全部的三分之一。見下圖 4-13 媒體識讀學習經驗對遊玩結果的影響。

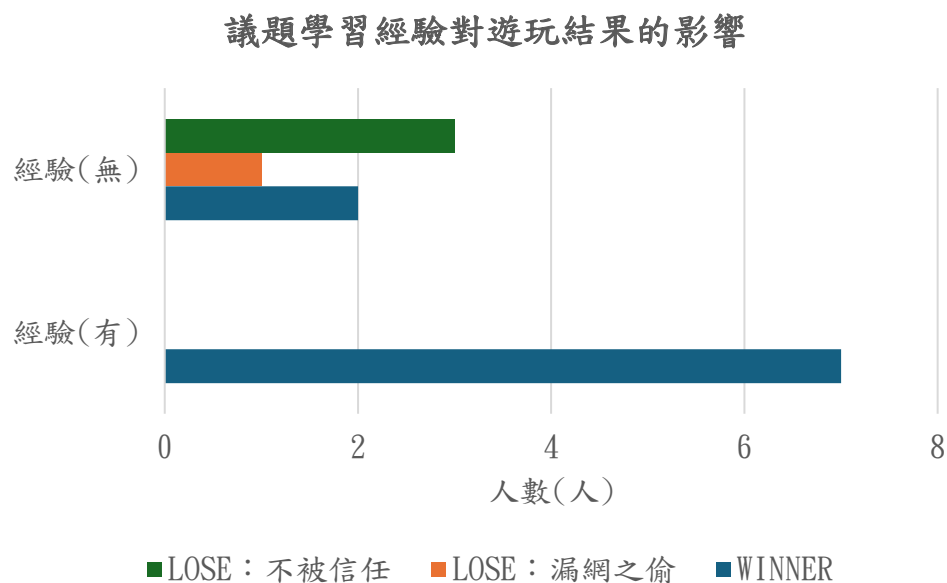


圖 4-13 不同年段平均難度感受圖表

參、 遊戲建議

- 遊戲仍有設計漏洞要修改
- 可將第五關部分題目更改題型
- 關卡用詞需調整

第五章 結論與建議

第一節 結論

壹、 進一步認識媒體識讀議題及重要性

在製作遊戲前，我在查詢媒體識讀議題的文獻時，發現許多假新聞的類型以及手法、平衡的觀點與破解的方式，使我更進一步探索其中的運作模式，也讓我在日常生活中對資訊與新聞有更敏銳且全面的判斷能力。

貳、 同學反饋設計漏洞，遊戲發展更進一步

同學對於遊戲提出問題及設計漏洞，例如謎題與議題無法串連，使我重新檢視遊戲設計方向，並進一步修改內容，將不適合的謎題移除，讓整體學習目標更加明確與一致。

參、 認識新遊戲製作工具

在本次研究中，我認識了新的遊戲製作平台 Playreal，並實際操作其功能與限制，未來在設計互動式學習內容或遊戲時，將能更靈活地加以運用。

肆、 媒體識讀議題推廣成效佳

問卷結果顯示，此遊戲能有效提升學生對媒體識讀議題的關注程度，並增進對假新聞與詐騙訊息的警覺與判斷能力，具有一定的推廣與教育效果。

第二節 建議

壹、 依玩家年齡調整遊戲內容及難易度

依玩家年齡調整適當的題目，例如將高年級學生遊玩版本的遊戲內容調整為社群平台的貼文，更貼近學生日常生活。成人則調整為股票相關、流行的謠言或聳動的新聞內容，使不同年齡層都能在適合的情境中進行判斷與學習。

貳、 放入更廣泛的媒體識讀內容

未來可加入更多元的媒體識讀內容，例如詐騙訊息、情緒性語言、圖表誤導、影像修圖，以及 AI 生成內容與圖片破綻，讓玩家能接觸更接近真實生活的資訊判讀情境。

參、 關卡設計優化建議

未來可在關卡設計中增加更多「情境式判斷」與「條件式選擇」，讓玩家不只是分辨對錯，而是在不同情況下進行思考與決策，同時也可加入即時回饋與多結局設計，以提升遊戲的互動性與學習效果。

心得

從最初的構思發想，到進行遊戲與問卷製作，再到遊戲測試與修改，最後完成正式遊玩與問卷回饋蒐集，每一個階段都讓我獲得了豐富的學習經驗。這次研究我不僅完成了一款遊戲，也實際嘗試將媒體識讀議題融入其中，並學習到許多辨識假新聞的相關知識。問卷結果顯示整體滿意度達到良好，代表本次研究具有一定的成果與價值。

透過資料蒐集，我了解了議題式遊戲的三大要素、玩家的動機，以及如何分辨假訊息與破解聳動標題；透過問卷回饋，我也進一步檢視遊戲的實際成效。雖然部分結果與原先預期略有落差，但整體影響不大，仍具有參考價值。

研究過程中，我也遇到了不少困難。例如一開始的計畫沒有預留進度延遲的空間，導致後期時間較為緊迫，但最終仍順利完成，讓我學習到時間規劃的重要性。

此外，這項研究並非我一人獨立完成，過程中有許多人給予我幫助。首先要感謝指導老師吳妮真老師，在我遇到困惑時提供方向與建議；也要感謝我的父母，一直以來的陪伴與支持，讓我能順利完成本次研究。

雖然這次製作的 Playreal 遊戲在成效上還有更進步的空間，但整體過程讓我學習到許多，包括遊戲設計的思考方式與平台的實際應用。這次研究的完成，是我學習歷程中的一個重要里程碑，也讓我對研究報告有了更深入的認識，並成為未來持續學習的重要基礎。

參考資料

壹、 書籍資料

1. 議題式遊戲教學法/玩轉教學推廣計畫

貳、 網路資料

1. HAHOW 線上課程-聚樂邦「實境遊戲設計」

<https://hahow.in/courses/5ef06ac48e82126a7d33289b>

2. HAHOW 線上課程-媒體識讀力 輕鬆迎擊假議題

[https://hjes.campus.hahow.in/classroom/IyRQs9TsbGGqs-ycJTaWNQ/lessons/eJgzLCWzWwmT56wTpwuG03-](https://hjes.campus.hahow.in/classroom/IyRQs9TsbGGqs-ycJTaWNQ/lessons/eJgzLCWzWwmT56wTpwuG03-8vzzcZns3_s0AYEYWGmQ)

[8vzzcZns3_s0AYEYWGmQ](https://hjes.campus.hahow.in/classroom/IyRQs9TsbGGqs-ycJTaWNQ/lessons/eJgzLCWzWwmT56wTpwuG03-8vzzcZns3_s0AYEYWGmQ)

3. 教育部中小學數位教學指引 3.0

[https:](https://pads.moe.edu.tw/download.php?action=%E6%95%99%E8%82%B2%E9%83%A8%E4%B8%AD%E5%B0%8F%E5%AD%B8%E6%95%B8%E4%BD%8D%E6%95%99%E5%AD%B8%E6%8C%87%E5%BC%95)

[//pads.moe.edu.tw/download.php?action=%E6%95%99%E8%82%B](https://pads.moe.edu.tw/download.php?action=%E6%95%99%E8%82%B2%E9%83%A8%E4%B8%AD%E5%B0%8F%E5%AD%B8%E6%95%B8%E4%BD%8D%E6%95%99%E5%AD%B8%E6%8C%87%E5%BC%95)

[2%E9%83%A8%E4%B8%AD%E5%B0%8F%E5%AD%B8%E6%95%B8%E4%BD%8D](https://pads.moe.edu.tw/download.php?action=%E6%95%99%E8%82%B2%E9%83%A8%E4%B8%AD%E5%B0%8F%E5%AD%B8%E6%95%B8%E4%BD%8D%E6%95%99%E5%AD%B8%E6%8C%87%E5%BC%95)

[%E6%95%99%E5%AD%B8%E6%8C%87%E5%BC%95](https://pads.moe.edu.tw/download.php?action=%E6%95%99%E8%82%B2%E9%83%A8%E4%B8%AD%E5%B0%8F%E5%AD%B8%E6%95%B8%E4%BD%8D%E6%95%99%E5%AD%B8%E6%8C%87%E5%BC%95)