

**實務議題論壇**

**桌上遊戲運用在社區工作經驗分享：  
以「故事骰」為例**

林家緯

逗陣社會企業有限公司負責人

## 壹、前言

桌上遊戲 (Tabletop Game, 簡稱為桌遊), 亦有人用 Board Game 來稱之。然而, Board Game 的中文翻譯應為「圖板遊戲」, 但事實上圖板遊戲就只是桌遊的其中一種類型, 指將圖文符號畫在一塊硬版上做為記錄工具的遊戲。而桌遊所泛指的是在桌上或任何多人面對面平面上, 且不依賴電子設備和電子產品、通常不需要大幅度動作的遊戲。而桌遊依其使用的工具, 大致可分類為「圖板遊戲」、「卡片遊戲」、「骰子遊戲」及「紙筆遊戲」等類型, 而且通常不止為同一類型存在, 許多桌遊可能同時運用多種不同的工具<sup>1</sup>。簡單來說, 一般熟悉的象棋、撲克牌、大富翁, 乃至於麻將等可以在桌上玩而且不須依賴電子設備輔助的遊戲, 都是桌遊的範疇。

由於桌遊的趣味性高, 玩家能夠過角色扮演、談判、協商、交易, 及擬定策略等不同的方式來完成遊戲。在遊戲的過程當中, 也必須發揮獨立思考、問題解決、發揮創意與運籌帷幄等能力 (周詠禧、黎柏然, 2011)。有研究指出, 透過遊戲輕鬆自在且熱鬧歡愉的氣氛與過程, 能做為培養或觀察案主的創造力、社交能力、語言能力、團隊合作能力、解決問題能力、淨化情緒與培養挫折容忍力等不同目標 (吳幸玲, 2003)。近幾年來, 社工界也開始興起以不同類型的桌遊, 做為社工人員與案主之間建立關係的媒介, 同時也做為遊戲治療或團體帶領的工具。

然而, 許多桌上遊戲都源自於國外, 一套桌遊的價格動輒數千元, 所費不貲。再者, 國外的文化背景雖然有值得學習的地方, 但若將桌遊視為一種「工

---

<sup>1</sup>上述資訊整理自「維基百科」, 網址:

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>。

搜尋日期: 106 年 3 月 2 日。

具」，也許這些文化已不是學習的重點，重點是遊戲本身帶來的內涵。舉例而言，我們耳熟能詳的「大富翁」遊戲，「土地」會依照不同國家的地名來命名，「機會與命運」的抽選紙牌亦會融入在地文化及特色。也因此，近來國內的社會工作者也興起運用不同桌遊的概念，融入不同的設計方式，以案主的需求或依國內的風土民情改造桌遊的內容，利用生活當中隨手可得的材料來製作富有在地特色、或者是與案主情境有關的桌遊。

本文將以桌遊「故事骰」為主軸，介紹該桌遊運用於社區工作的歷程。文章安排首先介紹故事骰的遊戲方式，接下來介紹其運用在社區資源盤點、分析與社區特色桌遊開發的過程，及其後續運用在社區照顧議題上的方法。最後，本文也就桌遊運用在社區工作上的方法或限制進行分析與討論。

## 貳、故事骰簡介

*「9 顆骰子、54 個圖像、超過 1000 萬種不同的組合，帶來無窮盡的故事！」*

「故事骰(Rory's Story Cubes，如下圖 1)」遊戲為 2005 年由 Rory O'Connor 所設計，極具創造力與想像力的桌上遊戲。遊戲中玩家必須化身成為說故事的高手，利用 9 顆骰子的圖像元素來編造故事。根據遊戲開發者的建議，本套遊戲並非競爭型的遊戲，可以獨自一人或與朋友一同享受說故事的樂趣，適合 6 歲以上的玩家。



圖 1：桌遊「故事骰冒險篇」樣式

資料來源：博客來網站 (<http://www.books.com.tw/products/N000520979>)

故事骰遊戲的配件只有 9 顆骰子，每一個骰子有 6 面的圖像主題，且每一個圖像都不重複，而遊戲內容就是運用不同圖像編織動人的故事。玩家在遊戲一開始投擲 9 顆骰子，並以「很久很久以前……」來開始故事。遊戲過程中，玩家們可單獨訴說一個新鮮有趣的故事，亦可合力編織出一個精彩動聽的故事。透過遊戲的進行，不僅發展辨識能力，訓練表達能力，更能激發靈感，讓創意無限延伸。遊戲規則簡單，遊戲過程輕鬆，相當適合各年齡層的玩家進行。

而故事骰每一面的圖像，也都是相當簡單的圖形，例如：一朵花、一棟房子、一本書或一個問號，沒有色彩變化，也沒有過於複雜的訊息。如此簡單的象徵，是要遊戲者發揮聯想的功力，在符合邏輯的情況之下，賦予骰子的圖像更多意義。舉例而言，玩家可以依照故事情節，將「房子」的圖像設定為學校、朋友家、商店或任何跟房子有關的地點，以利故事進行。

除了遊戲本身的規則之外，玩家或引導者可以加入不同元素，使得同一套桌遊有不同玩法。舉例而言，利用故事骰進行學生生涯規劃的輔導，可在遊戲過程當中，可先引導學生自由聯想，並賦予故事骰圖像幾個形容詞，或者是連結到自己生命故事中重要的片刻。例如：盾牌可能可以聯想為自我保護、防衛、

勇敢；蛇可能可以聯想成危險、誘惑、滑溜等。之後再讓遊戲者抽取一顆骰子，並花五分鐘的時間聯想與自己生涯有關的事件，說出一段完整的故事。

綜合來說，故事骰的遊戲目標，是希望藉著不同圖案激發玩家的想像力與說故事能力。因此，故事本身沒有絕對地對或錯，不同玩家看骰子圖像，也可以有不同解讀的方式。遊戲可以由同一人串連 9 顆骰子的圖像，完成一個生動的故事；亦可採多人接力的方式，將骰子平分給所有玩家，讓大家根據自己所擲出的圖像，順著前一位玩家的故事脈絡進行故事接力。而故事骰的遊戲說明書上也出現擬定故事主題、循環使用骰子延續故事、或指定部分骰子的圖像為故事前、中、後段的必要內容等進階玩法。

故事骰可訓練玩家的語言組織、說話表達及圖像辨識等能力。遊戲中所運用的技巧包括「團隊合作」、「圖案識別」、「創造力想像」及「故事敘述」等，相當適合家庭及朋友聚會。故事骰的官方授權目前已開發出三組圖案，也改良精簡推出僅有 3 顆骰子的版本。世界各地的玩家，也為故事骰創造出許多獨特玩法<sup>2</sup>，甚至組合不同版本的故事骰圖案，也讓這 9 顆骰子變幻無窮。由於故事骰每次一骰下去，故事發展就至少有 6 的 9 次方的想像，近來有許多社工及教育工作者利用其訓練想像力、創造力、表達能力及抽象思考的能力，同時也透過觀察遊戲者之間的互動，評估人際互動與團隊合作的表現。

## 參、故事骰與社區資源調查

社區資源調查可說是社區工作的基本功！透過調查的結果盤點社區內資源狀況，同時了解社區需求，亦是社區工作者對於社區了解與診斷的第一步。完

---

<sup>2</sup> 可參考官方網站：<http://www.storycubes.com>

備的社區資源調查可以作為社區發展與規劃的重要依據，除了解社區的資源與特色之外，亦促使社區資源得以永續利用。而社區居民在參與資源調查的過程中，不但可以重新認識鄉土，亦可透過共同參與學習，喚起對土地的認同感，並進一步凝聚社區意識。

然而，目前社區資源調查執行有重視「過程」而忽略「成果運用」的趨勢。不諱言，社區資源調查的過程，透過講師引導與社區動員，確實能讓社區民眾思考與盤點社區內的現況，有助於對社區的了解，並透過討論過程找出社區共同的目標。比較可惜的是，調查成果最後容易成為一本成果報告束之高閣，或者是僅有參加資源調查的社區幹部或民眾較能了解成果內容，對於後續如何推廣與運用調查成果，則較少有相關的論述或活動說明。

因此，「社區故事骰」的設計，是以資源調查後續運用推廣為目標，以引起社區居民參與的興趣。必須先說明的是，這個方案初期的設計與一般社區資源調查的方法無異，亦是透過課程讓社區居民先了解社區資源的屬性與調查的方法及注意事項，之後也透過分組踏查的方式，盤點社區資源，並依「人、文、地、產、景」等不同面向，製作社區地圖及撰寫資源調查成果，並舉行分享會與社區民眾分享成果，並且共同討論未來社區的願景藍圖，擬定工作計畫與目標。而「社區故事骰」的操作重點，則是在社區資源調查完成後，邀請社區幹部及民眾一同將調查結果與社區特色轉變成為桌遊，做為後續推廣之用。其後續執行步驟如下：

## 一、試玩及介紹故事骰

介紹故事骰遊戲的規則與玩法，並且帶領參與民眾試玩，體驗說故事的魅力。同時也讓社區夥伴能熟悉故事骰的內涵（由 9 顆骰子組成的遊戲），並了解說故事的本身並沒有絕對的對或錯，重點是過程中所有人享受在遊戲的氛圍當中。

## 二、引入社區資源調查成果與故事骰結合

待參與的社區夥伴都能夠了解故事骰玩法，並且都能夠放鬆心情參與遊戲之後，開始引導社區居民思考，資源調查的成果能否跟故事骰結合？例如：社區產業、特色建築、文化景觀、地理環境等，能不能成為故事骰某一面的圖像？此階段過程中，會依照當初社區執行調查的架構，邀請參與的夥伴以自身經驗為準，將社區可以變成故事骰圖像的不同資源類別，統整在海報紙、黑板等記錄工具上。在此階段並不限定產生多少圖像內容，鼓勵參與夥伴能盡量發揮創意，產生愈多的圖像內容愈好。

同時，引導者必須特別注意兩個引導重點：其一是提醒參與者提出的每一個圖像，盡可能僅含有一個概念或元素在其中，愈單純愈好。例如：社區的「廟宇」跟「主神」就是兩個圖像概念，一個是建築物，另一個則是信仰。第二個重點則是參與者提出的圖像，不一定要具象化的圖案，也可以是抽象的概念。例如：閃電、大水等在社區具有共同記憶的抽象概念，亦可成為圖像內容（可用故事骰本身的圖像舉例）。此一過程除了讓社區居民能相互腦力激盪外，亦有協助社區居民「複習」社區資源調查成果的效用。

### 三、彙整產生 54 個社區故事骰圖像

當社區居民經過發想階段之後，此階段目標要完成 54 面圖像的選擇。過程當中引導者應盡量統整不同面向的社區資源，可以採分組討論的方式，讓同組的社區居民針對同一面向的社區資源進行發想，亦可採用輪流發言或類似競賽的方式進行，增添過程當中的樂趣。如果居民的發想超過或不足 54 個圖像，亦須引導社區居民從現有的圖像中發散或收斂。特別提醒的是，如果該社區已經有社區的 LOGO、在地熟悉的符號象徵，或其他特殊的標誌，也應納入圖像當中。

### 四、分工協力完成故事骰圖像創作

待社區完成 54 個圖像彙整之後，接下來就要開始進行圖像繪製或創作的階段。建議此階段能夠另擇他日完成，畢竟居民經過一輪的討論之後，也可能略顯疲憊。可以將圖像彙整的海報紙張貼在社區活動中心或其他顯眼之處，擇期再繪製社區故事骰。同時，在過程當中也可以思考，是否要由同一群人來繪製？或者是可以跟社區幹部討論，是否利用此素材辦理其他社區活動？例如：親子共繪、社區照顧關懷據點的繪畫課程等，可以增加不同的方案執行樂趣。

在圖像創作的過程當中，建議以 8 開的圖畫紙為創作的媒材，同時要提醒所有的協力創作者，每一張圖畫紙中只能畫一個圖像，也希望所創作之圖像至少要佔畫紙面積的二分之一，方便後製處理。同時，也要提醒參與者，本次的創作不是美術比賽，不須考慮創作的成果是否精美，只要依照主題的規範與自己的想像創作。最後本次創作建議以彩色筆、水彩等顏色較為飽和為顏料尤佳，不要使用蠟筆為題材，有利於未來後製。



## 五、後製與成品產出

在蒐集社區居民集體創作的圖像之後，即展開後製的階段。由於圖畫紙的保存不易，為了避免故事骰創作成為一次性的消耗品，所有的創作可用掃描的方式，將圖像以電子檔保存下來，再來請專業的美工設計者，調整所有作品的光線、亮度及色彩飽和度等，讓每一幅畫作都有一定的品質，增加社區故事骰成品的精美度。

考量到製作成本、便於收納以及社區使用的便利性，社區故事骰製作，建議採用 PVC 貼圖與巧拼加工的方式製作。將每一幅圖像輸出為 30 公分見方的 PVC 背膠貼圖黏貼於巧拼上，再由巧拼拼裝成骰子（如下圖 2）。平常的時候可將巧拼拆解收納，每次拿出巧拼組裝社區故事骰時，也可以採用不同的排列方式，增加趣味性。同時，以此製作方式也增加社區故事骰的體積，方便閱讀骰子上的圖像之外，亦能增加遊戲者與其他圍觀者的互動性，讓更多人可以參與遊戲。

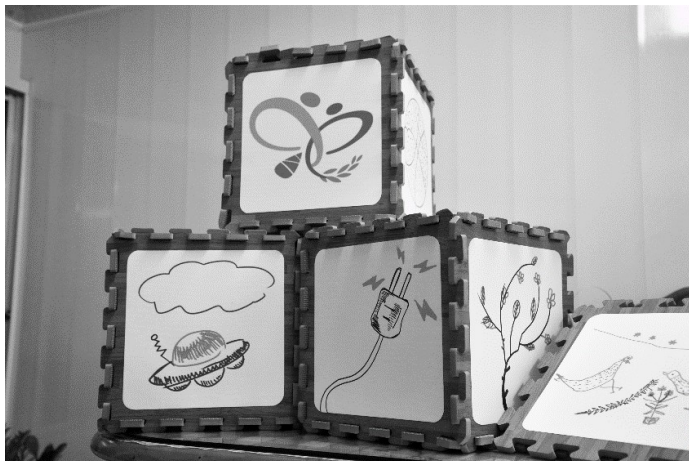


圖 2：社區利用巧拼與 PVC 貼圖自製故事骰完成圖

資料來源：嘉義縣大林鎮上林社區發展協會提供

## 六、成果運用

社區故事骰完成之後，即可依前述的遊戲規則進行體驗活動。最初階的活動可邀請 9 名社區幹部或民眾各持一顆骰子，利用擲到的圖像內容，串聯起一個故事。當然，引導者可以先說明這個串連故事可以跟社區並無關聯，只要依照圖像內容並讓故事符合邏輯即可，之後再慢慢進階，引導玩家開始與社區故事或特色串連。

從本案例分享觀之，故事骰運用於社區資源調查的技巧，並沒有改變調查執行的方式與技巧。更進一步而言，社區資源調查的執行有其專業性，是一門嚴謹且系統性的執行過程。將故事骰的概念帶入，僅試圖讓資源調查的成果，能夠成為被社區再次利用的素材，同時也帶入桌遊的概念，讓調查成果不再只是出版品或社區歷史的一部分。透過執行社區故事骰製作的過程，希望能帶領更多的社區居民，將資料轉變成為更活潑的素材，同時也結合不同的社區活動與社區動員能力，大家共同完成一項社區的特色。

## 肆、故事骰與社區照顧

除了作為社區資源調查成果分享的工具之外，由於故事骰並非競賽型的桌上遊戲，而且適合各個不同年齡層。因此，故事骰也極為適合運用在社區照顧的議題。不管是社區照顧關懷據點、國小課後照顧班、失智老人記憶保養班或是社區的親子活動等，都可以促進參加者的思考力、創造力和語言表達能力，並增加現場的趣味度。

回到社區照顧的定義，係指由社區提供照顧給社區中需要幫助的人，讓人們在自己的家或地方社區中類似家的環境中，盡可能地過著正常的生活，並且透過這些非正式的照顧體系，提供適當的照顧和支持，以協助人們得到高度的獨立自主性，並藉由獲得或再獲得基本的生活技能，以協助他們發揮最大的潛能（黃源協，2000）。

就如同先前所言，遊戲規則並非一成不變，而是帶領者針對現場的情形或特殊的目的，可以發展出不同的遊戲帶領方式。因此，故事骰用於社區照顧的方法，應將其視為「工具」，透過工具的運用，除了達到社區照顧的目標之外，更能夠提供創新的工作方法。除了以市售故事骰及一般遊戲規則帶領之外，針對不同的受照顧者，可依其不同的反應程度、生理狀況或課程目的，進行不同的遊戲設計方式：

### 一、不採故事接力方式，單獨完成 1 顆或數顆骰子的故事分享

針對高齡者或年紀較小的孩童帶領故事骰活動時，為了不要造成遊戲參與者過度緊張與排斥效果，活動帶領可以採循序漸進的方式進行。一開始可以邀請所有的參與者先挑選一個自己有興趣的圖像，並且依照圖像分享一段簡單但必須是完整的故事，讓參與者能夠知道遊戲的進行並不難，之後可以慢慢的增加骰子的數量，讓故事逐漸擴充。

如果帶領較高齡長輩玩故事骰，循序漸進的引導相當重要。長輩們有可能一開始並不太了解遊戲規則的解說，可以直接邀請大家拿一顆骰子，看著圖像說故事（如下圖 3 所示），之後慢慢增加骰子數量，再求故事的連貫性，都可以收到不錯的執行效果。



圖 3：利用循序漸進的方式，引導社區長輩說故事

資料來源：嘉義縣大林鎮上林社區發展協會提供

## 二、使用自製故事骰，增加在地或主題聯結性

如同上一小節所述，可以用社區的特色製作故事骰，一來可將社區特色透過不同的方式呈現，二來也可以讓圖像故事與社區聯結，產生更多的共鳴。同時，如果在社區帶領的活動具有主題性，也可以製作主題式的故事骰，例如：如在社區進行環保宣導時，可以製作與環保有關的故事骰，讓參與的社區民眾透過說故事的過程，增加對於環保知識的認知，同時也可以透過民眾所述說的故事，判斷社區可能面臨到的環保議題。

而社區自製的故事骰，也可能產生意想不到的效果。社區民眾對於同一個圖像可能有不同的解讀，如果帶領者能較敏銳地查覺到社區民眾對於不同圖像的描述，或是能更進一步帶領大家進行圖像的討論，也可以探詢到社區其他的故事。

### 三、與生命故事結合，回顧生命歷程

另一個故事骰與社區照顧結合的可行方式，是透過圖像與自身生命故事結合的執行方式。帶領技巧大致上與其他規則相同，只是希望遊戲者能夠從骰子當中，挑選一個與自己生命故事最相關的圖像，並且與大家分享自己的故事。透過圖像的引導，遊戲者比較容易聯想生命故事的內容，比起空泛地要參與者回想生命故事，故事骰更能夠透過圖像的刺激，讓遊戲者聯結自己的生命經驗。

## 伍、結語與展望

「玩」是人們與生俱來的能力。從小到大，我們透過「玩」的過程，學習許多新的知識和技巧。對於社會工作者而言，桌遊不應只被視為一層不變的遊戲，更重要的是當帶領者熟悉玩法之後，如何「取其意」並加入更多的元素，自行加工或 DIY 的變化，成為可運用於助人工作實務上的創新工具。遊戲同時也是人的本性，在遊戲過程當中最能呈現真實的自我，也有助於觀察一個人的狀態與內心深處的秘密。這是近幾年來桌上遊戲被廣泛運用在心理治療、社會工作、輔導諮商等領域的重要原因。

從「社區故事骰」的執行經驗來看，遊戲本身所富含的創造性、想像力、說故事能力、邏輯組織能力的訓練，再加上與社區連結的一點巧思，就可以變化出不同的玩法與創意。簡單來說，桌遊的運用僅是一種媒介，用以觸發參與者的興趣，同時將創新的培訓方式帶入社區，讓社區的民眾感受到不同的課程氣氛。不過，最重要的還是，既然要以桌遊成為社區工作的工具，帶領者就必須重視引導與討論的過程。透過在遊戲過程間的觀察，時常查覺現場氣氛以及目前所面臨到的議題，適時調整遊戲的內容，並適度的改變規則，讓更多的夥伴能夠融入。這牽涉到的不僅是帶領者敏銳的觀察力和技巧，對於欲帶領的桌遊規則與內涵是否熟悉，也是相當重要的關鍵。

此外，值得提醒的是，每套桌遊都會有使用上的限制。以本文主軸「故事骰」為例，過程中相當重視使用者說故事與聯想的能力，因此不適合在第一次碰面或者是彼此都還不熟的團體運用。同時，也要注意參與者的語言限制，針對較為害羞的參與者，很容易就會被冷落，如何營造一個鼓勵發言、開放創意的環境，就會是活動帶領成敗的關鍵。當然，在自製桌遊的過程當中，如果操作得宜，會產生與不同活動聯結的加乘效果，當然也有可能因為技術條件的限制（例如：繪畫），讓參與者產生不愉快的經驗連結，這都是在帶領過程當中，必須注意的小細節。

如同文中一直強調，本次分享的主軸是將桌遊視為一種運用在社區工作上的工具。過程中也許大家發現，本文並沒有改變對於社區工作既有方法的印象與執行過程。將桌遊運用於社區資源調查，只是在後續調查成果的運用上加入部份巧思，使其成為成果展現的一部份。而社區照顧的運用上也只是運用故事骰的互動性與說故事的特性，加入在地的元素，賦予故事骰不同的意義。

因此，您可能已經發現在生活周遭也有許多桌遊，適合運用在社區工作！

如同本文一開始所述的「大富翁」遊戲，如若用在社區工作上，可以把土地改成社區各的角頭的名稱或老地名、讓機會與命運事件與在地生活的大小事結合；也可以把「糟了個糕」（又稱為 **That's life**）的正分和負分事件卡內容，改寫成與社區事務扣合的事件。隨著不同社會工作領域開始運用桌遊作為輔助工具，社區工作的領域當中，除了對特定案主群的服務之外，也許可以嘗試運用桌遊，做為「組織」社區的實用工具。

## 參考書目

吳幸玲（2003）。《兒童遊戲與發展》。台北：揚智文化

周詠禧、黎柏然（2011）。《棋代夢想：Board Game X 青年工作》。香港：聖公會馬鞍山青少年綜合服務。

黃源協（2000）。《社區照顧：台灣與英國經驗的檢視》。台北：揚智。