

# 我的學習經驗反思

112127008 洪霈羽 學習所碩一

## 一、 自我介紹

以個人的人格特質作為切入，我相比過往已經是較為理性行事，不吝於展現自己的專長以及自信天賦（從學期初的分組情況其實就能看出來，我是屬於會先行告知他人我會的、我能提供的幫助有什麼的類型。）

但相對的，我卻沒有做「頭」的慾望（也就是做組長的意思。）主要是我清楚自己如果作為一個組長，準確地說，作為「遊戲設計團隊」的領導者的話，那我會盡可能希望組員可以全力輔佐自己，而導致獨裁的後果。加上過去和同學組織進行專題的經驗，我希望自己並不完全是在最頂端，但至少有一個部分必須是由我來掌握的（通常是美術風格。）

而我個人的思考習慣是盡可能排除個人愛好，在多數情況下希望以大局為重，所以在非獨自思考的前提下，我傾向先接收組員的想法再組織彼此共識，在能夠提出意見的點上提出個人主見。更進一步來說我挺喜歡反覆檢視自己（或是團隊）目前是怎麼樣的狀態，雖然稱不上是多麼卓越的後設思考能力，但我認為人要有當下在做什麼、為了什麼而行動的自覺。若是思考跟著行動一起失控了，整個思考的脈絡就可能會被打亂，我自己並不是很喜歡那種情況。

學習風格的部分，我個人對於知識算是相當挑食的類型，只喜歡鑽研自己感興趣的事物（像是興趣傾向的考察、技術的加強方式、具有創造性的工作。）比起單純的研讀文獻以及理論，更喜歡動手做出一個成果；比起文字的呈現，更喜歡將知識創作或是組織出易於他人理解的圖象（這點在我自己讀書的時候也常做，像是心智圖或是示意圖的繪畫。）

與他人合作經驗其實很多，但過去並不是很喜歡和人合作，畢竟在學習意願或是能力上的有差距的組員組成中，大多數的合作成果不過只是那少數人的領導及獨斷罷了，說起來真的算不上是什麼合作經驗。但當團隊的程度相近，彼此的熱情足以支撐著一個團隊的運作，那其實就相當講究組員彼此的磨合了。（這點在這個學期內真的感受很深。）

## 二、個人成長與改變反思

理性分析和消極參與從來就是兩回事，我必須承認在這門課程中可能會因為其他外務的影響而導致自己消極參與組內的討論。消極參與的下場就是暫停思考，一味地去贊同他人想法，這在形式上看上去或許很和平且順利，但實際上要是走上了錯誤的道路，也沒有人能夠及時發現。

這樣小組討論的前提下，我認為必須有一個始終要以第三者（抑或是引領話題討論節奏的領導者）在討論過於侷限時鼓勵發散、在討論過於發散時提醒收斂。就這個學期的情況而言，我似乎適合這樣的角色（至少在其他課程中我多扮演這樣的角色）但我卻沒有百分之百掌握住討論的節奏。主要的原因不外乎就是存在著僥倖心態吧，急於求成希望可以事半功倍，但殊不知忽視了設計過程中產生的各種謬誤，只為了能做出一個「還可以的作品」交差了事。

除此之外其實還有一個值得反思的點，就是我在團隊行事上會把某些先備知識想得太過理所當然。作為一個老師在教學時應注意課程中有無足夠的鷹架支撐學生發展ZPD，有沒有相關的策略可以連接他們的過往知識。但我在對待同儕時卻往往會忘記對方和自己的經驗、背景知識或許相差甚遠，我卻總是使用創作者或遊戲玩家常用的專有名詞向他們解釋某個新的概念，那其實就像是對一個沒學過加減乘除的小孩強行灌注四則運算的規則一樣。

也有可能是我的思考方式太過跳躍，且我個人喜歡用簡略並具有統整性、代表性的言詞來整理當前情形（同時也有不喜歡和他人重複的毛病），這使得前期我們小組在達成共識上是有些困難的（一直有一種各自想著各自的事情，好幾條平行線在跑的感覺。）但我認為思考方式、整理資訊的方式以及表達方式是難以改變的事情，要是因為一門課程將自己調整成完全不一樣的另一個自己，那或許有些本末倒置。所以在這方面應該做的，或許是在以自我為主體的前提下，調整並創造一個新的互動模式，得以讓小組的討論變得更加圓滑。

## 三、課堂參與經驗

我在大學時也曾修過遊戲設計的相關課程，當時是在文創系選修電子遊戲的課程。基於前面自我介紹所提及的，我在小組內去配合他人工作的話，那我不會特意去提及自己的想法（頂多針對美術風格進行意見的發表。）但當時我有想要開發的原創作品，我自己完全能理解自己作為團隊的領導者那會多麼獨裁，所以我選擇的是自己一個人進行遊戲的開發。雖然那段期間一個人包辦程式、美術、劇本、計畫書撰寫以及上台報告，總的來說是相當不容易的事情，但我不希望自己的任何創意受到他人的

否定或是干涉，最終便形成了一個創作者的敝帚自珍（不得不說劇本和美術等我本人擅長的部分都能發揮得不錯，但遊戲性放到現在真的是相當無趣。）

這點真的算是我個人的獨斷理解，因為過去的課堂上鮮有這種團隊創作的課程安排，會分組進行作業有絕大部分的可能性都只是為了老師在打分數上可以減輕負擔所以才分組、鼓勵以小組形式完成報告（這個想法充斥偏見且容易得罪喜歡出分組報告作業的老師，希望這個感想永遠只停留在這篇經驗反思之中。）由於在學期間真的碰到太多無所事事、並且不把分組作業當成一回事的組員了，為了避免再次和這種不理想的組員共事，一直以來我確實都是秉持著個人作業至上的精神。

在這門課程中我得到了少有的、不可取代的珍貴經驗。

在每個組員都有自己的專長並且分工明確的前提下，算是第一次才感受到一個真正在運作的遊戲設計團隊應該是什麼樣子的（雖然不太清楚業界的氛圍是否也是這樣的，所以應是我自己腦中所理解的業界。）

如果要提及可惜的點，應該是我將大多數的決定權都交給組員了。如果今天我和大學時一樣，本身也帶著想要做的主題的話，那麼我和組員之間面對的又是另外的問題了吧！