

小說與桌遊的跨界融合：創新醫學人文通識課程的實踐探索

The Doctor's Benevolence: Medical Humanities Practice in General Fiction Courses

黃小民

摘要

醫學教育不僅涵蓋專業知識與臨床技能的培養，更強調表達能力、溝通技巧、同理心與創意思維在醫病關係中的重要性。本研究將文學與醫學人文概念結合，設計跨領域醫學人文課程，透過敘事醫學 (Narrative Medicine)、遊戲學習理論 (Game-Based Learning, GBL) 與遊戲理論 (Game Theory)，結合小說閱讀與桌遊設計，以培養醫學生的敘事能力、臨床溝通技巧與倫理思辨能力。本研究期許透過遊戲機制的建構，使學生能夠透過角色扮演與模擬醫療情境，深化對醫病關係與團隊合作的理解，進而強化其決策能力與人文素養。

已在過去醫學人文課程的桌遊實踐與學生回饋中發現，桌遊教學能有效提升醫學生的溝通力、表達力、同理心與創意力。本研究基於此經驗，進一步探索以醫病溝通與醫病關係為核心的文本作為教學素材，嘗試透過敘事與遊戲結合的方式，希望提升醫學生在未來的臨床互動能力與人文關懷意識。

課程設計以「思考—感知—同理—實踐」為核心學習歷程，要求學生將小說文本轉化為桌遊機制，模擬真實的醫病互動與倫理困境。透過遊戲敘事，學生須清楚表達醫療資訊，並在多方協商與決策過程中，訓練其醫療溝通能力與同理心。遊戲設計強調創意思維與團隊合作，學生需協調遊戲規則、情境設計與角色互動，進而培養問題解決能力與跨領域協作能力。

本研究的課程仍在持續實施階段，希望收集更多學習者對於課程的回饋，未來將透過學習成效評估與學生回饋分析，以驗證此課程模式對醫學生人文素養的影響。研究結果將進一步探討遊戲化學習在醫學教育中的應用潛力，並期望為醫學人文教育創新教學模式提供實證基礎，促進醫學生在人文素養與臨床能力的綜合發展。

關鍵字：醫學人文 醫病溝通 同理心 遊戲理論 桌遊設計

Abstract

Medical education extends beyond professional knowledge and clinical skills, emphasizing communication, expression, empathy, and creativity in doctor-patient relationships. This study develops an interdisciplinary medical humanities course integrating literature with Narrative Medicine, Game-Based Learning (GBL), and Game Theory. By combining novel reading and board game design, the course enhances medical students' narrative abilities, clinical communication, and ethical reasoning. Through role-playing and simulated medical scenarios, students deepen their understanding of doctor-patient dynamics and teamwork, strengthening decision-making and humanistic literacy.

Previous board game-based medical humanities courses and student feedback confirm that board games enhance communication, expression, empathy, and creativity. Building on this, the study further explores using doctor-patient communication texts as teaching materials, integrating narrative and game-based learning to improve clinical interaction skills and humanistic awareness.

The course follows a "Reflection—Perception—Empathy—Practice" model, requiring students to transform novel texts into board games that simulate real-life medical interactions and ethical dilemmas. Through game-based storytelling, students refine their ability to convey medical information, negotiate, and collaborate. Emphasizing creativity and teamwork, the course fosters problem-solving and interdisciplinary collaboration.

Currently in the implementation phase, the study will assess learning outcomes and student feedback to evaluate its impact on medical students' humanistic literacy. Findings will explore gamified learning's potential in medical education and provide an empirical foundation for innovative teaching models, promoting the integration of humanistic and clinical competencies.

Keywords: Medical Humanities Physician-Patient Communication Empathy Game Theory Board Game Design.

壹、跨領域學習的反思

傳統以教科書為主的學習模式若能適度融入多元化的敘事媒介與互動體驗，不僅有助於提升學習動機，亦能在維持專業知識學習核心要求的同時，拓展學習者對於醫學與人文交會議題的理解與批判思考能力。以學習者為中心的教學設計一直是高等教育的重要議題，特別是在當代科技迅速發展的背景下，數位媒體與沉浸式娛樂形式的普及，顯著影響學習者的認知方式與學習習慣。

在規劃以小說選讀為核心的通識選修課程時，筆者考量醫學院學生的學習背景與興趣取向。雖然醫學院的課程主要以科學方面的專業知識為學習基礎，但來選修小說選讀課程的學生往往對文學有一定的興趣，從文學體裁的角度來看，相較於散文或新詩，小說¹雖然需要較長的閱讀與理解時間，卻具備更豐富的題材與敘事層次，能夠提供更全面的情境體驗，尤其以醫病關係寫成的文學作品亦相當豐富。因此，課程選擇的閱讀文本以醫學院學生未來可能面對的各類醫病關係中的人性課題出發，進一步延伸至與生命關懷等相關的主題，希望醫學生透過閱讀不僅能提升對這些議題的認識，更能培養深層的人文關懷與同理心，並在未來的臨床實踐中有所應用。

生命課題雖是所有人都將面對的議題，但對醫療專業者而言，除了個人生命經驗，還需處理醫病關係及病患家庭間的情感與倫理問題。專業知識的學習可透過標準化的考試與評鑑機制進行檢測，但人文素養的培養則需透過長期的思辨與薰陶，使學生建立正確的認知與態度。本課程的核心目標，即在於透過文學閱讀與討論，啟發學生思考醫者的社會責任與人道關懷，進而培養悲天憫人的情懷，深化醫學專業與人文精神的交融。

課程的實施過程亦考量通識教育中心的課程理念與教育目標²，旨在透過小說選讀

1 新詩、散文與小說的主要差別。新詩以意象、韻律與象徵表達情感與思想，句式自由，重視語言的音樂性與內涵。散文以抒情或論述為主，結構靈活，語言自然流暢，重視個人感受與觀點。小說，以故事敘述為核心，具有情節、角色與衝突，展現完整的真實與虛構發展。

2 通識教育課程理念與目標：本校秉持優良的「博愛忠真」校風，規劃出「允文允武」、「專業知能」以及「全人關懷」等三大素養，並從「允文允武」素養中獲致「武德」和「體魄」能力、從「專業知能」素養中獲致「科學」和「倫理」、從「全人關懷」素養中獲致「修己」和「利群」能力。其中，「全人關懷」素養的培育係實屬通識教育中心的職責，而根據校級六大能力的配置，「修己」和「利群」亦成為通識教育核心能力的兩大準則。「修己」意味著終身學習的能力，旨在陶冶個人心性並涵塑獨特人格，而「利群」意味著知行合一的能力，旨在發展助人專業及服務社會熱忱。資料來源：國防醫學院通識教育中心網站：<https://www.ndmc.ndmctsgh.edu.tw/unit/100022/3635>。上網日期：2024 年 12 月 20 日。

結合遊戲設計，在遊戲過程中模擬更多元醫病關係的各種情境，使學生對人性的展現有更多不同層次的體驗，以此培養面對各種醫病關係不同溝通與反思。課程的核心教學目標在於引導學生理解生命課題與醫病關係，並透過創新學習方式深化其人文素養。

在教材選擇上，本課程以現代小說為主，關注人際情感的互動、疾病、醫病倫理、生命抉擇與臨終關懷……等議題，期望學生透過文本閱讀與分析，建立對這些議題的認識與情感共鳴。課堂教學方式著重師生互動與學生間的團體討論，先由教師講授小說分析的基本概念開始，講述重點包括敘事結構、角色塑造、主題意涵與文本與現實世界的連結。亦透過學生分組進行開放式討論，鼓勵學生主動提問與相互交流，以深化對文本的理解與詮釋能力。

為強化學習者的參與和應用能力，課程設計納入小組合作與創意實作，要求學生以所選小說為基礎，設計與醫學人文相關的桌遊為學習成果。小組成員需透過腦力激盪，共同發想遊戲機制、角色設計與情境模擬，使遊戲能有效呈現小說中的核心議題。各小組不僅需展示其桌遊成果，還需相互參與其他組別設計的遊戲，進行跨組評鑑，以測試遊戲的可行性與教育價值。

評量方式除了遊戲成果展示與跨組評鑑外，亦包括學生的書面回饋與課堂反思報告，以檢視課程對其人文素養、敘事思維及醫學人文理解的影響。透過此一綜合性評估機制，本研究能更全面地探討小說與桌遊融合於醫學人文教育中的實踐成效，並提供未來課程發展的參考依據。如下圖所示：



貳、跨領域學習與關鍵能力培養

在國防醫學院軍醫課程中，對於「團隊精神」與「利他精神」的強調³，不僅是醫學專業技能的基礎，也是在現代醫療環境中不可或缺的核心價值。為了培養學生這些品格，近年來，桌遊作為一種創新教學方法，已逐漸成為臺灣教育領域中應對學生多元學習需求的重要工具之一。筆者將學校與通識課程的核心能力加入課程設計中，設計從醫病關係及其延伸議題的小說文本出發，結合遊戲創意設計為此課程的核心，在教師的引導下，通過遊戲情境讓學習者深入體驗並實踐思考、合作與問題解決的能力，最終達到學習者主導的學習模式，並有助於身為軍醫特質的塑造。桌遊在本課程中的應用，旨在持續增進學生的多項能力：

- 1、實際操作中增進邏輯思考能力。
- 2、遊戲進行中訓練解決問題的能力。
- 3、分組互動中培養同儕之間的默契與協作精神。

在「實際操作中增進邏輯思考的能力」方面，學習過程可分為兩個階段：

第一階段：學生先進行課堂文本的分析解讀，對於文本的分析解讀於此一階段主要由授課教師講述⁴，於課堂以問題與回答方式，隨時檢視學習者的學習情況，深入理解文本中的主題、人物、情節、對話、時間及空間背景等元素。此一階段的目的是幫助學生養成對文本更全面的理解，為後續的桌遊設計奠定基礎。

3 國防醫學院自我的定位為「具有軍事醫學特色的健康科學大學」，以培育忠誠愛國、允文允武、術德兼備、體格強健並具有人文關懷及高度專業素養之現代化軍醫及生醫科技研發人才為教育目標，在校風「博愛忠真」的核心價值下，規劃議定學生的六大核心能力為「修己、利群、倫理、科學、武德、體魄」。關於六大核心能力的說明如下：修己：具有自我反思、自我管理、自我挑戰、自主學習及溝通、思辯、團隊合作的能力。利群：具有主動關懷、尊重、欣賞他人與多元文化的精神，善盡社會公民責任，並追求知識以幫助他人。科學：能善用科學研究方法，具系統性探究問題與學習專業知識，以有效解決問題。倫理：具有正確之職業價值觀與工作態度，且能確實遵守組織規定與社會規範。武德：具有高尚品德、忠誠愛國、勇敢果決、嚴守紀律、領導統御及親愛同袍、團結合作之精神。體魄：具有健康的身體、心理、情緒、精神與標準的軍人儀態。引用資料來源，國防醫學院課程地圖：

<https://www.ndmc.ndmctsg.edu.tw/unit/100145/3633>。上網日期：2024 年 12 月 25 日。

4 課程中用以解讀分析小說的方法，以主題、故事、情節、人物、視角、對話、場景等元素為基礎，讓學習者可以以較簡單的方法分析文本。

第二階段：學生將前階段所學的分析技巧應用於更為複雜的文本，這些文本比課堂習作的篇目更具挑戰性。此階段的目的是在於，通過選擇在醫病關係寫作有更多層次人性展現的文學作品，讓學生能夠從複雜的文本中統整出可用於桌遊設計的關鍵主題，進而探索如何將內容轉化為遊戲機制。在這個過程中，學生不僅要面對創造性思維的挑戰，還需進行反覆實測，調整遊戲規則以確保遊戲的邏輯性和可操作性。這一階段是課程中最具挑戰的部分，因為學生必須處理從文本到遊戲轉換的複雜性，並在多次試驗中找出遊戲中可能存在的邏輯漏洞或操作難題，且須進一步想出解決的方式。

透過這樣的學習過程，學生的邏輯思考、問題解決能力及團隊協作能力將得到顯著提升，而這些能力對於日後進入軍醫領域並處理複雜醫療情境具有極大的幫助，跨領域的學習方式不僅促進了學生的專業素養，也加深了他們對醫病關係中互動與合作的理解，從而更好地培養符合軍醫素質的綜合能力。

桌遊作為一種具備規則框架但充滿變數的互動學習工具，能夠有效訓練學生的問題解決能力與臨場應變能力。儘管遊戲機制提供了既定的規則與勝負條件，但遊戲進行過程中，玩家的決策與互動往往會影響最終結果，使每場遊戲都具有獨特的發展軌跡。在這樣的學習環境下，學生不僅需要掌握自身角色的能力與資源，還必須隨時應對來自其他玩家的行動與策略變化，這種即時決策與應變的過程，有助於培養統整與應變思維與策略性思考。

桌遊遊戲過程中微妙的競爭與合作機制也與醫學專業中的團隊合作模式相契合。在醫療現場，臨床決策往往涉及多方協作，醫療人員需在高度變動的環境中迅速做出判斷，並與團隊成員協調應對突發狀況。本課程透過桌遊設計與實際操作，讓學生在遊戲中體驗團隊合作與即時應變的挑戰，進一步培養其跨專業協作 (Interprofessional Collaboration, IPC) 與溝通能力。

課程評量方式亦強調團隊精神 (Teamwork) 與利他精神 (Altruism) 的核心價值，透過分組討論、合作設計桌遊以及學期報告，學生將在團隊互動中發展良好的溝通默契與合作模式。許多桌遊設計包含陣營對立與角色分工⁵，學生在遊戲中除了要確保自身目

5 筆者曾於本課程課堂中操作過的遊戲，及其對應的小說學習目標，如，阿瓦隆 (Avalon)：隱藏身分與團隊決策，對應小說中角色動機與敘事視角分析。狼人殺 (Werewolf)：推理與心理戰術，對應小說的情節推進、開放性結局分析。心臟病 (Jungle Speed)：快速判斷與決策，對應如醫療現場決策與倫理選擇。

標的達成，還需學習如何協助隊友，共同應對挑戰，以提升整體團隊的勝算。這種協同合作與競爭並存的學習方式，不僅提升學生的協作技巧與同儕互信，更能深化其對於醫療團隊運作模式的理解，可為未來的臨床實踐奠定堅實基礎。

參、課程規劃

在學生能夠順利理解小說文本所承載的表面與延伸意義之前，教師講授的如何分析小說的方法，就如同是一把可以開啟小說世界的鑰匙，在這一階段，尚需通過許多課堂中的問與答慢慢帶領學生更熟悉小說的閱讀，使學生能夠順利進入文本世界，並在其中發掘關鍵議題。

在閱讀文本的選擇上，本課程以醫學與人性相關的小說為主要教材，關注人際關係的互動、人性的展現、疾病經驗、醫病關係、倫理困境與生命抉擇等議題，所選文本既能與學生的醫學相關專長結合，亦能促使他們思考未來醫療專業所需的關懷與判斷能力。

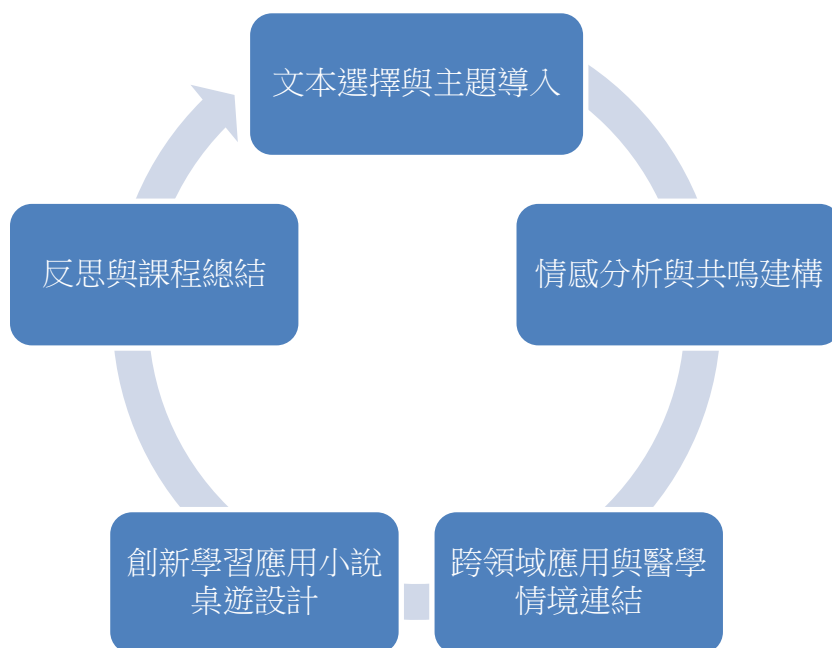
在課堂設計與引導策略，課程採取多層次的閱讀與討論模式，從個人深度閱讀到團體討論與角色扮演，逐步引導學生進入文本核心。課堂討論不僅聚焦於小說的敘事結構、角色塑造與主題分析，更強調其與現實醫學情境的對應關係。透過問題導向學習 (Problem-Based Learning, PBL) 與開放式對話，學生能夠在互動過程中深化對文本的理解，並培養獨立思考與跨領域連結的能力。

在創新學習應用，本課程引入小說文本桌遊設計作為最終學習成果。透過小組合作，學生需將小說中的核心情境轉化為遊戲機制，模擬醫病互動、倫理抉擇與臨床挑戰，使抽象的文本內容得以具象化呈現，並透過遊戲體驗進一步內化學習成果。這種以沉浸式學習 (Immersive Learning) 為基礎的創新教學方式，不僅提升學生的敘事能力與問題解決能力，亦能促進團隊合作與跨學科思維，為醫學人文教育開創更具體驗感與互動性的學習模式。

一、課程規劃與設計

本課程為一學期的人文通識選修課程，旨在透過文學閱讀與分析，培養學生對人類情感、醫病關係及生命關懷的深層理解。課程目標在於引導學習者從「知道→理解→感

受→內化→應用」的學習歷程，探索小說文本如何反映現實生活中的情感層面，並進一步將所學運用於醫學人文關懷與臨床實踐中。課程設計有五大階段，如下圖示：



階段一：文本選擇與主題導入

本課程選讀與醫病關係與人性相關的短篇小說，讓學生透過多元文本探索情感表達的複雜性。在此以曾經在課堂中著重人性描寫的文本為例，畢飛宇《是誰在深夜說話》⁶收錄 13 篇通過與不同角色互動，從親情、愛情到友情愛，其中對於死亡情節的描寫細膩，文本中呈現人性的多種面貌，從熱烈、甜美到衝突、失落，甚至是令人感到不解的結局。這些文本讓學生思考情感的真實性與小說敘事的藝術性，並探討其在現實生活與醫學場域中的對應。

階段二：情感分析與共鳴建構

透過文本分析，學生將探討小說中對親情、愛情與社會關係的描寫，尤其關注家庭親情的複雜性。如，血緣關係被視為無條件的愛，但實際上，這種愛往往伴隨著衝突、

6 畢飛宇，《是誰在深夜說話》，台北：寶瓶出版，2012 年 06 月 06 日。

矛盾與現實困境。學生將從文本中辨識這些張力，並反思其與醫病關係的相似性，如，醫患之間的信任與期望如何影響治療決策與溝通過程。

階段三：跨領域應用與醫學情境連結

除了文學分析，課程中鼓勵學生將小說中的情境與醫學領域的情感交流相結合。透過角色扮演、案例討論與模擬情境，學生將體驗不同視角下的情感表達，如，醫療決策與親屬關係：面對患者家屬的不同情感反應，如何在尊重病人自主權的同時，考量親屬的意見與壓力？又如，如何從小說人物的內心描寫學習醫病溝通的語境，提升對患者心理狀態的敏感度？延伸思考對於同理心與溝通技巧的課題。

階段四：創新學習應用—小說桌遊設計

學生將以小說內容為基礎設計桌遊，模擬不同的醫病情境，強化情境決策與團隊合作的能力。如，透過遊戲機制呈現醫療困境，讓玩家在有限資源與道德選擇間做出決策，以深化對醫學人文倫理的理解。

階段五：反思與課程總結

在課程最後，學生以反思心得呈現整合自身的閱讀體驗、討論成果與桌遊設計心得，並思考如何將所學應用於未來的醫療專業生涯。透過這樣的學習歷程，更進一步提升學生的文學素養，更讓他們在醫學場域中培養同理心、批判思考與人文關懷的核心能力。

本課程透過從小說文本，引導學生從文學的角度理解生命經驗、情感表達與人際關係的多樣性，並透過創新學習方式，如醫病溝通或醫療現場等情境討論與桌遊設計，將這些理解轉化為具體的醫學應用。學生從文本中出發，模擬自身與同學間曾經經歷過或是知道的各種生活中的經驗，將具備更豐富的人文素養，為未來的醫療工作奠定更深厚的關懷與溝通能力。

二、提問是重點

本課程的教學設計核心在於培養學生對小說文本的理解、認知與情感體驗，並將這些能力進一步轉化為醫學人文素養與臨床溝通技巧。為達此目標，課程採用提問法 (Questioning Method) 作為主要教學策略，透過有層次的提問架構，引導學生循序漸進地建構對文本的理解，並在過程中發展批判與同理心的思考。

（一）提問法的應用階段

1、課前引起動機 (Activation of Prior Knowledge)

透過預習問題 (Pre-reading Questions)，引導學生思考小說文本與其生活經驗或醫學議題的關聯，例如：「你認為親情與醫病關係有何相似之處？」、「如果你是故事中的某個角色，你會如何面對這個困境？」

這一階段的提問有助於學生在閱讀前建立期待，提升學習動機，並激發自主探索的興趣。

2、課中理解與討論 (Comprehension and Discussion)

透過層次化提問，幫助學生深入解析文本：

- （1）具體理解 (Literal Comprehension)：針對小說情節、角色特徵等提出封閉式問題，例如：「故事發生在哪個時空背景？」、「主角做了哪些關鍵決定？」
- （2）分析與解釋 (Interpretative Thinking)：針對小說主題、角色心理與情感層次進行提問，例如：「主角的行動是否反映了現實生活中的困境？」、「故事中的醫療場景（若有）如何影響角色的選擇？」
- （3）批判與應用 (Critical and Applied Thinking)：透過開放式問題，引動學生共鳴，讓學生結合自身觀點，例如：「如果你是醫療工作者，會如何回應小說中的情境？」、「小說中的倫理議題對當代醫療環境有何啟示？」

討論過程中，教師將引導學生透過角色視角進行換位思考，提升同理心與問題解決能力，並與醫學倫理、人文關懷等主題建立連結。

3、課後回饋與學習成果檢視 (Reflection and Assessment)

透過提問回顧學習成效，鼓勵學生進行個人反思與知識整合，例如：「這篇小說如何影響你對醫病關係的看法？」、「你是否曾在現實中遇到與故事類似的情境？當時的應對方式是什麼？」

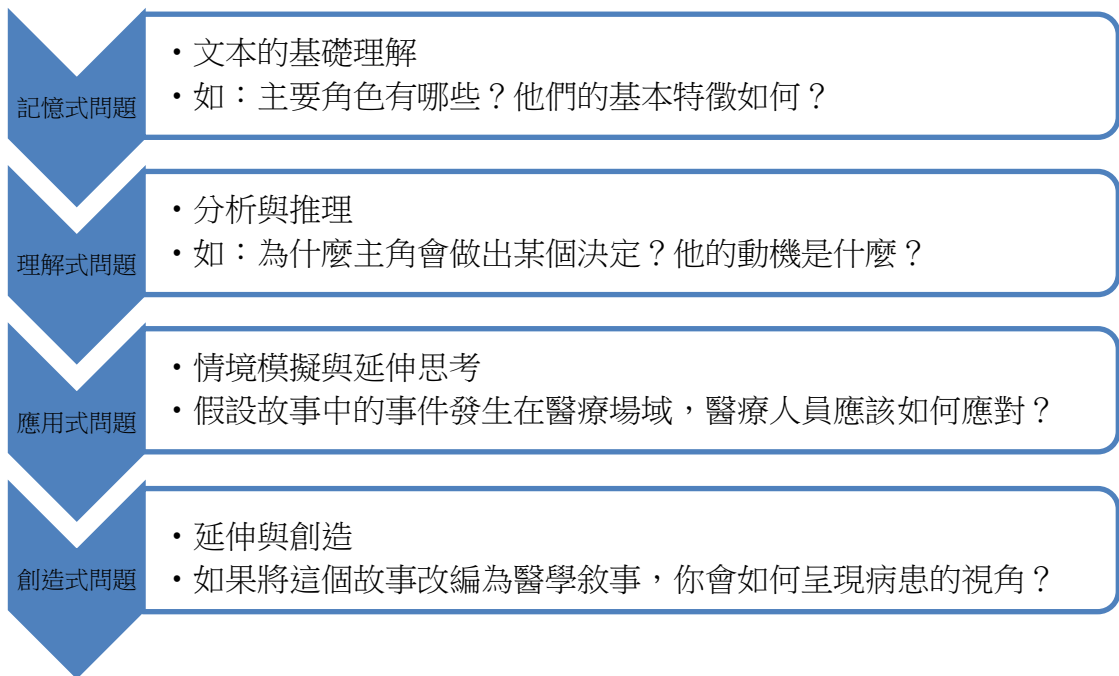
學生可透過書面反思報告、分組討論或創新學習活動（如角色扮演或桌遊設計），深化對小說內容的理解，並應用於醫學專業場域。

提問法不僅是一種引導學生閱讀與思考的策略，更能強化其批判分析能力、情感體

驗與醫學人文素養。透過層層遞進的問題設計，本課程鼓勵學生從小說文本出發，探索醫學情境中可能面臨的倫理抉擇與情感挑戰，最終將所學應用於未來的醫療實務中，培養兼具專業知識與人文關懷的醫療工作者。

（二）四層次提問法

在醫學人文與文學課程中，小說文本分析不僅是對故事內容的理解，更是對人性、倫理、醫病關係等議題的深度探索。為培養學生的批判思考與應用能力，筆者於課堂中採用四個層次的提問方法—從「記憶式問題」到「創造式問題」，引導學生逐步深化對文本的理解與反思，並最終能夠將所學知識應用於現實情境或創造性延伸。見下圖示：



1、記憶式問題 (Literal Questions)—文本的基礎理解

確認學生能夠準確掌握小說的基本資訊，如情節、人物、背景等，確保對文本有明確的認知，為後續更深入的分析奠定基礎。「記憶式問題」著重學生回憶或辨識文本中具體的資訊，通常答案可以直接從文本中找到。如，故事發生的時間與地點是什麼？主要角色有哪些？他們的基本特徵如何？小說的核心衝突是什麼？角色做出的關鍵決定有哪些？故事的結局如何？

2、理解式問題 (Interpretative Questions)—分析與推理

促使學生思考小說的深層含義，包括角色動機、主題、象徵與隱含的價值觀等，培養批判思考能力。「理解式問題」需要學生進行解釋、推理或比較，並開始討論小說與現實世界的關聯。如，為什麼主角會做出某個決定？他的動機是什麼？小說的標題有何象徵意義？這篇小說試圖傳達什麼樣的核心主題？故事中角色的心理狀態如何變化？這篇小說與其他類似題材的作品有何異同？

此階段提問與答案讓學生進一步思考小說的情節與角色，並開始建立個人觀點。

3、應用式問題 (Applied Questions)—情境模擬與延伸思考

將小說中的情境與醫學人文、倫理議題或真實世界連結，使學生能夠將所學應用於現實情境。「應用式問題」通常讓學生將小說中的情境投射到現實生活或專業領域，例如醫療倫理、心理健康、社會問題等。如，如果你是小說中的某個角色，你會如何處理這個困境？假設故事中的事件發生在醫療場域，醫療人員應該如何應對？這篇小說對現代醫病關係有何啟示？角色的抉擇是否符合醫學倫理的自主權與仁愛原則⁷？如果將這個故事改編為醫學敘事，你會如何呈現病患的視角？「應用式問題」的提問與回答能夠深化學生對小說內容的理解，並培養其应用能力，使其能將文學分析與專業領域結合。

4、創造式問題 (Creative Questions)—延展與創新

鼓勵學生發展創造性思維，不僅能夠分析小說，還能進一步延伸、改編或創作內容。「創造式問題」挑戰學生重構文本、發展替代情節，或提出創新見解，跳脫文本的框架，發展獨特的視角。如，如果要為這篇小說寫續集，你會如何設計故事的發展？你認為小說的結局是否可以有另一種可能性？如果要改寫，你會如何改動？以角色的視角，寫一封信或日記，描述他們未說出口的情感與內心掙扎。如果這篇小說要改編成醫學教育的

7 參考「世界醫師會赫爾辛基宣言－人體醫學研究的倫理原則」，於 1964 年 6 月芬蘭赫爾辛基第 18 屆世界醫師會大會通過，經過多次修訂。於「前言」中提到「世界醫師會制定赫爾辛基宣言，作為人體醫學研究的倫理原則，包括對於可辨識的人體組織及資料之研究。」，資料來源：2008 年赫爾辛基宣言 (Declaration of Helsinki) 中文版，網址：
<https://www2.cch.org.tw/UploadFile/176/2008%E5%B9%B4%E8%B5%AB%E7%88%BE%E8%BE%9B%E5%9F%BA%E5%AE%A3%E8%A8%80-%E4%B8%AD%E6%96%87%E7%89%88.pdf>。
上網日期：2024 年 12 月 22 日。

案例討論，你會如何設計教學活動？以這篇小說為靈感，創作一個新的短篇故事，探討不同的醫學人文議題。這一階段的提問不僅訓練學生的創意思維，也幫助他們將所學知識轉化為新的表達方式，提升他們的敘事能力與批判性思考。

四個層次的提問方式，從記憶→理解→應用→創造，能夠引導學生從基礎的文本理解進入更深層次的批判思考，最終達到創造性轉化。提問架構不僅能夠幫助學生深入剖析小說，亦能讓他們學會如何在面對現實中的醫學情境時，進行有效的推理、判斷與創新應對，進而培養更深刻的同理心與倫理思辨能力，使其成為具備人文素養的專業人才。

肆、課堂講解範例介紹

為提升學生對小說文本的分析能力與應用創造力，在開學後第二週即確定當學期的報告文本，並分配至各小組，使學生能及早投入文本閱讀與分析。由於短篇小說的理解與詮釋需要時間，因此課程初期即明確規劃學習方向，以確保學生能夠在完整的學習歷程中，逐步建構對小說文本的深入認識與創意轉化能力。以下為課堂實施過程：

一、課程學習採取兩階段模式：

第一階段：小說文本分析與解讀

學生先透過小組合作，選擇各自負責的短篇小說，進行文本結構、角色設定、情節發展與主題分析。透過討論與課堂分享，初步掌握小說文本的核心議題，並嘗試從醫學人文視角探討其社會意涵。例如，在文本中關注疾病隱喻、醫病關係、死亡倫理……等議題。

第二階段：學長姐作品回顧與遊戲設計實作

為強化學習連貫性，課程中安排上一屆作品成果回顧，並分析設計的優缺點，讓本學期修課學生了解如何將小說文本轉化為遊戲機制。各小組須於學期末針對選定的短篇小說，設計能夠反映文本核心概念的桌遊，並在課堂上進行實際測試與修改。

二、課堂講解範例：西西〈像我這樣的一個女子〉⁸

西西的〈像我這樣的一個女子〉是一篇充滿死亡美學、社會異化、愛情與職業偏見，展現人性在不同階段，不同事件上的反應，內容敘述一位女性大體化妝師如何在社會偏見與個人情感之間不斷掙扎、遲疑，最終被迫做出決定的故事。小說透過第一人稱的內心獨白，揭示了主角對於自身職業、社會認同、愛情關係的深刻思考，並在結尾留下耐人尋味的開放式結局。小說文本轉化為醫學人文教育桌遊，由下列幾個面向思考，如探討死亡文化、醫病關係、社會標籤與個人命運，讓玩家在模擬過程中體驗角色的心理狀態，並從中思考人類如何面對死亡與愛的矛盾關係。

（一）作品主題與醫學人文探討

1、社會偏見與職業認

身為大體化妝師的女主角，在面對社會的偏見與歧視，與一般大眾對死亡的恐懼與逃避。從女主角的職業，進一步延伸思考醫療工作中對臨終病患的安寧療護 (Palliative Care)。

2、情感關係與心理掙扎

小說中的男主角「夏」象徵陽光、正常社會秩序，而女主角的職業則象徵死亡與邊緣化，她對愛情的期待與恐懼呈現了個人身份與社會價值觀的拉扯。此觀點於課堂中進行引導討論：醫護人員或特殊職業者如何平衡個人情感與職業身份？

3、個體命運與自由意志

女主角最終仍選擇讓夏面對真相，暗示她接受自己的職業與命運，然是否能改變既定命運？以此切入醫學倫理中關於病患自主權議題的延伸思考。

（二）帶入桌遊機制設計

1、角色扮演 (Role-Playing)

玩家可扮演不同角色：

大體化妝師（主角）：需在社會偏見與自我認同間做選擇。

8 西西《像我這樣的一個女子》，洪範出版社，2007年7月18日。

夏（戀人）：決定是否接受主角的真實身份。

家屬（委託人）：對死者遺容有不同期待，由玩家如何與社會溝通呈現。

社會旁觀者：決定如何評論或影響主角的職業。

遊戲過程的挑戰，玩家需透過對話、行動，決定如何應對社會與親密關係的壓力。

2、道德與價值選擇 (Ethical Decision-Making)

問題情境（可設計事件卡）：

「家屬要求將死者化妝成年輕時的樣子，是否接受？」

「當親密關係受到職業影響時，該如何選擇？」

「面對社會歧視，應該隱藏真實職業，還是勇敢面對？」

遊戲機制：

玩家須針對不同事件做選擇，影響後續發展，體驗倫理困境。

3、情感與心理變數 (Emotional and Psychological State)

角色的心理狀態可透過遊戲數值呈現，如：

社會認同度 (Social Acceptance)

情感穩定度 (Emotional Stability)

職業信念 (Professional Conviction)

玩家在遊戲過程中需平衡這些數值，避免因為過度偏向某一面導致遊戲結束（如精神崩潰或社會孤立）。

4、多重結局設計 (Multiple Endings)

成功融入社會（夏接受她的職業，並與她繼續交往）

職業堅守但情感破裂（夏無法接受，女主角仍繼續工作）

職業與社會孤立（遭受歧視，選擇離群索居）

轉職或隱瞞職業（放棄職業或選擇對社會隱瞞）

（三）醫學人文教育應用

1、臨終關懷議題

以此文發展的桌遊可讓學生進一步思考臨終關懷相關議題，延伸結合安寧療護相關課程，並與心理學、醫學倫理等學科，進行跨領域思考議題。

2、醫護人員的心理適應

討論醫護人員如何在社會偏見下保持心理健康，如精神科醫師、法醫等職業如何面對外界的誤解。

3、醫病溝通與情感管理

醫療人員如何向病人家屬溝通敏感問題？以及如何在工作與個人生活間保持平衡？

西西的〈像我這樣的一個女子〉透過死亡美學、愛情矛盾與社會標籤，探討個人身份認同與職業偏見，可作為醫學人文教育的文本，如能結合桌遊設計讓參與的學生體驗社會壓力與倫理抉擇。此遊戲模式可應用於以培養醫學生在心理學與社會學課程等延伸學習，讓學習者更深入理解死亡文化、職業歧視與情感管理，促進同理心與跨領域思考能力的培養。

伍、學生回饋與課程成效分析

透過期末課程滿意度問卷⁹與學期討論紀錄進行學習成效評估，結果顯示文學與桌遊結合的教學模式對於醫學相關科系學生的學習動機、批判思考、團隊合作與應變能力等多方面皆具有正向影響。以下針對回饋結果進行分析：

9 引自 112 學年度下學期期末教學回饋問卷內容。期末課程問卷內容：針對教師，1、充分準備課程內容。2、上課講解能力良好。3、教法能啟發學習興趣。4、樂於與學生溝通討論。5、深具教學熱忱，誨人不倦。6、考核評分客觀有依據。7、無缺課、遲到與早退。8、教材符合自學性質。9、教師積極促進學生互動討論。另為學生學習自我評估，其內容包含：1、整體而言，我滿意老師的教學。2、我的出席狀況。3、我每週付出的時間。課程評估：1、此課程助長我的批判思考能力。2、此課程助長我的自學能力。3、此課程助長讓我學到如何參與討論。4、此課程讓我學到很多。5、此課程我值得選讀。其中，「對於通識教育課程或老師的回饋建議」欄位，學生回饋內容如下：「很有趣！文學與桌遊的結合很奇妙～」。「讓我們學會思考並實踐，擁有創造力，並用有趣的桌遊讓我們將文本讀懂，更了解作者們的創作」。「老師上課生動，帶領學生以不同於以往傳統教育的方式帶領學生去讀小說、理解小說！」。「會推薦明年的學弟妹修這堂課。老師巧妙的把文學與桌遊結合。雖然有點半強迫去讀中國的小說，但從中還是可以吸收到老師要傳授的知識點。比如組織能力，溝通等」。「老師課程內容豐富有趣，上課方式輕鬆風趣，樂於和同學分享一起討論」。「我覺得老師的課堂相當生動活潑，帶領學生在侷限性的通識課程環境下，以多元方式讓我們主動去讀小說、理解小說，謝謝老師！」。

一、提升學習動機與興趣

學生對於文學與桌遊結合的課程表現出高度興趣，問卷回饋顯示：「很有趣！文學與桌遊的結合很奇妙～」。

透過桌遊設計的互動性，學生能夠更積極地投入文本分析與創作，擺脫傳統被動接受的學習模式，特別對於非文學專業的醫學系學生而言，這樣的教學策略能夠更多元的學習文學，提高其學習意願。

二、培養自主學習與文本分析能力

有學生提到：「以多元方式讓我們主動去讀小說、理解小說」，顯示此課程鼓勵學生以主動探索的方式理解文學作品，並透過如運用心智圖、分組討論與桌遊設計等方式深化文本分析能力。醫學領域強調終身學習，自主學習能力的培養對醫學生未來的學術發展與臨床實踐皆具有重要意義。

三、促進批判思考與問題解決能力

醫學生在課程中透過角色扮演、遊戲規則設計與文本情境模擬，培養邏輯推理與多角度思考的能力。學生回饋提到：「讓我們學會思考並實踐，擁有創造力」，這種思維模式有助於臨床推理與醫學決策。透過分析文學文本中的倫理困境與角色選擇，學生能夠訓練對問題的深層剖析，這對於日後面對複雜的醫學倫理問題尤為重要。

四、增進溝通能力與團隊合作技巧

課程設計強調小組合作，學生在討論與桌遊設計過程中需要不斷交換意見、協商遊戲機制，並共同完成最終作品。課堂問卷回饋：「從中還是可以吸收到老師要傳授的知識點。比如組織能力，溝通等……」，顯示此課程能夠有效提升學生的溝通與協作能力。這類團隊合作經驗有機會轉化至未來的臨床實務，如醫療團隊協作與跨專業溝通。

五、啟發創造力與批判性反思

學生普遍認為桌遊設計過程促進了創意思維與批判性反思，學生於回饋中提到：「我覺得老師這堂課特別好，讓我們跳脫出以往的國文課，利用小說結合桌遊去學習」，顯示課程不僅培養學生的創新能力，也促使他們重新思考文學與醫學人文之間的關聯性。這種創造性思維有助於臨床創新與病人照護模式的發展。

六、提高學習效率與課程滿意度

學生回饋顯示：「老師課程內容豐富有趣，上課方式輕鬆風趣，樂於和同學分享一起討論」。文學結合桌遊的學習提供了一種非傳統的教學策略，使得學生在愉快的氛圍中學習文學分析與敘事結構，同時透過遊戲機制強化知識吸收與應用。此外，學生對教師的教學風格與熱忱亦給予高度肯定：「老師的引導讓我們能夠更深入理解小說內涵」，顯示此課程不僅提升學習效果，也增強師生互動與課堂參與度。

七、課程的長期影響與實踐應用

除了短期的學習成效，學生亦提到本課程對其未來學習與專業發展的影響。例如，學生提到：「讓我們學會思考並實踐，擁有創造力，並用有趣的桌遊讓我們將文本讀懂，更了解作者們的創作」。這表明透過桌遊與文學分析的結合，學生能培養敘事能力，未來進一步應用於醫學訪談與病歷書寫。另外，學長姐經驗分享機制使學生能夠借鑑前人的學習經驗，提升學習成效與實踐能力。

綜合學生回饋，本課程透過文學與桌遊結合的創新教學模式，不僅有效提升醫學相關科系學生的學習興趣與動機，亦在批判思考、問題解決、溝通協作、創造力等核心能力的培養上產生積極影響。這些能力對於醫學專業人才的養成至關重要，未來亦可進一步探討如何將此教學模式應用於其他跨領域課程，促進醫學與人文學科的深度融合。

陸、課程面臨的困難與調整

本課程執行過程仍面臨的到許多困境，希望藉由發現問題，提出適當的調整，以更好地因應醫學院學生的學習背景與需求，提升課程的學習成效。以下歸納出課程進行過程中遇到的挑戰，並提出相應的教學策略調整：

一、學生對桌遊設計的熟悉度與時間分配

學生幾乎沒有設計遊戲的經驗，初次接觸這樣的課程形式，要將小說內容轉化為遊戲機制，可能須花較多的時間從現有的桌遊中找到可以套用或在原有的遊戲機制中加以調整，使之與文本相互對應，對於平時課業量大的醫學生而言，假如教師沒有於課堂中

明確的帶領，可能導致最終無法完成遊戲設計。面對這樣的問題，教師於課程中可以採用明確且循序的方式引導：

（一）簡化遊戲機制：

提供現有桌遊機制（如角色扮演、選擇卡、敘事拼圖）作為參考，減少學生自行開發遊戲機制的難度。指導學生可修改既有遊戲規則，而非從零開始設計遊戲。

（二）分階段設計流程：

第 1 階段：文本分析與角色設定。

第 2 階段：確定遊戲核心機制（如決策、隨機事件、角色互動）。

第 3 階段：小組試玩與修改。

第 4 階段：正式呈現與成果分享。

二、醫學與文學的跨領域整合難度

學生對文學文本分析較陌生，可能較難深入理解小說的敘事策略、象徵與隱喻。修課學生多為低年級學生，其對醫學倫理、死亡文化或醫病關係的臨床應用尚不熟悉，亦可能無法立即連結醫學實務。於課程中可以加入多一點的例子進行講解說明，以建立醫學和文學可相互對應框架結構，如，讓學生將小說中的角色呼應臨床角色，如：女主角→安寧照護醫師。夏→病人家屬、社會大眾對死亡的態度。討論大體化妝師與安寧醫療的異同點，使醫學生能更具體地理解角色處境。

三、學習評估方式的挑戰

紙筆考試較難檢視學生於情意面的感受與倫理思辨與跨領域學習成果，遊戲設計與參與屬於較抽象的創意學習，難以用標準測驗衡量成效。因此，除了加入課前與課後的學習問卷，對於檢視學習成果盡量使用多元評估方式進行，如反思報告 (Reflective Writing)，讓學生撰寫個人學習心得，描述遊戲設計如何影響對醫學人文的理解。或是角色扮演評估 (Role-Playing Assessment)，透過模擬對話（如醫病溝通、社會對話）測試學生的同理心與應對能力。

柒、結語

本研究探討醫學院通識課程小說選讀的設計與實施，並從醫學人文教育的核心概念出發，強調理解 (understanding)、溝通 (communication) 與同理 (empathy) 在醫學專業養成中的關鍵作用。本課程採用提問式互動教學、同儕討論與作中學習為主要方法，選擇涉及情感、生命倫理與醫病關係的短篇小說作為教材，期望學生在閱讀中發掘敘事中的人性複雜性，進一步培養臨床實踐所需的同理心與人文素養。

課程目標不僅限於閱讀理解，更著重情感體驗的引導與跨媒介的思考轉換，藉由小說文本的分析與桌遊設計的實作，使學生從靜態閱讀走向動態實踐，透過遊戲機制的建構，深化對醫療決策、患者處境與倫理兩難的體察。小說作為理解生命的重要媒介，使學習者能在短時間內接觸不同的人生經驗，並透過文學敘事培養對醫療現場可能遭遇的心理困境與道德挑戰的思辨能力。桌遊設計本身即具挑戰性，若需進一步將未讀過的小說轉化為遊戲元素，更考驗學生的創意、敘事能力與跨領域整合的能力。本課程期望透過小說與遊戲的結合，引導學生在故事與臨床情境之間建立聯繫，並透過團隊合作激發創意、包容多元觀點、減少決策衝突，進而培養醫療現場中至關重要的協作與利他精神。

課程中，學生不僅面臨文本分析的不確定性與遊戲設計的挑戰，也經歷從焦慮到成就的轉變，最終在課堂中共享遊戲帶來的學習樂趣。這些學習歷程體現了「作中學、彈性教學、師生互動」的教育理念¹⁰，並進一步回應醫學人文教育所強調的自我覺察、倫理思辨與行動實踐。筆者認為，無論課程的預設目標為何，關鍵在於確保學習者真正參與其中，唯有透過親身經驗與批判反思，才能促進人文素養的內化，進而在未來醫療場域中實踐。

「醫學人文」雖是一種抽象的關懷，更是可被培養、體驗與實踐的核心能力。這是一條漫長的學習之路，需要經驗的累積、心智的成長與價值觀的深化。本課程期望透過現代小說的敘事，使年輕學子在學習過程中探索生命的複雜性與醫療實踐中的道德抉擇，

10 國防醫學院通識教育中心教學特色：「通識課程教學特色實現「彈性教學，師生互動」、「實地參訪、作中學習」、「認知、態度、實踐三種能力」並重的理想。中心教師運用深度啟發的方法，開發學生潛力，引導學生經由思考、感知、同理、實踐的過程，逐步建立核心能力。」
上網時間：2024 年 12 月 18 日。網址：<https://www.ndmc.ndmctsgh.edu.tw/unit/100022/2344>。

逐步累積「醫者的生命厚度」，以更堅韌的心智與更細膩的同理心迎接未來行醫之路的各種挑戰。

參考文獻

中文書目

西西（2007）。像我這樣的一個女子。洪範出版社。

畢飛宇（2016）。是誰在深夜說話。寶瓶出版。

網路資料

「通識教育課程通識教育理念與目標」，國防醫學院通識教育中心，
<https://wwwndmc.ndmctsgh.edu.tw/unit/100022/3635>。

國防醫學院課程地圖，<https://wwwndmc.ndmctsgh.edu.tw/unit/100145/3633>。

「2008 年赫爾辛基宣言（Declaration of Helsinki）中文版」，彰化基督教醫院，
<https://www2.cch.org.tw/UploadFile/176/2008%E5%B9%B4%E8%B5%AB%E7%88%BE%E8%BE%9B%E5%9F%BA%E5%AE%A3%E8%A8%80-%E4%B8%AD%E6%96%87%E7%89%88.pdf>。

