

## 遊戲設計理念



「品德教育」的內涵，包括公、私領域中的道德認知、情感、意志與行為等多重面向，並非復古與教條。青少年面臨現今社會多元價值氛圍，如何將我國重要的社群道德文化包括：「誠實信用」以及「廉潔自持」等，轉化與重整成為自己的品德價值觀，並確信「誠信、廉潔」價值觀於人生各階段均能發揮實質助益，實為「品德教育」宗旨。

本桌遊將「誠實、信用、廉潔、自律、守法」等「品德教育」核心素養融入設計，但不直接於卡牌內容、遊戲玩法引導或灌輸社群道德文化，而是藉由玩家代表各個不同的企業經營者，可自行選擇經營企業的價值取向，於遊戲中從事以紅牌代表的「誠信」商業行為，及以黑牌代表的「不誠信」商業行為。



遊戲進行的過程中，桌遊講師並不會主導參與者執行「誠信」或「不誠信」的行動，而是向玩家解釋該行為將對企業利益及社會環境所帶來的影響，希望玩家透過遊戲親自體驗結果，以達到獨立思考、重塑價值的「品德教育」目標。

### 信不信遊你－誠不誠信的選擇

不誠信的行為在遊戲初期可能會在商業行動上帶來「好處」（黑牌所得到的利益較紅牌多，使玩家思考利益或名聲導向），但更可能遭受檢舉的高度風險，除了導致自身受到嚴重處罰外，更會使社會環境變差。

### 別讓謊言包裝誠信－假誠信的後果

遊戲中的「社會責任」區域結算計分，是模擬少數黑心企業將不誠信的作為包裝成良善的目的，例如打著募款救濟、慈善的名號，實際上卻是中飽私囊、獨斷利益。這樣的行動結果，則會對社會造成更大的危害。因此在遊戲中，社會責任的區域只要出



一張黑牌，便會被視為整組牌都是黑牌，增加遊戲對於「不誠信」作為的懲罰效果。

### 良善社會，你我有責

遊戲中的「公關活動」區域，象徵各企業運用各種行動影響社會，也直接影響了人民對於社會環境的感受，如企業出黑牌，代表惡意抹黑、哄抬價格等負面影響；出紅牌則代表促進社會良善、企業正向發展等良好影響。以上這些「行為」

將會直接影響玩家在遊戲過程中行使「誠信」與「不誠信」的判斷，並讓遊戲的結局產生多樣化結果。

另外，遊戲中多樣的功能牌設置，是模擬企業在實際從事商業行為時，各種可能的突發狀況及被檢舉的風險，以增加遊戲的趣味與刺激性，讓玩家從遊戲中了解到自身的作為，並非僅僅是對自己有影響，而是牽連到每個參與者的決定。因此，從自身做起，共同打造良好的社會環境，才會雙贏。



本桌遊由勞動部勞動力發展署北基宜花金馬分署與阿普蛙工作室共同開發，期望這款充滿競爭趣味與價值啟發的遊戲，能讓每位玩家深思「誠實信用」以及「廉潔自持」對社會環境的重要性，進而內化為自己的價值體系，讓台灣社會的未來更加美好，只因為廉能誠信的社會需要我們每個人一起創造！