



科技與文化創新結合 成大開創全新跨領域VR課程行銷台南文化



成大開創全新跨領域VR課程行銷台南文化



成大VR跨領域課程受邀參加日本當地台灣週活動

更多焦點

[2021校園焦點](#)

[2020校園焦點](#)

[更多校園焦點...](#)

即時新聞



[成大環台路跑 募款力挺未來運動](#)



[110全大運聖火文武取源 府城熱情全台勇跑](#)



[創舉！全大運聖火上太空 成大運動科技創新](#)

即時影音新聞



VR跨領域課程由成大心理系教授楊政達（左起第3位）策劃



【影音】

混障綜藝
團充滿生
命力的表
演 感動
成大師生



【影音】

人造結構
操控量子
電子 成
大榮登自
然電子國
際期刊

虛擬實境（virtual reality，縮寫VR）在各層面的應用方興未艾，成大跨領域課程結合心理、資訊、歷史等將科技與文化創新結合，以VR為媒介展開國際行銷，以台南文化特色製作虛擬實境VR遊戲，讓使用者透過視覺感官彷彿身歷其境地體驗台南鹽水蜂炮的壯觀與刺激、解密台南特有民俗宗教八家將。跨領域團隊6月下旬先在日本仙台藤崎百貨店展示，日本民眾玩得欲罷不能，也對台南文化有進一步的認識與興趣，更吸引了日本NHK電視台前去採訪並製作長達3分鐘的報導。台南文化體驗VR遊戲10月將再次赴日展示，並準備於11月校慶期間在成大校內呈現。

科技與文化創新結合的跨領域課程由成大心理系教授楊政達策劃。他透露，2018年因緣際會參加仙台舉辦的台灣週活動，發現會場中以美食佔多數，文化的部份相對較不足，讓他興起透過VR科技以遊戲體驗方式來



以台南文化的想法。隨後即與心理系謝淑蘭教授、資工系胡敏君副教授、歷史系陳玉女教授、陳文松副教授、李啟璋助理教授、國經所張巍勳助理教授等不同領域的教師共襄盛舉合作設計課程。

VR或AR等人機互動相關課程，一般多開在資訊工程、電機資訊領域，而且較強調技術開發與研究。楊政達教授等今年2月開設科技與文化創新結合的跨領域課程，對學生來說頗為新穎，一公佈就引起興趣，30個名額竟有100多人搶修。由於是跨域課程且要做具備文化內涵及可實際體驗的VR體驗遊戲，為此，楊政達別出心裁開創出全新選課制度，欲修課的學生得先通過老師們的面試，確定修課動機、能力以及與他人互動的意願等，最後招收39名學生及5名旁聽生。

經分組在一學期內做出10個結合台南在地文化的VR體驗遊戲，最後選出介紹八家將文化的「神降」與「鹽水蜂炮」到日本展示。

「神降」將八家將「清厝」的儀式遊戲化，讓玩者在虛擬時空下，體驗一場光明與黑暗的台灣神鬼對決，也藉此認識陣頭及文化意涵，資工系學生吳帛融說，雖然八家將在台灣家喻戶曉，但多數人對廟會文化並不那麼了解，透過跨領域課程做「神降」，從資料蒐集到模型製作等過程，讓組員們對八家將文化有了深一層的正面認識，又是另一種收穫。

八家將臉譜對小孩子來說有點嚇人，在日本有一個小妹妹開始玩時有點膽怯，但因遊戲太有吸引力，一會兒就玩得不亦樂乎，高中生也是一玩再玩，遊戲受歡迎讓團隊成員大有成就感。

為讓不熟悉「鹽水蜂炮」的人知道這個大型鞭炮祭典，遊戲正式開始前有一小段蜂炮影片介紹，之後進入互動遊戲，使用者要躲避來自四面八方的蜂炮攻擊。資訊大四生林靄宏說，自己雖是資訊系學生但沒有參與



式，主要負責文化創新的部份，同時也是人文設計與程式撰寫者的
協調者，在這個課程裡學到站在對方立場設想去克服問題，體會到跨域
思考的重要。

心理系的吳佩玲指出，與組員一起做VR遊戲，一開始不知能有什麼發
揮，但到中、後期討論如何讓遊戲體驗更有趣、玩得更順手，心理系專
業訓練的敏感度與對人的行為表現觀察等就派上用場了，做了不少有用
的建議，很有參與感也感受到付出的喜悅。

參展期間，日本NHK電視台到現場採訪小朋友玩文化體驗VR遊戲之外，
也特別說明遊戲是台灣的教授帶學生共同開發，連同楊政達教授的現場
演講也一併拍攝，共製作出3分鐘報導。當地平面媒體也有相關的報
導。

6月日本仙台百貨公司展覽之後，10月將另選3個VR遊戲到日本仙台多
媒體中心展示、之後會進入較偏鄉的南三陸與當地的中小學生互動，讓
日本朋友從遊戲中對台南有更多的認識。楊政達強調，會持續研發類似
的跨領域課程，希望明年可以讓更多學生來學習。（撰文 / 孟慶慈 圖
片 / 成大心理系提供）

維護單位: 新聞中心

更新日期: 2018-07-12

瀏覽數: 2721

