

活力副刊

新教育

Sin Chew Plus Education
edumag@sinchew.com.my



SEGi College
Subang Jaya

MyQUEST 2014/2015
SEGi College Subang Jaya 6 Star Rating
College Based Large Category:
International Studies, Business and Law,
Social Sciences, Business and Law,
Art & Humanities, Education,
Engineering, Manufacturing and Construction,
Science, Mathematics and Computing Services

segi.edu.my/possible

迄今为止，
世纪为国内外
造就超过100名
幼教企业家

培育明日良师的卓越教育

全球知名大学 伙伴联盟:

- University of Sunderland
- UNIVERSITY OF GREENWICH
- University of St Mark & St John

幼儿教育系

世纪大学与学院

- 幼儿教育大专文凭
- 心理学大专文凭
- 幼儿教育证书

世纪大学与美国圣马克与圣约翰大学 (双学位)

- 教育学(荣誉)学士学位

英国约克圣约翰大学(3+0)

- 心理学(荣誉)学士学位

英国格林威治大学(3+0)

- 幼儿教育(荣誉)学士学位

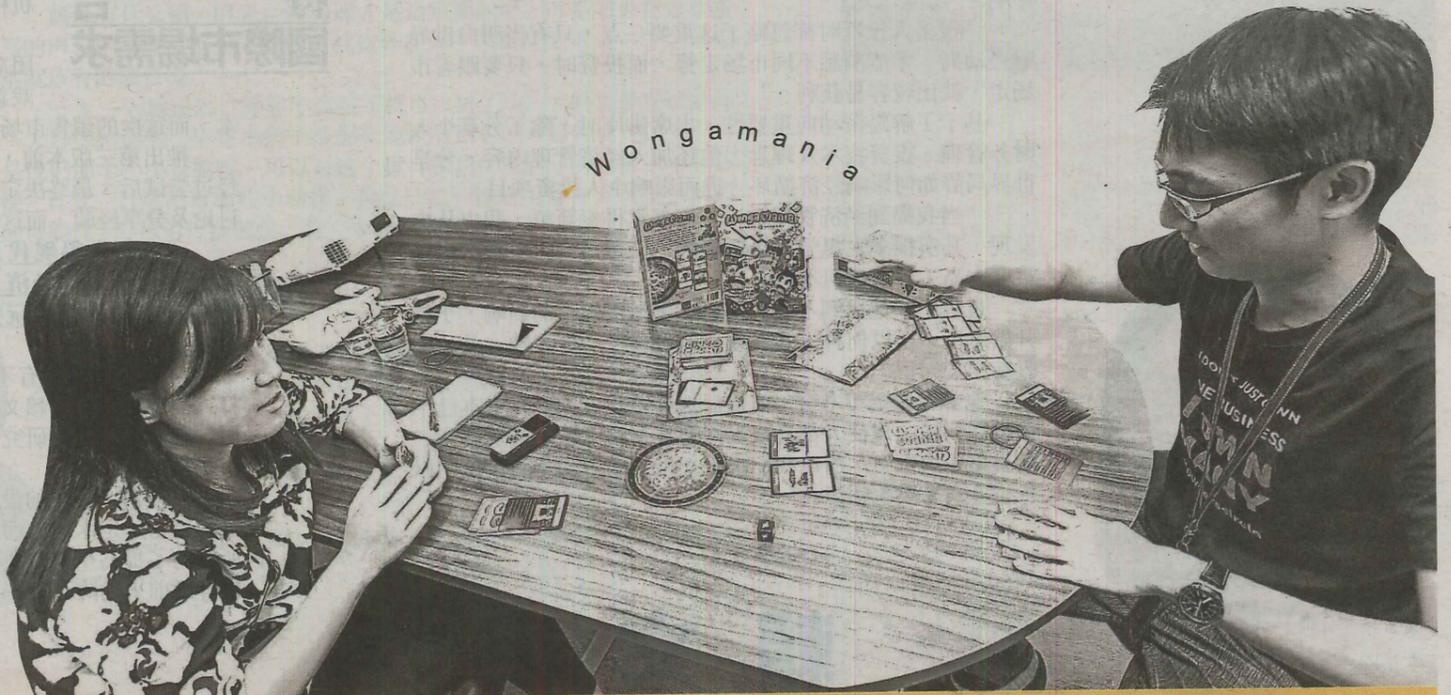
世纪大学

- 教育学研究生文凭

The best in you, made **POSSIBLE**

A04 【新教育】
埃德温義務教學
鼓舞特殊兒

B01 【樂子】
溜冰時光



玩一場桌遊 上一堂經濟課

对于桌游,许多人并不陌生,大富翁、围棋、象棋、飞行棋等,从考验智力到休闲娱乐,总有一样曾出现在成长记忆里。随着社会不鼓励填鸭式教学,以前用于娱乐的桌游,因结合教育元素且种类多元,渐渐地成为教学方式之一。多数人对繁杂的经济学毫无头绪,想投资又不晓得如何下手。赖文崧灵机一动,将复杂的经济知识设计成桌游,寓教于乐,让经济学不再沉闷、死板!





SEGi University & Colleges

MyQUEST 2014/2015
SEGi College Kuala Lumpur 6 Star Rating
College Based Large Category:
International Studies, Business and Law,
Art & Humanities, Education,
Engineering, Manufacturing and Construction,
Science, Mathematics and Computing Services

segi.edu.my/possible

大部分世纪
学生都在跨国
企业完成
实习培训

培育明日优异出众工程师

获《华盛顿协议》认可的世纪土木工程(荣誉)学士学位(双学位文凭)毕业生占先机,获美国、英国、澳洲、加拿大、日本等先进国的受聘机会。

工程与环境建设

世纪大学与学院

- 工料测量(荣誉)学士学位
- 化学工程(荣誉)学士学位
- 电气与电子工程大专文凭
- 机器工程大专文凭

世纪大学与英国桑德兰大学

- 电气与电子工程(荣誉)学士学位(双学位文凭)
- 机器工程(荣誉)学士学位(双学位文凭)

英国桑德兰大学(3+0)

- 电气与电子工程(荣誉)学士学位
- 机器工程(荣誉)学士学位
- 汽车工程(荣誉)学士学位

全球知名大学伙伴联盟:

- University of Sunderland
- UNIVERSITY OF GREENWICH

The best in you, made **POSSIBLE**

SEGi University
Kota Damansara
(DU031-B)
☎ 603 6145 1777
☎ 011 1210 6389
☎ 1800 88 7344

SEGi College
Kuala Lumpur
(W4P0115)
☎ 603 2070 2078
☎ 018 211 8653
☎ 1800 88 8028

SEGi College
Subang Jaya
(B4P8001)
☎ 603 8600 1888
☎ 016 212 9154
☎ 1800 88 8622

SEGi College
Penang
(187630-W)
☎ 604 263 3888
☎ 017 320 3038

SEGi College
Sarawak
(P15/SV1031/42/98)
☎ 6082 252 566
☎ 017 859 2566
☎ 1300 88 7344

还未创立游戏公司前，赖文崧在新加坡从事金融管理，为顾客打理财务之余，还抽空出席讲座，传授大众财经知识。

“投身这行久了发现，很多人对理财相当生疏，只针对技术分析进行投资，而忽略经济走势，但财经学术知识跟现实世界的投资操作，其实有着很大区别。”

赖文崧举例，像货币宽松政策，多数人认为是中央银行印刷更多钞票，但实际上是使用债券、利率等来调整经济，而大众却不知道利率调整将对投资项目有何影响。

“很多人投资时都忽略了这重要一点，只有当明白世界财经动向，才能洞悉不同市场走势，而投资时，只要跟着市场走，就比较容易获利。”

基于了解经济动向重要性，出席讲座时，除了分享个人财务管理、投资技术及理念，他还加入经济管理内容，分享世界局势如何影响经济循环，进而影响个人投资项目。

“当我提到经济管理时，人们都觉得挺新鲜，我也从中发现，其实很多人想学习金融管理，只是很多时候报章内容难度太高，导致他们不明白。”

过程中，他得到不少想知道更多财经知识的回响，于是开始思考，要以何种方式吸引人们对财经产生兴趣，并从中收获相关知识。

他曾考虑撰写书籍，但最后选择游戏，“现在书本已不像以往畅销，现代人都喜欢上网看部落格、影片或玩游戏，而且集中力短暂，所以我们决定把经济学游戏化，让他们以玩乐方式来吸收知识。”

◀赖文崧冀望东南亚区域能掀起桌游风气。

賴文崧

把經濟學搬上桌遊

報道：本刊 郭慧筠
攝影：本報 陳世偉

讓經濟學變有趣

游戏须由最少两人组成，赖文崧说，玩家越多，越刺激，而且能互相分享、讨论。

两年前，赖文崧与大马交易所合作，在我国推出以经济循环为主要概念的桌上游戏，名为Wongamania，来教育民众如何投资。

当时，这款限量版只在我国推出300份，而且是非卖品，“那时候想用来试探市场水温，没想到反应很好，有一段时间，黑市售价更达到100元新币，我们发觉原来以游戏教育民众经济理念，是一个很強项目。”

时隔半年，他在我国及新加坡推出第二版本，因需要更多市场回应，这版本印了2000份，并在市场上贩售，吸引了不同机构使用此游戏来进行教育。

前两次的成功经验，增强了赖文崧与团队信心，他们花了约一年半时间思考游戏新方向，直至今年8月，再次推出第三版本，而这次的销售市场更拓展至欧美国家。

推出第三版本前，他与团队曾思考要否设计成电子版本，经过尝试后，最终决定忠于桌游，因为他认为，财经需要互相讨论及分享经验，而这恰恰是电子游戏无法产生的效果。

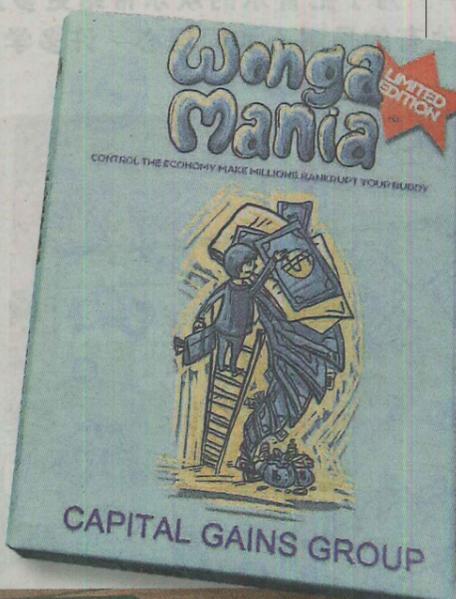
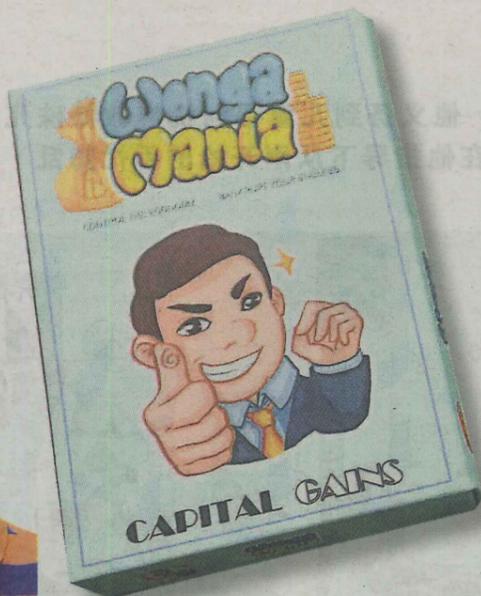
“我们觉得现代人都沉迷于电子产品，而且亚洲父母不会和孩子谈论经济，尝试电子版后，更发现每个人都沉醉在自己世界里，玩完了就各自解散，没有反应、思考和讨论。”

由于不同国家有不同玩法和经济理念，决定第三版本要打国际市场后，赖文崧和团队特地飞到桌游盛行国家——德国，与专家们进行研究，把游戏设计得更为精致，以符合国际市场需求。

“前两个版本的设计较为简单，但如果要行销的话，包装必须具备一定水准，而本地桌游设计还未达到欧美国家水平，所以为了提高生产素质，我们投入了不少资金，以及邀请不同设计师前来助阵。”

第三版本 符合 國際市場需求





赖文崧将繁杂经济学简单化，融入桌游里，目的是希望透过玩乐方式传达大众经济知识。

▲与大马交易所合作的限量版(右)，也就是第一版本，并没有在市场上销售，而第二版本(左)只在我国与新加坡发售。

輕鬆方式 介紹 經濟知識

游戏里，赖文崧把市场循环分为4阶段：复苏期(recovery)、成长期(growth)、停滞期(stagnant)及萧条期(recession)，更将之比喻为春夏秋冬，代表着不同季节有相对合适的投资项目。

“由于经济学理念不强，现代人以投资股票和地产为主，问题是股票和地产随着经济走势波动，当进入萧条期会贬值，如果没本事守住，将导致自己出现经济问题。”

他分享说，其实投资债券相对来说更为稳定，尽管经济萧条，价格依然上涨，就像游戏里，不管处于任何市场循环，债券都可以获益，但收益并不强烈。

“在西方国家，债券是很盛行的投资方式，而亚洲国家刚开始盛行，除了股票和地产，我们希望教育人民投资债券。”

除了将现实经济运作融入游戏里，赖文崧还与新加坡漫画家Andy Choo合作，设计第三版本Wongamania卡片，以生动、有趣方式表达各种经济现象。

“我们之所以和他合作，是因为他的漫画具备讽刺社会现象风格，却以温馨手法表达，而我们设计的是社会游戏，觉得他可以明白各种经济现象的背后含义。”

他举例，就如债务(debt)，巴菲特形容成可以毁灭整个经济的一颗原子弹，为了表达这个中含义，他们把它设计成类似哥斯拉(godzilla)的怪物，并称为“Debtzilla”。

“金融资讯都很死板，像股票、税务、金融危机，要怎样以图案表达？所以我们决定加入卡通元素，以轻松方式介绍经济知识。”

桌遊 重拾面對面 交談

相比起欧美国家，其实桌游在亚洲地区并不盛行，还会被视为小朋友游戏。不过，Wongamania的主要对象却是14

岁以上人士。

“很多人认为桌游是给儿童玩的游戏，其实桌游对象一向来包含成人，只是不知道为什么演变成小孩子玩的游戏，我们希望能扭转这种观念。”

他说，桌游在西方国家非常流行，销售量逐年增长，这股风气已慢慢转移至亚洲区域，加上掀起反电子风潮，所以他看好寓教于乐的桌游有很大发展潜能。

“很多人都想重拾面对面交谈，桌游刚好能成为借口，把大家聚在一起促进关系。以前跟书局建议销售桌游，他们会拒绝，最近几年意识到桌游风吹起，他们都开始销售桌游。”

身为东南亚桌游设计先锋，赖文崧与团队正努力开发游戏化教育市场，以替代沉闷学习方式，更希望东南亚区域能兴起桌游风气。



▲为了让经济学不再死板，在游戏设计上，赖文崧花费了不少心思，包括融入卡通元素。



▲反映着各种经济现象的卡片是游戏重要工具，玩家须善用卡片，随着经济循环进行投资及陷害其他玩家，以成为最终赢家。

Wongamania游戏设计并不复杂，主要道具有标上市场循环的彩色圆盘、印有香蕉图案的骰子、代表不同经济状态，如通货膨胀的卡片及元宝形状棋子，而游戏则以经济走势及投资概念贯穿。

尽管设计简单，然而，要懂得善用手上持有卡片，成为最终赢家，对毫无经济概念的人而言，却是一大难题。

“设计游戏有两种方式，一，是把课本内容变成游戏，但会导致人们不想再玩第二次，二，是把它变得让人想一玩再玩。”

赖文崧说，当初设计此款游戏的理念，就是希望以玩乐方式刺激大众学习财经，并实践于现实生活，所以采用了简单经济概念，可能玩的时候，不太了解，但多玩几次后，便能逐渐明白经济运作。

“当对游戏产生兴趣，想知道怎样以更好方式打败朋友，就会自动搜索资料做深入了解。我们不可能把整个经济学融入游戏里，这样跟看书没什么分别，我们要做的是启发大家主动去寻找答案。”

为了让人们更容易获得经济知识，他推出了相关电子书，也在思考未来将卡片资讯上载至网络，以电子科技辅助教育。

“桌游的优势是能使玩家面对面进行交流，但相对的，能给予的资讯很少，我们要以科技弥补不足，可能以后只要用手机通过应用程序扫描，就可以阅读到卡片资讯。”

他强调，尽管长期发展将融入科技元素，但并不以科技为重点，“现在过于科技化，导致每个人都像丧尸一样，只专注于手机。”

啟發 大家主動去 尋找答案