

閱讀理解

JOURNAL OF PISA READING LITERACY LEARNING

PISA 閱讀素養評量學習誌

2 0 2 4 V O L . 4 5

- 03 **編者的話**
- 06-13 **各國的狂歡節**
相互潑水、灑彩粉、砸番茄、搶接貓玩偶，揭開歡聲笑語之下，不同節慶的起源與深層意涵。
- 14-19 **魂系遊戲是什麼？**
魂系遊戲以高難度和特殊敘事方式而聞名，不僅提供娛樂，更能進行心靈的修煉。
- 20-25 **洞穴生物與牠們的產地**
隱藏在洞穴內的獨特生態環境，展現了生命的無限潛力。
- 26-31 **臺灣義民信仰**
為了緬懷為守護家園而犧牲的烈士，而發展出臺灣獨有的宗教信仰。
- 32-38 **網球家族**
網球、羽球、桌球都是以球拍擊球，並藉由讓對方無法回球或將球打出界來決定勝負，它們之間有什麼關聯呢？
- 40-45 **曇花一現的美麗身影**
偶像低齡出道、運動選手年少奪牌，他們在光鮮亮丽的鏡頭後，背負著什麼困境和風險呢？
- 46-51 **為什麼人形機器人會讓人毛骨悚然？**
當物體與人的相似度越高，人們對它的好感度就越高。然而，當物體與人達到一定的相似程度時，人類對它的好感度會瞬間下降。
- 52-57 **找到細胞的祖先——內共生理論**
從細胞的演化史，探索生命的起源。
- 58-63 **大學學費誰來付？**
政府補助私立大學學費的初衷是什麼？這樣的政策能實現公平嗎？
- 64-71 **到國外畢業旅行需要存多少錢？**
如果無法查找資料，如何在短時間內快速推算出答案呢？
- 74-81 **偏差出少年：
犯罪少年？偏差少年？曝險少年？**
從腦科學的角度探討少年為什麼容易因衝動而觸法，以及「浪子回頭」的真相。
- 82-87 **意義與義氣：
在團體迷霧中迷路的青少年**
青少年尋求自我認定的徬徨，成為滋長集團化犯罪行為的溫床。
- 88-93 **被害人長相：暗路不可行**
犯罪發生有其時空與地理的特殊性，透過改變環境或強化特定時間的巡邏，就能降低犯罪的可能性。
- 94-101 **讓你忘不了：被社會排斥後的反撲**
重大犯罪事件的加害人在感到被社會排斥後，仍會持續釋放「希望被接納」的訊息，為了證明自己的存在感，索性幹下了自己心中認為的「一件大事」！

學習 進度表

- 精選文本
- 評量提問
- 教學解析
- 問思詳解

《閱讀理解》季刊中的閱讀文本與評量依照主題、寫作架構與難度均勻分配組合，以群組循環的方式漸進地導引學生進入閱讀理解，也能從學生在每一群組的表現看出學習進步的歷程。本期共有 14 篇文本，每 4 篇為一組，進行 3 次循環。加上 2 篇額外文本。

建議教師每週可帶領學生實行一次文本閱讀與評量撰寫，如有額外的時間，可利用一節課進行相關議題的討論活動，或請學生按照《閱讀理解》季刊內「延伸思考」與「延伸閱讀關鍵搜尋」，自行查找資料，再至課堂中共同討論。

週次	日期	閱讀內容	完成欄	閱讀內容	完成欄
1	12/08-12/14	各國的狂歡節 非連續文本		各國的狂歡節 延伸閱讀	
2	12/15-12/21	魂系遊戲是什麼？ 連續文本		魂系遊戲是什麼？ 延伸閱讀	
3	12/22-12/28	洞穴生物與牠們的產地 連續 + 圖表文本		洞穴生物與牠們的產地 延伸閱讀	
4	12/29-01/04 01/01 元旦	臺灣義民信仰 連續文本		臺灣義民信仰 延伸閱讀	
5	01/05-01/11	網球家族 非連續文本		網球家族 延伸閱讀	
6	01/12-01/18	曇花一現的美麗身影 連續文本		曇花一現的美麗身影 延伸閱讀	
7	01/19-01/25	為什麼人形機器人會讓人毛骨悚然？ 連續 + 圖表文本		為什麼人形機器人會讓人毛骨悚然？ 延伸閱讀	
8	01/26-02/01 01/28 除夕	找到細胞的祖先 ——內共生理論 連續文本		找到細胞的祖先 ——內共生理論 延伸閱讀	
9	02/02-02/08	大學學費誰來付？ 非連續文本		大學學費誰來付？ 延伸閱讀	
10	02/09-02/15	到國外畢業旅行需要存多少錢？ 連續 + 圖表文本		到國外畢業旅行需要存多少錢？ 延伸閱讀	
11	02/16-02/22	偏差出少年： 犯罪少年？偏差少年？曝險少年？ 連續文本		偏差出少年： 犯罪少年？偏差少年？曝險少年？ 延伸閱讀	
12	02/23-03/01 02/28 和平紀念日	意義與義氣： 在團體迷霧中迷路的青少年 連續文本		意義與義氣： 在團體迷霧中迷路的青少年 延伸閱讀	
13	03/02-03/08	被害人長相：暗路不可行 連續文本		被害人長相：暗路不可行 延伸閱讀	
14	03/09-03/15	讓你忘不了： 被社會排斥後的反撲 連續 + 圖表文本		讓你忘不了： 被社會排斥後的反撲 延伸閱讀	
15	03/16-03/22	《閱讀理解》季刊 2025 年第 46 期上市			

錯誤，是成長的養分

當我們談起青春，腦海中浮現的可能是那些閃閃發光的片段：考試過關的喜悅、友情的溫暖、初戀的悸動。但作為一位走過青春期的過來人，我知道這段人生旅程不僅僅是陽光明媚的日子，還充滿了陰影與風雨。青春是一個試探的過程，是犯錯、迷路、甚至跌倒的時期。不過，我想告訴大家的是，錯誤並不可怕，它是成長的一部分，更是我們培養韌性與智慧的重要養分。

在這期雜誌中，我們希望透過專家的專業研究與陪伴經驗，與各位分享青少年走上歧途的背後原因，及找到重新出發力量的機會。

當一個青少年因為考試失利而懷疑自己的能力，或者因為一時的衝動做了傷害自己的決定時，他們需要的不僅僅是批評或懲罰，他們需要被聽見，需要被看見，更需要有人教他們如何理解自己的情緒，學會如何與世界和解。而這正是「社會情緒學習」(SEL)的核心——幫助每一位孩子更好的理解自己，處理複雜的情感，並在困難中學會如何與他人合作、做出負責任的選擇。

或許您曾目睹自己的孩子在某些瞬間感到迷茫，甚至做出讓人失望的行為。這讓人心疼，甚至讓人感到挫敗。但請記住，青少年大腦的發展尚未成熟，他們在衝動和情緒的驅使下，往往無法完全預見行為的後果。他們的錯誤，並不等於他們的失敗，而是他們需要引導的訊號。他們在探索，他們在尋找自己，而我們的角色，是為他們提供一個安全的環境，讓他們可以在犯錯後仍有機會成長。

我們的教育不該只是關於成績，而是關於人生的準備。透過 SEL，我們可以讓孩子學會認識自己的情緒，理解他人的感受，並在面對挑戰時找到合適的應對方法。當孩子們學會處理情緒、建立同理心，並以負責任的態度面對未來時，他們便擁有了真正應對人生風浪的能力。

對於國高中生的家長們，我也想說，您的角色至關重要。當孩子們犯錯時，他們需要的不是道德的審判，而是溫暖的陪伴與理性的指引。他們需要感受到，無論他們做錯什麼，家永遠是他們的避風港，而家人永遠願意和他們一起面對錯誤、學習成長。

我採訪過許多優秀的老師，其中有一位老師，面對一個幾乎被學校放棄的班級，孩子們被貼滿負面的標籤，這當然與孩子的行為表現有關，但這位老師了解這些行為不能代表孩子真實與全部的自己，所以他選擇了讓孩子在情

緒中發現自己憤怒或放棄的原因，並學習面對處理，引導發揮個人特質並設定追求的目標。持續1年下來，這個班級的孩子有了明顯的改變。幾位孩子畢業後多年與老師的聚會中，都說老師當年的引導，讓他們學會如何用正確的方式面對錯誤，也改變了人生。

我們每個人都曾是犯錯的孩子，在錯誤中學習。而我們也都有能力成為改變孩子未來的引路人。錯誤不可怕，因為我們知道錯誤終將成為孩子成長最珍貴的養分，只要我們願意以溫暖和耐心引導，陪伴每一位青少年走過他們的成長路。

總編輯 

閱讀理解

VOL.45 (2024.12)

編著 品學堂文化股份有限公司
公司地址：台北市敦化南路二段 200 巷 16 號 7 樓
公司電話：(02) 2377-8228
電子信箱：services@wisdomhall.com.tw

總編輯 黃國珍
責任編輯 劉瑤君、袁瑞伶
編輯 陳怡儒、林子媛、王廷宇、羅珮玲、羅萱憶、
陳星儒、蘇智元、陳秋年、花曉桐、林書翹、
吳祈攸、黃柏榮、何冠慧
美術編輯 陳瑞君、林恩如、蘇仲彥

發行代理：聯豐書報社有限公司 (02)2556-9711
文淵書局 (04)2202-7800
天才書局 (07)222-0680



著作權所有，複製必究

本刊使用說明

每一篇評量，就是一次完整的閱讀理解練習。
每天只需要二十分鐘，有效培養閱讀理解力。

品學堂《閱讀理解》的編輯目的，是為了協助使用者在有限的學習時間裡，有效的提升閱讀理解能力，培養紮實的閱讀素養。另外也讓老師無需增加負擔，就能為學生提供具專業素質的閱讀理解課程，並且透過有效的設計提問，掌握學生閱讀的學習成果，實現十二年國教的核心目標，培養學生擁有「主動學、主動問、主動找答案」的能力。

本刊編輯特色

- 符合教育趨勢
- 教師立即上手
- 學生有效學習
- 提升閱讀素養

實用單元規劃

- 多元生活文本
- 問思評量提問
- 深度關鍵解析
- 閱讀策略提醒
- 詳盡實測解答

PU21009410 連續文本 文學

悲慘世界

※本篇可搭配國中歷史第5冊「近代民主的革命浪潮」單元使用

《悲慘世界》(Les Misérables)，又名《孤星淚》，是法國浪漫主義大師雨果(Victor-Marie Hugo)，於1862年所發表的一部長篇小說。故事以1815年第2次波旁復辟¹，到1832年的六月暴動²為主要的時代背景。此部世界文學巨著，曾多次被改編成音樂劇登上國際舞臺，更被英國BBC電臺的聽眾選為英國最不可或缺的音樂劇。2012年改編成電影進軍大銀幕，除了全球熱映、得獎連連，也成為臺灣影史上最票房最為亮眼的音樂劇類型電影。

故事的開始講述了1796年主角尚萬強(Jean Valjean)，為飢寒交迫的外甥偷了一條麵包後，被判刑5年，囚犯編號為24601。由於不滿法律的判決，尚萬強屢次越獄而被延長刑期，消耗19年光陰於獄中從事艱苦的勞役。監禁期間，經過督政府、執政府與拿破崙帝國等政權交替，等到尚萬強假釋³出獄後，因黃色身分證⁴而受盡社會歧視，為了生存只能不擇手段進行偷竊，又不幸被警官看見。但在尚萬強偷走一只教堂銀器後，主教不但為其開脫罪責，更將另一只與之成對的銀器贈與他。經過主教無私的教誨，尚萬強真心懺悔並立志成為一位光榮、有尊嚴的人。之後，他改名換姓試圖擺脫罪人身份，努力誠實的生活，最終成為成功的商人和善心的市長，幫助許多需要的人。在身為通緝犯的情況下，他堅持收養芳婷(Fantine)的女兒珂賽特(Cosette)，也參與革命黨馬留斯(Marius Pontmercy)逃出起義學生的據點，直到臨終前才對養女吐露自己隱瞞已久真正的身分。縱使尚萬強是應受法律制裁的罪犯，他卻做出一般人也無法做到的善舉。

賈維(Javert)是故事中一位盡忠職守、有能力的警察，在主角服刑時就對他施予的力氣印象深刻，而尚萬強不懼強權、拒不服從的個性，使他無法理解而視其為眼中釘。故事中細膩描繪了尚萬強四處躲避賈維追捕的場景，表達出雙方立場的不同和心坎上的角力。作者透過賈維與尚萬強雙方的關係，巧妙呈現法律與情感之間的對立，賈維只看到尚萬強曾經犯法的一面，對他洗心革面的改變視而不見，但主角的行為又不斷的提醒罪犯也可能是善人。可以說尚萬強和賈維都在追求各自所認為的正義，只不過一個是依循人性，另一個則是理性，兩人終其一生中相互對立、你追我逃，執著於實現自己的信念。

讀過歷史的我們，對於「法國大革命摧毀了封建制度，底層人民的聲音被聽見」這樣的知識不會陌生。但如果沒有尚萬強的故事，並未經歷底層人民生活的讀者是沒有辦法理解、同情，他們經歷著什麼樣的生活？為何不惜犯罪？為什麼一名罪犯的罪值得被理解？《悲慘世界》之所以歷久彌新，或許正是因為雨果的故事，放在各個時代都能讓人產生共感，引起反思。若你讀完了這篇文章，電視正播出一則新聞，新聞裡頭

道：「街友睡在公園，引發附近居民對於社區治安的疑慮……」，你會怎麼看這則新聞呢？

注釋：

- 1.波旁復辟(Bourbon Restoration)，是指在1814~1830年的七月革命期間，波旁王室在法國復辟，重建統治的時期。
- 2.1832年巴黎共和黨人起義，又稱六月暴動，是法國七月王朝期間一次失敗的反君主制起義。起義主要由巴黎支持共和制的貴族青年學生領導，最終在政府軍的鎮壓下失敗，估計超過8千人被殺。法國作家維克多·雨果在《悲慘世界》中對起義的始末深刻描繪，使這次起義廣為人知。
- 3.假釋為犯人在未服滿刑期前，因具備一定的條件，而被准予提前出獄，但仍需處於某種監督之下，於監獄外服滿刑期。但若假釋過程中故意犯罪，或未按規定定期向執行保護管束機關報到，則會被撤銷假釋，再度入監服刑。
- 4.在《悲慘世界》中，持有黃色身分證即指具前科、案底及假釋證明的囚犯。

閱讀小提醒

《悲慘世界》為一連續文本，介紹法國大文豪維克多·雨果最廣為人知的著作，亦從法國當時的社會背景呈現故事的精彩情節。作答時應注意尚萬強和賈維的人物特質，也不要忽略作者強調兩位角色的用意。

悲慘世界

符合PISA形態的多元生活文本規劃：

以PISA國際閱讀評量的形式，廣泛從生活中選擇主題，涵蓋各學科的知識領域，透過富生活情境的文本，提供符合閱讀歷程與理解層次的連續文本與非連續文本。可應用於晨讀時間、學習共同體，幫助老師引導和討論，培養學生擷取、分析、比較、統整、思考、提問等多元綜合的理解能力，有助於學習閱讀理解。以提升學生整體閱讀素養，符合十二年國教的新趨勢。

閱讀策略提醒：

可做為教學者帶領學生在閱讀文本時的提示，有助於教師引導學生進入文本情境，掌握文本的重點。

本文內容均經品學堂品學堂文化股份有限公司授權，任何單位及個人未經許可，不得擅自轉載或仿造。

15

請依據前述文章回答下列問題。

問題一：[統整解釋]

() 根據本文,《悲慘世界》為何可以持續被改編並受到讀者喜愛?

- (1) 具備豐沛史料幫助人們回溯當時的真實歷史
- (2) 作者對人性與正義的描述獲得跨時代的共鳴
- (3) 華麗詞藻和誇張敘事手法值得後世作家效仿
- (4) 藝文領域上長期以音樂劇作為流行創作指標

問題二：[擷取訊息]

() 根據《悲慘世界》的故事內容,下列何者是觸發尚萬強洗心革面的契機?

- (1) 多年來受到警察賈維的追捕,對亡命天涯感到後悔
- (2) 由於罪刑的處罰痛定思痛,進而相信法律奉公守法
- (3) 主教對他盡棄前嫌的救助,決定反省自我重新做人
- (4) 感受到芳婷與珂賽特的愛,因此立志成為光榮的人

問題三：[統整解釋]

尚萬強假釋出獄後的哪些行為,使賈維不斷追捕他?

請作答：

悲慘世界

Q1: 統整解釋☆☆

(2) 根據本文,《悲慘世界》為何可以持續被改編並受到讀者喜愛?

- (1) 具備豐沛史料幫助人們回溯當時的真實歷史
- (2) 作者對人性與正義的描述獲得跨時代的共鳴
- (3) 華麗詞藻和誇張敘事手法值得後世作家效仿
- (4) 藝文領域上長期以音樂劇作為流行創作指標

說明 >>

文中第1段提及《悲慘世界》「曾多次被改編成音樂劇」,之後也被「改編成電影進軍大銀幕」。作者於文章末段提出,故事不論是角色行為或心境表現,都呈現了底層人民的生活樣態,也讓讀者有機會去理解他們的生存動機及存在意義,這也是雨果的《悲慘世界》「在每個時代都能讓世人產生共感,引起反思」的原因之一。因此選項(2)為最適切之答案。選項(1):《悲慘世界》僅以真實歷史作為故事背景之設定,但本身內容及角色皆為虛構。選項(3)、(4):文中未提及後世作家的效仿行為,以及為音樂劇進行指標一事。

Q2: 擷取訊息☆

(3) 根據《悲慘世界》的故事內容,下列何者是觸發尚萬強洗心革面的契機?

- (1) 多年來受到警察賈維的追捕,對亡命天涯感到後悔
- (2) 由於罪刑的處罰痛定思痛,進而相信法律奉公守法
- (3) 主教對他盡棄前嫌的救助,決定反省自我重新做人
- (4) 感受到芳婷與珂賽特的愛,因此立志成為光榮的人

說明 >>

根據文章第1段提到:「在尚萬強偷走一只教堂銀器後,主教不但為其開脫罪責,更將另一只與之成對的銀器贈與他。經過主教的無私教誨,尚萬強真心懺悔並立志成為一位光榮、有尊嚴的人。」得知主教的救助成為主角大徹大悟、走向正途的轉捩點。故正確答案選(3)。

Q3: 統整解釋☆☆

尚萬強假釋出獄後的哪些行為,使賈維不斷追捕他?

說明 >>

尚萬強出獄後,因犯有前科而受到社會歧視,為了生存只能以偷竊維生。後來,「他改名換姓試圖擺脫罪犯身分」。因此,再度偷竊及躲開假釋的查緝,是尚萬強再度被捕的原因,也是警官賈維追捕他的理由。



答案:

正確且完整:正確且依序答出(1)至(2)兩項答案:

- (1) 與「偷竊」相關答案:
- 偷東西
 - 當小偷
 - 再度行竊
- 尚萬強假釋出獄後,為了生存只能不擇手段進行偷竊,又不幸被警官看見
- 賈維只看到尚萬強曾經犯法的一面,對他洗心革面的改變視而不見

具理解層次與鑑別度的評量設計:

品學堂《閱讀理解》提供以「閱讀素養」為養成目標的評量提問設計。每道題目均有清楚具體的評量目標,並且合理安排評量提問中擷取、統整、省思層次的題目比例,觸發學生運用不同的理解層次,並將原本難以呈現的理解能力,具體化為可以度量的指標,有助於教師和學生雙方,共同掌握閱讀學習的成果。

深度文本分析:以解構的方式重新分析文本,可作為教師向學生詮釋文本,進行理解思考的依據。

文本分析

維克多·雨果耗費14年光陰,傾其精力所撰寫的《悲慘世界》,無論是小說、改編成的音樂劇還是電影,皆獲得極高的評價。究竟《悲慘世界》的故事內容有什麼樣的魅力,即使經多次改編後,仍如此深植人心呢?相信本文可以讓讀者更加認識《悲慘世界》。

作者於第1段簡述《悲慘世界》的故事背景,及對現代的影響與發展。從此段我們可以發現,《悲慘世界》至今仍深受大眾喜愛,然而其深受好評的原因何在?作者選擇從《悲慘世界》的角色形象、故事內容開始說起。

首先是故事第1男主角——尚萬強的登場介紹。作者從尚萬強的角色生平,凸顯其人格特質:「縱使是應受法律制裁的罪犯,其道德上的成長卻是人們的最佳示範。」我們可思索一下這句話的涵義,罪犯與道德看似極端的性質,為何可同存於尚萬強的角色設定上?而又是什麼樣的原因,使尚萬強有如此多重的內心涵涵呢?或許從本身故事的脈絡中,能略知一二。

接著,作者於第3段提及《悲慘世界》故事中另一個重要人物——賈維,介紹了賈維的身分與心理衝突。或許讀到這裡,讀者已經發現賈維的情節發展,基本上圍繞著尚萬強的故事軸在行動。誠如作者所說,在《悲慘世界》中兩個角色分別代表了在道德信念上理性及人性的堅持,因此兩者交織出的心境上的衝突、對比與差異,正是《悲慘世界》之所以精彩、引人入勝的原因之一。

文章末段,作者提出反思,認為《悲慘世界》使許多人了解底層人民的生活與心境,但其真這樣的情節也不斷在真實社會中上演。綜觀全文,不免發現作者花了將近一半的篇幅,在介紹尚萬強及賈維,除了凸顯其在故事中的重要性,讀者也可以思考作者是否有其他用意?而從《悲慘世界》到今日,社會對道德及人性的堅持為何?是否有所改變?我們身處在複雜的社會環境中,面對許多的未知情況,自身的信念為何?是否也能如尚萬強克服萬難般,持續堅守?或許這些問題,都值得令我們每隔一段時間,就從心裡拿出來思索與詢問。

延伸思考

1. 為什麼歐洲物質文明的發展,並未幫助改善法國當代低下階層人民的生活呢?
2. 尚萬強的良心與賈維所遵守的律法應如何取得平衡呢?

經過實測的詳盡解答:

每一題都有精心撰寫的試題分析與理解說明,協助老師解釋提問的理解層次,更可讓老師掌握日後出題的關鍵思考。在解答部分,依循PISA的規範,提供正確答案和不正確答案的範例,可當作教師評分的參考依據,並且協助學生從答案中釐清理解上的錯誤,深理解的學習。

魂系遊戲是什麼？

2022年12月，由日本電子遊戲開發公司From Software推出的魂系遊戲《艾爾登法環》（Elden Ring）¹，被評選為「年度最佳遊戲」，使得「魂系遊戲」（Soulslike）受到更多關注。許多玩家或許對FPS射擊遊戲、RPG角色扮演遊戲等耳熟能詳，但對魂系遊戲卻有點陌生。究竟什麼是魂系遊戲呢？為什麼魂系遊戲會受到歡迎？

2004年，任職於全球科技軟體巨頭甲骨文公司的工程師宮崎英高，因朋友推薦的遊戲《古堡迷蹤》而重燃對遊戲的熱情，雖然他完全沒有遊戲製作的經驗，卻毅然放棄穩定的高收入，轉而加入From Software。5年之後，由他主導開發的遊戲《惡魔靈魂》（Demon's Souls）²正式發售。發售之初，不論是媒體還是公司都不看好這款魂系遊戲的開山之作，但憑藉其獨特的遊戲機制與創新玩法，《惡魔靈魂》迅速吸引了一批粉絲，並確立了魂系遊戲的核心設定。隨著《惡魔靈魂》的成功，宮崎英高以《惡魔靈魂》為基礎，先後主導開發了《黑暗靈魂》（Dark Souls）系列³等多款不同戰鬥要素和角色遊戲，並接連取得不俗的成績，為這一類型的遊戲打開知名度，也促使其他遊戲開發商紛紛效仿，由前者開發的遊戲被稱為「魂系」或「血魂」，後者被稱作「類魂」。

廣義來說，魂系遊戲屬於RPG遊戲的一種，兩者在遊戲機制的設定上部份重疊。但魂系遊戲具有某些獨特的設計，而使得玩家將兩者區分開來。魂系遊戲通常以黑暗奇幻為背景，充滿詭譎和壓抑的氛圍。玩家扮演的角色從一開始便有一套基礎數據，透過擊敗敵人來獲取經驗值，進而提升角色能力。戰勝越強大的敵人，獲得的經驗值就越多，這種設定促使玩家不斷挑戰自我與敵人。每當玩家死亡，經驗值會留在死亡地點，玩家則從附近的復活點⁴復活，只有重新回到死亡之地才能取回失去的經驗值，這一設計要求玩家重新面對危險。在不斷的戰鬥中，玩家逐漸了解遊戲的背景故事與角色劇情，找到自己的使命，最終透過擊敗強敵來改變遊戲世界的命運。

魂系遊戲以其高難度而聞名，遊戲設計往往帶有挑戰性甚至「惡意」，例如場景設計會讓玩家迷路或陷入險境。玩家要憑藉記憶力不斷探索，擊敗每個關卡的敵人，這些敵人的實力強勁，玩家通常只能以防禦、移動、翻滾等方式逐漸削弱敵

人的生命值，經過反覆的嘗試與死亡才能獲勝。這種痛苦的遊戲體驗勸退了不少玩家，但也有玩家被這樣的設計激起了好勝心與好奇心。這種「以弱勝強」的挑戰方式能激發玩家的潛力和成長，讓玩家得以感受到自身的進步，在克服困難後獲得的成就感也隨之增加。

此外，魂系遊戲的敘事方式也極具特色，稱為「碎片化敘事」。每款魂系遊戲都擁有豐富的世界觀與細膩的美學，但與其他遊戲不同的是，魂系遊戲不會主動告知玩家故事設定，玩家不了解眼前發生了什麼、為何發生、接下來要做什麼，必須自行從場景設計、角色對話、物品細節中尋找線索，拼湊出完整的故事脈絡。碎片化敘事鼓勵玩家探索和欣賞這個遊戲世界，讓玩家更深入沈浸在遊戲世界中，也促進了玩家之間的交流與分享，組成社群分享彼此的觀察和詮釋。

憑藉獨特的設計理念和強烈的挑戰性，魂系遊戲吸引了無數玩家，他們樂於在反覆挑戰中體驗痛苦與進步，即使是經歷多次死亡和失去經驗值，也無法阻擋他們對遊戲的熱情。如今，魂系遊戲已經從小眾走向大眾，這不僅反映出越來越多的玩家接受並喜愛這種遊戲體驗，也標誌著這一類型的遊戲進入了更多人的視野。無論是什麼原因，魂系遊戲的崛起無疑是遊戲行業中值得關注的現象。

注釋：

1. 由遊戲製作人宮崎英高與《冰與火之歌》系列小說作者喬治·R·R·馬丁（George Raymond Richard Martin）合作創作，玩家的目標是修復帶有魔力卻破碎的艾爾登法環，成為艾爾登之王。遊戲分級為限制級，未滿18歲不得遊覽。
2. 遊戲分級為限制級，適合18歲以上的玩家。
3. 《黑暗靈魂》為輔15級，適合15歲以上的玩家。《黑暗靈魂II》、《黑暗靈魂III》為限制級遊戲。
4. 角色會在死亡地點之外的其他地點復活，重新開始遊戲，以防止角色在復活瞬間再次被殺死，或是靠復活滿血的優勢擊敗敵人。

閱讀小提醒

本文簡述了魂系遊戲的誕生和特色，即使遊戲難度高仍吸引眾多玩家投入。作者以簡單的結構、清楚的敘述，讓沒有接觸電玩的讀者也能理解文章內容。不妨想一想，魂系遊戲的設計能帶來什麼啟發？

■ 請依據前述文章回答下列問題。

問題一：[統整解釋]

() 請問魂系遊戲的稱呼由何而來？

- (1) 因此類遊戲機制的首款遊戲名而衍生出的代稱
- (2) 因為遊戲角色具有重生的特質均可以無限復活
- (3) 因宮崎英高所開發的電玩遊戲都以「魂」命名
- (4) 因黑暗奇幻的遊戲設計，時常有幽靈類的人物

問題二：[擷取訊息]

() 在魂系遊戲中，玩家角色的成長與哪一種因素密切相關？

- (1) 物品收集的效率
- (2) 完成任務的數量
- (3) 戰鬥中的經驗值
- (4) 團隊合作的能力

問題三：[統整解釋]

() 魂系遊戲的復活機制可能會吸引哪種特質的玩家？

- (1) 精益求精
- (2) 不屈不撓
- (3) 破釜沉舟
- (4) 未雨綢繆

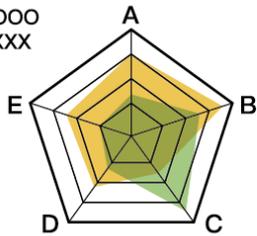
問題四：[擷取訊息]

- () 為什麼魂系遊戲的設計如此高難度？
- (1) 鼓勵玩家互相交流以激發合作精神
 - (2) 讓玩家仔細觀察遊戲中的設計美學
 - (3) 吸引玩家從其他系列尋找破關方法
 - (4) 讓玩家體驗到克服困難後的成就感

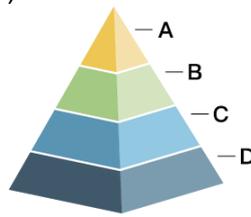
問題五：[省思評鑑]

() 根據魂系遊戲的敘事方式，玩家最可能使用下列哪一種筆記方式來記錄攻略？

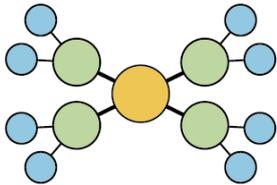
- (1)
- OOO
 - XXX



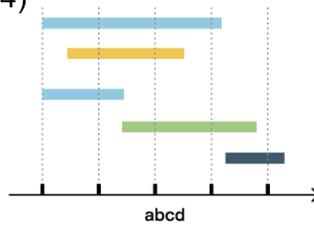
(2)



(3)



(4)



■ 文本分析

本文以知名電玩遊戲《艾爾登法環》被評選為「年度最佳遊戲」作為開場，為魂系遊戲的介紹拉開序幕。第2段聚焦於遊戲總監宮崎英高，簡述了魂系遊戲的起源與發展，因魂系遊戲受到好評，使得許多遊戲公司也紛紛投入開發。值得一提的是，宮崎英高被《時代》（Time）評選為2023年百大影響人物（TIME100），成為繼「瑪利歐之父」宮本茂之後，第2位入選的日本遊戲製作人，這也印證了電玩遊戲的影響力遠超過許多人的預期。

文章第3~5段則分別說明魂系遊戲的特色。首先是玩家如何累積經驗值和「撿魂」機制，其中，玩家復活後必須回到死亡之地，才能取回死亡前的經驗值，這個設計與第4段的遊戲設定有所關聯。第4段以關卡的惡意設計、敵人的強度和玩家的弱小，來突顯魂系遊戲難以破關的特色。有趣的是，即使必須經歷多次嘗試和花費大把時間，玩家仍然會選擇重新迎接挑戰。正如宮崎英高曾在受訪時說：「在遊戲中從死亡到重生，並且不斷去嘗試、克服眼前難關，我們希望玩家能在這個循環當中獲得快樂。在現實生活中，死亡象徵悲傷，是一件可怕的事情，但在遊戲世界裡，死亡可以被賦予不同的意義。」在魂系遊戲中，玩家的死亡不代表失敗，而是一次又一次學習與進步的機會，直到挑戰成功，成就感也隨之倍增。

魂系遊戲的最後一項特色是「碎片化敘事」，不同於其他遊戲給予詳盡指示，魂系遊戲將探索和詮釋的樂趣交給玩家。為了尋找蛛絲馬跡，玩家會將注意力放在遊戲環境、道具和角色上，更深入沉浸於遊戲體驗中，讓玩家與魂系遊戲的黏著度更高。非線性敘事也讓玩家有選擇路線的自由，可以練等級、找其他角色互動，或只是單純欣賞風景，這種自由讓玩家感受到自己是遊戲世界中的一份子，這個世界不僅僅為了破關而存在。根據社會心理學理論，人會更加重視自己主動選擇的事物，魂系遊戲讓玩家從被動接受訊息者成為主動參與者，形成了與傳統影視媒體無法比擬的互動體驗。玩家的選擇最終會導向不同的結局，有些玩家為了體驗不同的結局而重新開始遊戲，有些玩家組織社群討論破關秘訣、拼湊劇情，由此誕生了所謂的「魂學」。

即使你沒有玩過電玩遊戲，也能透過魂系遊戲的成功之道得到啟發。如果你是遊戲玩家，儘管有許多研究顯示打電玩帶來的益處，但別忘了電玩是抒壓的休閒方式之一，適當規劃時間、平衡生活，才能在現實世界和線上伺服器中，擁有救贖的力量。

■ 延伸思考

1. 宮崎英高的人生經歷與他設計的遊戲，有什麼關聯？
2. 適度玩電玩遊戲有什麼好處？

■ 延伸閱讀關鍵搜尋

〈跳躍吧！馬利歐〉



文章	<p>品學堂閱讀理解數位學習系統 〈跳躍吧！馬利歐〉</p> <p>朱家安 〈什麼是魂系遊戲？壓力帶來的被動戰鬥與沉浸感 由碎片拼湊的龐大世界觀〉</p> <p>過館人生 〈魂系遊戲是什麼？解析FromSoftware的魂系美學〉</p> <p>朱安家、魚子 〈魂學家與他們的產地... 《艾爾登法環》等魂系遊戲的碎片化敘事是好點子嗎？〉</p> <p>遊戲小虎 〈你不知道的宮崎英高？《艾爾登法環》慘虐全球玩家的滿滿「善意」是如何誕生的？〉</p> <p>拾元 〈電玩當然可以是藝術！當遊戲不再只是遊戲〉</p> <p>芭芭拉·歐克莉 (Barbara Oakley) 著，高霽芬譯 〈認知神經學研究：電玩玩家更容易專心，即時反應力較強〉</p>
書籍	<p>嘉布莉·麗文 (Gabrielle Zevin) 著，方慈安譯 《明日，明日，又明日》</p>
影片	<p>YouTube 「影響我最深的遊戲製作人——宮崎英高，魂遊戲再過十年一樣好玩」</p> <p>「艾爾登法環到底有多神？認識宮崎英高的遊戲哲學 沒玩過魂系該不該玩？I 超粒方」</p> <p>「讓玩家們又愛又恨的公司！開發虐待玩家為樂的遊戲 曾經還是一家軟件公司？開創魂類遊戲的工作室【From Software】的故事」</p> <p>「打電玩的小孩不會變笨！打電動助提升這「五大」能力」</p>
關鍵字	<p>魂系、宮崎英高、開放世界、《一級玩家》</p>



客座總編輯

戴仲峰

我是戴仲峰，有一張名片，上面登載的是國立中正大學犯罪防治學系教授，這個職位，我占了臺灣教授的1/14000，也就是0.007%，如同塵埃般微不足道的存在。

但是，我在搭乘飛機的時候，會遇到假釋出獄的槍擊案更生人；我在駕駛汽車的時候，會遇到對我開槍的行車糾紛當事人；我靜靜地聽過毒品收容人懺悔的哭聲；我忿忿地想掐住死刑鑑定當事人的衣領；我收過毒品更生人的來信，我也以播客主的身分到看守所辦理與聽友的會客。

我有好多好多與另外13999位教授不一樣的生命經驗，所以我不是1/14000，我是唯一，因為我把所有曾經在我人生生命中，互動過的人們，都視為唯一。

我從小到大的求學，是一部比教科書還要教科書的典範人生，沒有叛逆期、沒有撞牆期，一切似乎都信手捻來的順利。然而這種表象順利的背後，卻隱藏了自己蠢蠢欲動的心。

恩師，日本大淵憲一教授曾經對我說：「戴桑，你不適合當個象牙塔裡的研究型學者，你有著情感豐富、多元包容的特質，透過你的聲音與筆，將知識傳播出去吧！」謝謝爸媽給了我一副好嗓子，我也善用這「得獎的聲音」，連續兩年2017年、2018年奪得廣播金鐘獎，4座獎項的榮譽。在我的聲音裡，高齡犯罪現場歷歷重現；在我的聲音裡，修復式正義反覆低吟。

然後是新媒體，在「哇賽心理學」的帶領下，《犯罪不思議》、《犯罪心理學大解析》、《戒不了的癮》，成為我推廣犯罪心理科普知識的重要平臺，無形聲波的交流，讓我徹底打開視野，認識了更多的朋友。

《罪、罪犯與他們的產地》是臺灣第1本，以本土角度撰寫完成的犯罪心理學書籍，每一個案件都與在地密切相關。「根源於個人、萌芽於家庭、惡化於學校、危害於社會」，犯罪，是一件事就發生在我們四周的事情，不能忽視放置，也不用驚慌逃避，讓我們一同面對、一同處理。

主題
閱讀

為什麼少年會走上岔路？

叛道

犯罪心理學在研究什麼呢？要回答這個問題，我們可以先把「犯罪心理學」這個詞拆開來理解。「犯罪」指的是「犯罪的行為」，而「心理學」關注的是「犯罪的動機」。在犯罪心理學的研究中，行為與動機是兩大核心，犯罪行為並非僅僅是外在表現，更深層的心理需求和動機更扮演了關鍵角色。犯罪心理學聚焦於犯罪行為背後複雜的心理動力，從而理解為何有人會走上犯罪的道路，讓我們能夠更全面思考犯罪行為的複雜性，理解個體和環境如何交互作用，並找出降低犯罪率的有效策略。

近年來，學者開始探索犯罪行為和大腦之間的關係。研究發現，青少年的大腦發展尚未成熟，使得青少年在面對壓力和情緒時往往難以控制自己，容易做出一些離經叛道的行為。隨著年齡增長，大腦逐漸成熟，人的自我控制能力也會增強，衝動犯罪的風險就會降低。

此外，家庭環境對青少年的影響也非常大。心理學家指出，青少年在家庭中建立的價值觀和情感依附對其影響深遠，如果家庭中存在經濟壓力或緊張的關係，青少年可能得不到足夠的情感支持，讓他們更容易受到同儕的影響，甚至因此而走上犯罪的道路。

犯罪行為也常受到環境和時間的影響。例如，許多搶劫事件多發生在比較僻靜的巷道裡，因為人們在這些地方較容易放鬆警惕，給犯罪者提供了機會。犯罪心理學透過這些時空因素的分析，為預防犯罪提供了參考依據。

隨機殺人事件往往會造成社會震撼及人心恐慌，為什麼加害者會對無冤無仇的受害者產生殺意？犯罪心理學提出「社會排斥」來解釋這個犯罪現象，當一個人為了得到團體的認同而壓抑自己、遵從規範，最終卻還是被排擠時，他們可能會選擇用攻擊行為來表達不滿。從源頭化解這股反撲社會的戾氣，其實我們每個人都能做到。

隨著社會變遷，犯罪行為的原因日趨多元，心理學家不僅試圖揭開這些行為的根源，也能在預防犯罪、保護青少年及維護社會穩定中找到更有效的對策，並提醒我們家庭環境、心理需求和社會認同對維持個體行為穩定的重要性。許多學者樂觀預期，隨著法治的進步、同理心的培養和包容性的推廣，在未來人類真的可能完全擺脫犯罪的糾纏。在邁向這個理想的過程中，讓我們從了解和改變內心開始，牽起周圍的手，編織安全緊密的網絡。

品學堂編輯部

