

第六組社會實踐方案

學測大富翁：教育市場化下的不平等



National Dong Hwa University Department of Sociology

國立東華大學社會學系

指導教授：呂傑華

高雅姿

黃郁昕

陳霆霖

蔡瀚德

黃火圻

目錄

一、 背景.....	3
二、 文獻回顧.....	3
三、 目的.....	6
四、 過程.....	7
五、 桌遊規則.....	8
六、 試玩過程照片.....	16
參考資料.....	21
分工表.....	22

圖表目錄

圖表 1.....	17
圖表 2.....	18
圖表 3.....	19
圖表 4.....	20
圖表 5.....	20

一、 背景

從民國 43 年大學開始聯合招生到民國 91 年起實施多元入學制度，考試制度的「公平與否」不斷地受到質疑也引發許多討論。而本小組在多次討論後決定以自身的經驗出發，以學測及面試來做為這次社會實踐的主題，並以桌遊的形式來呈現此制度有著的不公平面向。

二、 文獻回顧

1. 新自由主義的興起 新自由主義的興起

鍾宜興（2002）指出：高等教育市場化在於標明高等教育猶如一個自由市場，仰賴生產者（高等教育機構）和消費者（學生與家長）兩者所建構而成的供應與需求之關係，進行產品品質（如教學）的提昇、數量（如學生數）與價格（如學費）的調配。

Apple（2001）主張：教育市場化之力量與機制除了可以作為教育發展的能源以外，還能激發教育的效能與效率極大化。因此，各國政府 試圖引進市場化的力量，讓大學經營達到效能（effectiveness）、效率（efficiency）與經濟（economy）三大目標（Hughes, 1994）。

2. 政府財政負擔過重

1. 大學教育經費需求增加，因此想引進市場私有化引進私有資源減少財政負擔。
2. 市場化著重消費者導向的經營方式，因此學校需設計吸引學生的課程與教學方式，滿足消費者的需求。

3. 對政府長期獨占教育之反動、對政府長期獨占教育之反動

公私立大學教育經費分配不均、公立大學經營效率低落，對教育發展造成某種程度的危害（陳啟榮，2005；Ball, 1993），所以引起人民對政府長期獨占大學教育經營

之反動，期盼政府能開放民間投入大學教育活動。並且高等教育市場化還能夠降低政府和大學對於教育的掌握，提昇教育的生產效率。

Trow 的高等教育制度發展

高等教育發展階段	菁英型	大眾型	普及型
整體規模(占同年齡層的升學率)	15%以內	15%--50%	50%以上
相符的社會(例)	英國、大部分西歐各國	日本、加拿大、瑞典等	美國
高等教育機會	少數者的特權	相對多數者的權利	所有人的義務
大學升學的條件	制約的(家世及才能)	準制約的(某種制度化的資格)	開放的(個人的選擇)
高等教育的目的	人格培育、社會化	知識及技能的傳承	提供新穎廣泛的經驗
高等教育的主要功能	形塑菁英、支配階級的精神與信念	培育專業化的菁英及社會的領導層	培育能適應產業社會的全體國民
課程	高度結構化(固定結構)	結構化及彈性化(軟性架構)	非結構性(階段式學習方式的瓦解)
主要的教學方法及手段	重視個人指導、師徒關係的導生制、小組討論式	非個別的多入式的講課及輔助式的小組討論、工讀型、三明治型課程	函授、電視、電腦及教學機器的利用
學生的升學就學模式	高中畢業後直達車式的升學，無中斷地取得學位、中輟率低	高中畢業後、非直達車式及一時性的休學、中輟率的增加	入學期延後及休學者、成人及工讀生的升學，具工作經驗者再入學的激增
高等教育機構的特色	同質性(具有共同特質的大學及具專業分化的專門學校)	多樣性(具有多樣水準的高等教育機構及綜合式教育機構的增加)	極度的多樣性(喪失共通的一定水準、對於「標準」之物有所疑惑)

高等教育機構的規模	學生數 2000-3000 人 (成立共同的學術共同體)	學生及教職員總數 3 萬人 (與其說是共同的學術共同體，不如說是頭腦的都市)	學生數的無限制性 (共同的學術共同體意識的蕩然無存)
社會與大學的界限	明確的區分 閉鎖式的大學	相對的淡薄化 開放的大學	界線區分的消失 大學與社會的一體化
最終權力的所在與政策決定主體	小規模的菁英團體	菁英團體+利益團體+政治團體	一般大眾
甄選學生的方式	中等教育的成績或依考試方式選拔(能力主義)	能力主義個人教育機會均等化的理念	全民教育的保證+團體所應達成水準的均等化
大學的管理者	業餘的大學人兼任	專職化的大學人+巨大的官僚職員	管理者的專業化
大學內部的運作型態	以資深教授為主的寡頭支配	資深教師+年輕教師+參與的「民主式」支配	校內共識的瓦解？依賴校外者的支配？

資料來源：高學歷社會之大學，天野郁夫譯。(引自楊思偉(2000)，高等教育普及化發展模式初探。教育研究資訊，8(4)，20-21)。

根據中華民國統計資訊網之統計 2021 年，我國高等教育學齡人口在學率為 89.81%，為普及型。

<https://statdb.dgbas.gov.tw/pxweb/Dialog/viewplus.asp?ma=ER0102A1A&ti=%A6U%AF%C5%B1%D0%A8%7C%BE%C7%C4%D6%A4H%A4f%A6b%BE%C7%B2v-%A6~&path=../PXfile/Education/&lang=9&strList=L>

4. 高等教育市場化之隱憂

1. 大學學術水準可能會向下沉淪
2. 大學教育質量失衡問題
3. 造成大學彼此之間惡性競爭
4. 功利導向逐漸崩解大學內部生態平衡
5. 市場機制牽制大學卓越發展

5. 教育平等

教育機會的均等、教育過程公平、教育品質公平，以求讓社會弱勢群體有機會與其他階層在同一起跑線上起跑，通過教育改變命運（李大偉、李建興、黃嘉莉、林韶姿、翁婉慈、曾慧青，2012）。

選擇機會

1. 橫向的選擇機會：學術能力相同的學生有相同的入學機會
2. 縱向的選擇機會：學術能力不同的學生享有不同的入學機會（喬錦忠，2009）。

6. 教育市場化下的社會階層與升學不平等

教育市場化的立意良善，目的在於使學校降低管理成本、提高管理效率、透過自由市場的機制讓大學能夠改善公共服務品質、公私立大學可以平等競爭、提高學校的應變能力並同時增加學生選擇的機會，例如入學方案和課程多樣化等等。然而實施教育市場化後高等教育的大量擴充也隨之而來，造成文憑貶值使學士大量增加。而在多數人都想讀大學的風氣和自由市場機制的影響下畢業制度變得寬鬆使學士水準降低、產生販賣學位的學店、高等教育經費被稀釋、大學間開始搶學生等等問題出現。除此之外多元入學管道加入備審資料以及面試使考試分數不再是唯一標準，也讓社會階層低的學生在學測方面比起高社會階層之學生更加不利。

三、 目的

基於上述背景，此次社會實踐方案之目的為解決教育部平等之問題，但在進行評估過後認為在被時間和能力的局限下，決定以獲取關注和重視為目的，讓更多人看見考試制度下的不公平。

以往我們都會認為只要自己夠努力就可以考上「好學校」，也就是錄取分數較高的學校；但是從文獻中得到的結果並非如此，在教育市場化下的體制中，社會階層是造成教育不平等的因素之一。因此，希望藉由大富翁的形式呈現，讓玩家可以透過這個大富

翁的遊玩，更加瞭解「社會階層會影響教育不平等」這個社會議題。而我們之所以會選擇大富翁做為遊戲主體的原因，在於大富翁的遊戲過程會逐漸現階級差異，正也是我們想要表達的內容，最後將大富翁做延伸，經過改良開發後，變成現在的「學測大富翁」。

四、過程

(一) 從 IG 專頁到桌遊

在期中報告過後協議用小組成員都比較有興趣的方向來執行實踐方案，並在與教授討論後確定以此為最終方案。

(二) 第一次試玩的問題

1. 無玩具鈔票和籌碼導致遊戲過程繁瑣。
2. 玩家像在獨立遊玩沒有互動感。
3. 階級難以流動。
4. 遊戲時間過長。
5. 增加心理值的方法過少。
6. 未良好利用機會命運卡。

(三) 針對問題進行改動

1. 使用玩具鈔票、籌碼、抽籤和輪盤程式。
2. 在棋盤中加入獎學金格子，讓踩到此格子的玩家回答問題並按照階級和方案領取金錢。
3. 更改機會命運的內容。
4. 加入銀行、基金、彩票、刮刮樂和股票。
5. 設計增加心理值的新方法。

(四) 第二次試玩

1. 收集玩家心得。
2. 製作棋盤和手牌的最終成品。

五、 桌遊規則

(一) 回合數

總共 18 回合，按照真實數值每回合為 8 個月，前 10 回合為準備學測之學習期、後 8 回合為準備面試之備審期。

(二) 人物卡

共有四張人物卡，分別為「頂」、「中產」、「中低」、「低」。每張人物卡依照階級有不同數值，以下為各人物卡設定。

頂：

1. 每回合金錢+100000
2. 起始心理 80
3. 學測起始成績 100
4. 面試起始成績 100

中產：

1. 每回合金錢+25000
2. 起始心理 70
3. 學測起始成績 110
4. 面試起始成績 110

中低收：

1. 每回合金錢 + 5000
2. 起始心理 65
3. 學測起始成績 120
4. 面試起始成績 120

低收：

1. 起始金錢 + 2000
2. 起始心理 60
3. 學測起始成績 120
4. 面試起始成績 120

(三) 數值

1. 金錢：每回合可以支付金錢執行手牌動作。
2. 心理：心理值會遇到事件而增減，達到特定述職時即會產生影響，以下是心理數
值之級距，及對分數的影響。

100

90

80

70

60

50

40 ----- 考試成績- 10

30 ----- 考試成績- 15

20 ----- 考試成績- 20

10 ----- 考試成績- 30

1 ----- 考試成績- 40

0 ----- 考試成績- 110

3. 學測成績:滿分 240

4. 面試成績:滿分 240

(四) 大學卡

分五階層，各五張，共 25 張。開局時各玩家從頂層牌堆各抽取一張，以此為結算目標，未達標則以剩下的大學卡判定玩家最後的考試分配結果。

(五) 手牌

依照階級有不同牌堆功能各異，玩家開局時擁有三張起始手牌，上限為五張，每回合開始時使用，超過上限選擇一張丟棄。以下是各個手牌名稱和效果。

財產重分配 (低收)

在你金錢 <0 時才可使用，每名玩家給予你他們自身的 10%金錢，此卡不可被抵擋。整場只可使用一次。

強制收購 (頂)

以每張卡 1000 的價格購買其他玩家不限數量的手牌，且直至下回合才需棄牌，此卡不可被抵擋。整場只可使用一次。

財產重分配 (中低收)

在你金錢 <0 時才可使用，每名玩家給予你他們自身的 5%金錢，此卡不可被抵擋。整場只可使用一次。

天降之財（中產）

抽到此卡時生效，自身金錢加倍。整場只可使用一次。

花錢買證（各階級都有）

1. 頂：EF 海外遊學課程 行動值-8、金錢-110000；面試成績+55、心理+20
2. 中產：X 醫大醫學營 行動值-8、金錢-5000；面試成績+25、心理+5
3. 中低收：X 大社會營 行動值-8、金錢-1000；面試成績+10、心理+5
4. 低收：戰鬥營 行動值-2、金錢-0；面試成績+2、心理+10

運用權勢（頂、中產）

1. 頂：教育部長幫忙寫推薦函 面試成績+20*1
2. 中產：父母是大學教授 面試成績+5

弱勢補助（中低收、低收）

1. 中低收：成績達標 150 使用此卡金錢+2000
2. 低收：成績達標 150 使用此卡金錢+2000

懸梁刺股（各階級都有）

下次讀書/備審製作效益和心理值減損翻倍。

假日 double（各階級都有）

下次打工效益和心理值減損翻倍。

打工升級（中產、中低收、低收）

提升下次的打工階級

林北有錢（頂、中產）

不怕金錢支付，花錢扁人。

行動步數-1、金錢-5000，指定一名玩家扣其心理值 10 且自身心理值+15。

遙控骰子（各階級都有）

指定下次骰子點數 金錢-500

Uber calling（各階級都有）

增加 1~6 步，每一步金錢-500

慶典消費（各階級都有）

1. 頂：遊艇派對 金錢-200000，心理值+45、成績-20、行動步數-6
2. 中產：國內旅遊 金錢- 20000，心理值+30、成績-20、行動步數-6
3. 中低：半夜出門跟朋友喝酒 金錢-2000，心理值+10、成績-5、行動步數-2
4. 低收：跟朋友夜遊 金錢-200，心理值+5、成績-0、行動步數-2

居家隔離（各階級都有）

恭喜你 足跡重疊囉 抽到此卡立即生效，強制結束當回合。

還敢亂丟菸蒂啊（各階級都有）

指定一名玩家金錢-3000、心理值-10 且自身金錢+100

混分巨獸（各階級都有）

從自身以外成績最高者偷取成績 10

我要告老師

偷打小報告，指定一名玩家-5 心理值

喂！爸媽我沒錢了（頂、中產）

1. 頂：金錢<30000 時才可使用，金錢+50000
2. 中產：金錢<8000 時才可使用，金錢+10000

清寒獎學金（中低收、低收）

此卡分為兩種狀況

1. 成績>200 時使用，金錢+30000
2. 成績>180 時使用，金錢+15000

花錢消災（各階級都有）

自身受到負面效果時可使用，讓該卡失效，金錢-1000

自有飛機（頂）

金錢-20000，指定飛至棋盤上任一點

（六）機會命運

機會命運分為兩個牌堆，依照卡牌內容會影響各個數值，各 18 張。

（七）模擬考

三回合一次模擬考，模擬考分數和心理值會互相影響。

(八) 讀書/打工/娛樂

玩家的回合開始時可選擇要讀書、打工或娛樂。

讀書：

前 10 回合

玩家可決定讀書方式及支付多少行動值，以下是各讀書方式的需花費和可增加的數值。

1. 自習：0/1HR+成績 1 -0 心理
2. 基本家教：4200/1 HR +2 成績 當回合每重複一次-1 心理
3. 名師家教：7000/1 HR +3 成績 當回合每重複一次-1 心理

後 8 回合

玩家可決定備審製作、面試準備方式及支付多少行動值，以下是各方式需花費和可增加的數值。

1. 自行製作及準備：-0 金錢、2 行動值 成績+1 -0 心理
2. 基礎顧問訪談：-2000 金錢、2 行動值 成績+2 當回合每重複一次-1
3. 專業顧問訪談：3400 金錢、2 行動值 成績+2 當回合每重複一次-1

打工：

玩家依照階級進行打工，可決定支付多少行動值，以下是各方式需花費和可增加的數值。

1. 初階打工：+1400 金錢、1 行動值 -2 心理值（中低收、低收）
2. 中階打工：+1700 金錢、1 行動值 -1 心理值（中產）
3. 高階打工：+2100 金錢、1 行動值 -0 心理值（頂）

娛樂：

玩家依照階級進行娛樂，可決定支付多少行動值，以下是各娛樂方式的需花費和可增加的數值。

1. 初階娛樂：-0 金錢/1 行動值+3 心理

2. 中階娛樂：-2000 金錢/1 行動值 +4 心理
3. 高階娛樂：-5000 金錢/1 行動值 +5 心理

(九) 行動值

平日 5 小時、假日 15 小時一共 55 小時，半個月約為兩周，加總平均一回合之行動值約 8。

(十) 商店列表

學習期

1. 補習班課程：以一回合計算價錢，玩家決定要買多久。一回合價錢 3300 且行動值-3、成績+2、心理值-1。
2. 學習工具：使讀書跟補習班加成永久+1，金額 5000。
3. 補充手牌：5000 一回合最多購買至手牌上限
4. 擴充手牌上限：100000，每玩家僅能購買兩次。

面試期

1. 文書工具：使備審製作及面試準備加成永久+1，金額 5000。
2. 補充手牌：5000 一回合最多購買至手牌上限。
3. 擴充手牌上限：100000，每玩家僅能購買兩次。

(十一) 模擬考

前 10 回合每 3 回合一次，總共三個模擬考，成績達標可按照階級領取獎學金，以下是每次模擬考的成績和獎金金額。

1. 第一次標準：125 分
2. 第二次標準：150 分
3. 第三次標準：200 分

頂：+50000 金錢

中產：+5000 金錢

中低：+1000 金錢

低收：+200 金錢

(十二) 股票

漲時無條件進位、跌時無條件捨棄，兩者皆取至百位數。以抽籤決定漲跌，買賣時抽籤。以下為各股票之價格和投資之風險程度。

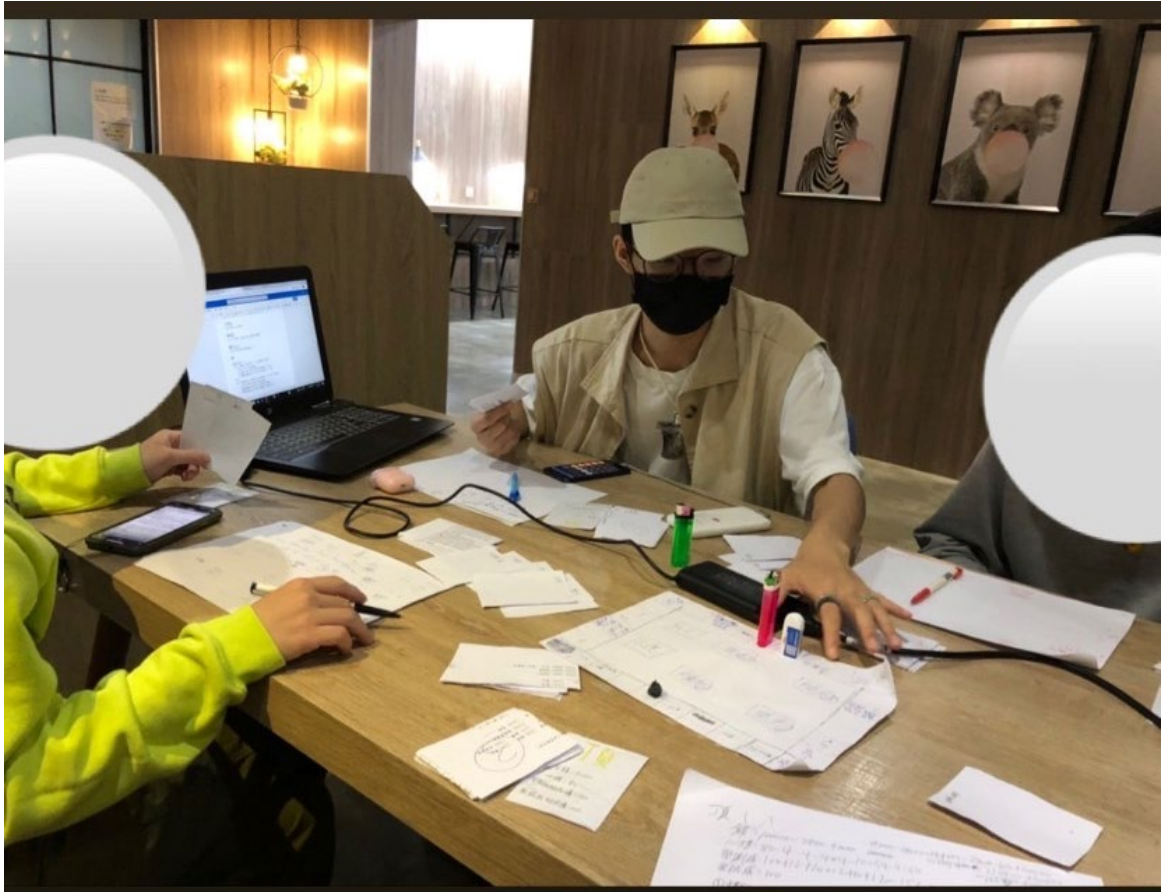
1. 1 元/股 台開 穩健
2. 10 元/股 華航 大波
3. 50 元/股 中鋼 穩健
4. 100 元/股 台積電 穩健
5. 500 元/股 聯發科 大波

(十三) 彩票和刮刮樂

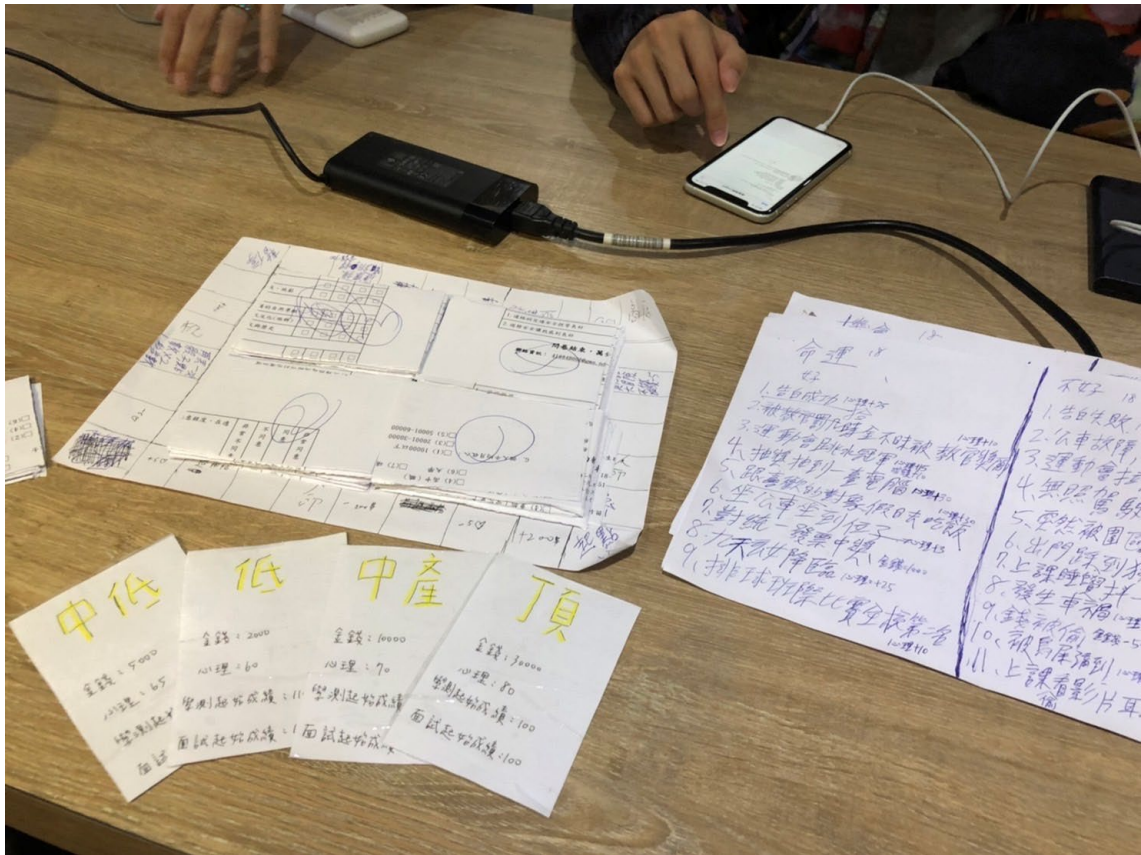
1. 彩票：100 元買一個號碼，號碼共 30 個，中獎得 1000000 元。
2. 刮刮樂：數值全部按照程式。

六、 試玩過程照片

第一次試玩

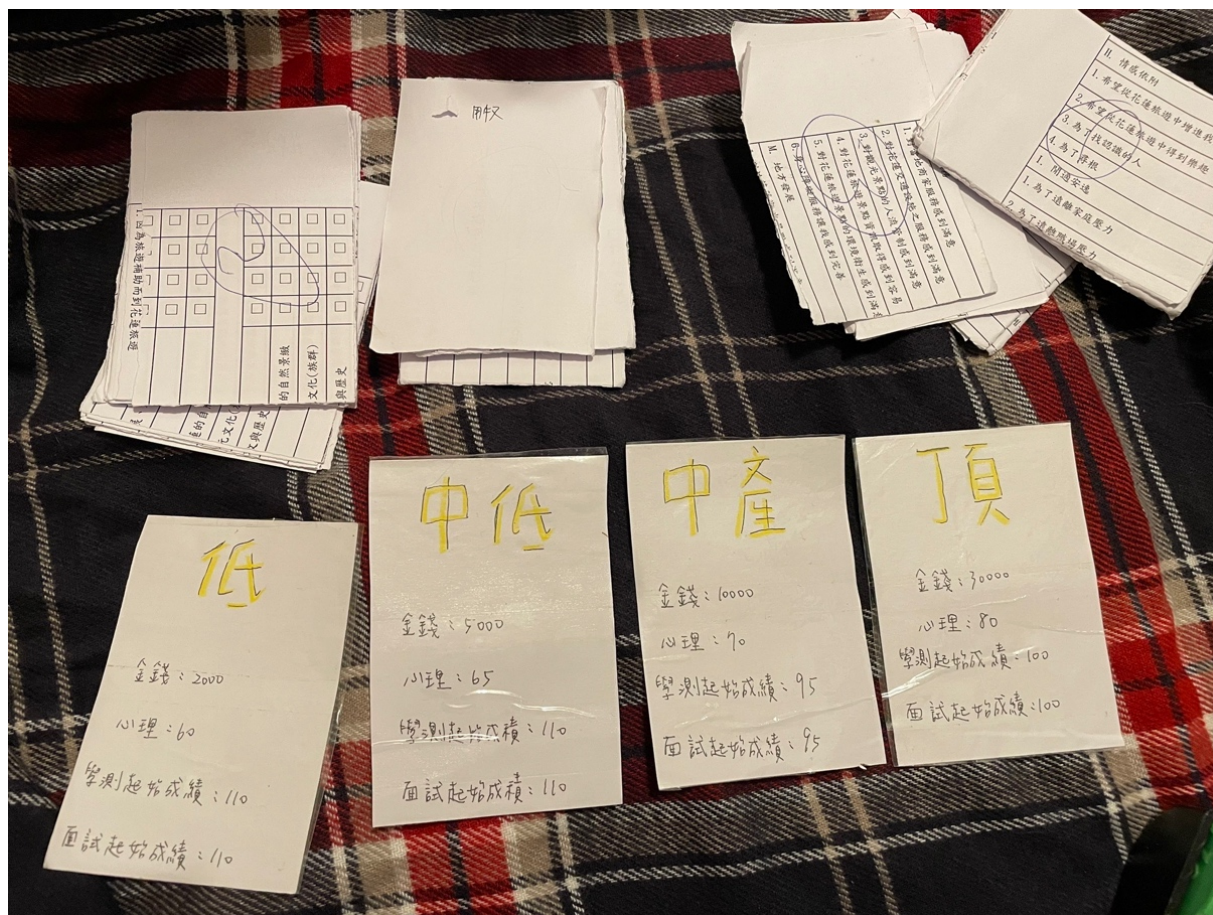


圖表 1



圖表 2

第二次試玩



圖表 3



圖表 4



圖表 5

參考資料

- 擷取自 愛普傑教育顧問: http://www.applyschool.com.tw/web/cm2_plan_abc.php
- AppleM. (2001). Market, standards, teaching, and teacher education. *Journal of Teacher Education*, pp: 182-196.
- BallS. J. (1993). Choice and Social Class: the Market as a Class. *Education Markets*.
- HughesO. E. (1994). 於 *Public management and administration*. New York: St. Martin's.
- 李大偉、李建興、黃嘉莉、林韶姿、翁婉慈、曾慧青. (2012). 我國大學多元入學制度之評估研究. 行政院研究發展考核委員會.
- 林曉慧、沈志明 . (2022年3月11日). 大學營隊或活動涉歷程不得收費和發證明 教育部：別犯同樣錯誤. 擷取自 公視新聞網:
<https://news.pts.org.tw/article/571230>
- 陳啟榮. (2005). 當代教育市場化實施成效之檢視. *國民教育*, 頁 81-85.
- 陶宏麟、吳澤玟. (2017). 從效率與公平評估臺灣的大學入學制度改革. *人文及社會科學集刊*, 頁 385-426.
- 喬錦忠. (2009). 高等教育入學機會公平的指標體系研究. *教育學報*, 頁 69-73.
- 提供詳細完整行程內容及費用資訊. 智慧管理搶得先機，不再錯過熱門營隊！. (無日期). 擷取自 Alcamp 全台最大的營隊網站: <https://aicamp.com.tw/>
- 湯志民. (2003). 台灣高等教育擴張與整併之探析. *卓越與效能—21世紀高等教育發展前景學術研討會* (頁 283-330). 台北: 國立政治大學教育學系.
- 趙宥寧、林佩均、趙容萱. (2002). 私中多元入學要學生參加營隊 多校觀望中 家長焦慮爆棚. 擷取自 聯合新聞網: <https://news.pts.org.tw/article/571230>
- 鍾宜興. (2002). *俄羅斯教育研究*. 高雄: 復文.

分工表

高雅姿：書面檔、PPT、桌遊相關遊戲設計、遊戲試玩

黃郁昕：書面版面配置、遊戲內容設計、遊戲試玩

陳霆霖(組長)：PPT、書面檔、桌遊規則、口頭報告、遊戲試玩

蔡瀚德：遊戲內容設計、實體桌遊設計、遊戲試玩

黃火圻：遊戲試玩、心得分享