# 建立以線上遊戲平台技術為基礎的醫學數位學習系統

# Building a Game-Based e-Learning (GBeL) platform for Medical Education

胡秋明[a]、蔡文傑[a]、李友專[a*]、許重義[b]、萬序恬[c]、王宗倫[d*]、郝德慧[a]、徐建業[a]

[a]臺北醫學大學醫學資訊研究所、[b]臺北醫學大學、[c]臺北醫學大學資訊服務中心、[d]新光吳火獅紀念醫院[*]通訊作者

## 摘要

目前各校具有各式各樣的教材資料格式，再加上各校學習系統的特殊功能，不易於達成電子化學習環境的特點。因此，未來期望找出一套合理的共同機制，達成節省教育訓練的開支，同時也可以提升學習效果。資訊科技的進步以及網際網路的普及，提供一個新型態的媒體工具，應運而生將是新型態的知識傳遞方法。數位學習(e-learning)的興起就是一個具體的現象。本研究分析現有環境的線上遊戲以及數位學習平台特性，以及其差異性之後，利用開放原始碼(open source code)的線上遊戲平台，開發出一套具有多人角色扮演的線上遊戲特性之創新數位學習平台 GBeL (Game-Based e-Learning)。線上遊戲的盛行也逐漸造成許多社會問題，不斷的有相關的報導指出網路沉迷以及網路成癮的現象。許多沉迷線上遊戲的學生普遍有的反應是：學校的學習是枯燥的，只有線上遊戲的虛擬世界可以提供解脫。本研究就是希望能開發出兩者兼顧的新型態的數位學習平台。

關鍵詞：線上遊戲、網路遊戲、數位學習、醫學教育、online game、MMORPG、e-learning、medical education