

桌游设计融入知识产权法教学改革研究

易艳娟 廖晓玲

井冈山大学

摘要:随着科技的不断进步,越来越多的娱乐形式进入到大众视野当中,为大众提供了更多的娱乐选择,其中桌游设计已经成为当今社会中一个备受关注的话题。桌游不仅仅是一种娱乐方式,还具有丰富的文化内涵和价值观念,正确的使用桌游可以让玩家从中获取知识,学习概念。因此,将桌游设计融入知识产权法教学改革中,可以帮助学生更好地了解知识产权法的意义和价值,提高学生的学习兴趣 and 积极性。据此,本文主要以桌游设计融入知识产权法教学为研究内容,着重分析桌游设计融入知识产权法教学的策略方法,希望能为知识产权法专业的教师提供一些参考和建议。

关键词:桌游设计;知识产权法;教学策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2023.10.003

在新课改政策下,我国教育部颁发的《关于全面深化课程改革落实立德树人根本任务的意见》中提出,国家教育应该侧重于培养学生的核心素养观念。在这种教育理念下,知识产权法教师应该了解教学效果的好坏不应该局限于教学方法,只要能够提升学生学习能力的方法就是好方法,桌游设计这种新颖的娱乐模式具有提高学生兴趣,提高学生学习自主性的特点,是一种科学、有效的教学方法。

一、知识产权法教学现状

在传统的知识产权法教学中,教师往往采用单一的讲授方式,教师还受到传统教育观念的影响,经常采用灌输式教学方法,学生在短时间内要处理大量的,专业性极强的理论知识,导致学生吸收接纳能力较差,学习效果较差^[1]。在这种教育模式下,学生严重缺乏实际操作和实践经验,导致学生无法在生活中应用知识产权法,无法将理论转化成实际。教师在将桌游设计融入知识产权法教学过程中也遇到了很多问题,主要表现在两个方面。第一,桌游设计与知识产权教学本身毫无关系,一个是休闲游戏,一个是法律法规,教师在刚接触的过程中很难想到二者融合的方法,进而导致这种教学模式难以开展,强行开展没有任何意义。第二,桌游设计过于复杂需要教师用大量的时间去思考,桌游原本的设计具有非常强的逻辑性,整个游戏过程缜密且合理,如果将游戏内容改变成知识产权相关内容难免会在游戏设定、游戏流程上出现漏洞,学生的体验较差。

二、桌游设计融入知识产权法的策略方法

(一)以桌游设计的方式进行情景模拟

教师可以设计一些与知识产权法相关的桌游,以桌游的方式进行情景模拟,例如开展专利侵权纠纷、商标

注册申请、著作权保护模拟等。在情景模拟中,学生需要在桌游上扮演不同的角色,如专利申请人、专利权人、商标注册人等,开展以游戏为互动形式的课堂讨论,教师需要根据学生的角色,布置不同的条件和问题,让学生解决。学生需要运用所学的知识产权法知识,进行申请、维权、诉讼等操作,以获得游戏胜利。这种方式可以让学生更加深入地了解知识产权法的实际应用和操作流程,提高他们的学习兴趣和参与度,改变传统的灌输式理论教学,学生的学习兴趣和积极性都会得到有效提升^[2]。

教师在桌游设计的过程中,需要注意将桌游设计的规则以及游戏流程和知识产权法的知识点进行有机融合,尽量不要脱离课本,适当可以带一些课外拓展训练知识,保证桌游设计的质量。对于桌游设计来说,其本质还是一款游戏,游戏能否吸引学生的重点在于,游戏本身是否具备可玩性,能否吸引到学生,如果要在游戏的基础上融合知识产权法,那么游戏还需要具备一定的教育价值,这在游戏的概念里是很难实现的,无论教师怎么设计都不会彻底脱离桌游本身的游戏特征,这是桌游设计的特点,也是桌游设计在教育领域中的缺陷。但是教师可以利用自身的教育水平来弥补这一缺陷,教师可以在确保游戏可玩性的同时,精心设置游戏规则和游戏流程,让桌游变得有更多可能,让学生在游戏中的尽可能多的学习知识产权法相关知识点。教师可以通过丰富游戏背景的方式来实现这一点,具体的操作方法如下。

第一,教师在情景模拟阶段可以为学生提供充分的背景知识和学习资源,将桌游设计的相对复杂一些,将一些重点、难点设置在桌游的末端,形成反转,专业术语叫给学生“挖坑”。第二,为了让学生能够充分感受

到桌游的有趣性和难度，教师可以将自我代入到桌游情境中，通过示范教学、讲解案例等方式为学生演示桌游的基本玩法，并倡导学生在游戏开始前进行自由讨论，互相学习了解游戏规则和相关知识点。第三，如果有学生在游戏的过程中感受到了游戏的难度和魅力，教师可以抓住这一机会积极培养学生的观念和学习思维，通过引导的方式帮助学生完成游戏，以此来培养学生的创新思维能力和实践能力。第四，教师要注重游戏的公平性和公正性，游戏的公平性和公正性是保证游戏能够顺利进行的重要因素，教师需要确保每个学生都有平等的机会和权利参与游戏。同时，教师还需要对游戏的结果进行公正的评判和总结，以便学生能够更好地理解和掌握知识产权法的知识点^[3]。

（二）以桌游设计的方式进行案例分析

教师可以用桌游设计的方式开展案例分析教学，首先知识产权法侧重于理论和实践相融合，案例分析这种教学模式可以很好地做到这一点，并且与桌游设计吻合度较高。桌游种类繁多，教师可以选择《狼人杀》这一游戏模式开展案例分析，狼人杀这一形式的桌游主要人员有13位，一位是法官可由老师扮演，其余12位则是玩家，其中4位为狼人，可以扮演侵权者，4位平民扮演被侵权者，4位神牌则可以扮演受托律师。游戏分工如下，教师需要将真实的侵权案例融入课堂中，以“域名抢注”这一真实案例为例，教师需要讲解事情发生的前因后果，整个案例的讲解要注重简单、全面，确保学生可以全面了解整个案例但是缺乏细节，需要学生自主探讨。4名“狼人”则需要利用自己所学充分保护自己，与4名知识产权律师进行抗争，4名“平民”则仔细分析案件过程，与律师进行配合，必要时可提供关键信息并由“法官”判断信息真实性。学生对整个游戏过程的接受程度更高，教学效果良好，充分展现桌游魅力的同时完成了知识产权教学。

教师在进行案例分析的时候需要注意几个事项。第一，教师要注重桌游的实际应用价值，因为知识产权法是一门实践性很强的学科，教师无论采用哪种形式进行教学都离不开实践操作，在选择桌游的时候也要注重实践流程，以激发学生讨论为主要方法开展案例分析。第二，教师要不断更新和改进游戏内容。随着知识产权法的不断发展和变化，教师需要不断更新和改进游戏内容，以便游戏能够更好地反映知识产权法的最新变化和

发展趋势。同时，教师还需要根据学生的反馈和评价，不断改进游戏的设计和內容，以便游戏能够更好地满足学生的需求和提高教学质量^[4]。第三，教师要注重因材施教，关注学生的个体差异性，充分考虑到学生的特点以及需求，充分照顾到学生的兴趣，比如在开展《狼人杀》这一形式的案例分析时，部分学生可能不愿意扮演“狼人”这一反派角色，教师需要照顾到学生情绪，并充分解释“狼人”的作用，劝导学生只有真正了解侵权者才能利用法律治理侵权者，要学会换位思考。此外，因材施教还体现在学生每个人都是独立的个体，不可能面面俱到，一定会有长处和短处，教师需要根据学生的个人特点进行合理安排，比如对于一些喜欢团队合作的学生，教师可以设计一些需要团队合作才能完成的游戏；对于一些喜欢挑战和竞争的学生，教师可以设计一些具有更高难度和挑战性的游戏。

（三）以桌游设计的方式进行小组讨论

教师可以用桌游设计的方式开展小组讨论，增加师生交流、生生交流，让学生充分表明自己的观点看法，同时也让学生了解到同学的思想，互相学习互相进步。教师可以设计一个需要学生在团队中解决知识产权案件的桌游。在这个游戏中，每个团队成员都有自己的角色和任务，他们需要一起合作，收集证据、研究法规、制定策略，并最终达成解决方案。通过这种方式，学生不仅可以学习到知识产权法的知识，还可以提高他们的团队合作和沟通能力。《大富翁》这一桌游形式就非常符合这一要求，在小组合作之前，教师需要将学生进行分组，分组的方式可以按照座位进行，但是为了公平公正，教师需要按照学习能力进行分组，保证每组成员的水平都是均等的，并给每组成员设置初始学分80分，由组内成员自由分配^[5]。知识产权教学融入《大富翁》这一桌游，对教师的游戏设计能力有着较高考验，教师需要将传统的道具转变成骰子、机会卡、分会分、阅读卡、著作权卡、专利卡、商标卡、阅读卡等等，所有的卡片都需要替换成知识产权的相关专业术语，还有一些商标卡用来当作各组成员占领的地区。游戏获胜方式与正常游戏模式相同，0分淘汰，坚持到最后者胜出。具体的游戏环节为，每组成员通过投掷骰子的方式来决定行走步数，并决定是否花费学分来购买知识产权知识点，知识点分为选择题、问答题和判断题，答对一定分数和题数可以占领该区域，其他小组成员如果想要夺占

该区域，就需要答对比上一组成员更多的题目，并夺取其积分，答题模式可以由组内成员自由作答，以团队分数的为准，主要在规定时间内作答即可，如果其他小组成员答对的题数比占领该区域的小组少，则需要上缴“过路费”。游戏问题的设定可以由老师提问，或者“地主”提问，老师主要起到裁判的作用。

这种游戏的设计方式具有几个优点。第一，游戏本身具有全面性和普及性，所有学生均可以参加到游戏中去，不会存在部分学生无法体验桌游的情况。第二，学生在游戏的过程中，学生的创新能力和解决问题能力都会得到提升，学生可以根据占领地区的难度进行取舍，与组内成员商讨战术，讨论如何获取更多的学分活到最后，这对于开发学生的逻辑思维也有较大帮助。第三，游戏本身有助于提高学生的交流能力，师生之间、生生之间频繁的互动可以营造欢快、娱乐的气氛，还可以拉近师生感情，这对于一些性格内向的学生来讲具有较大的帮助作用。第四，教师可以利用这种游戏模式提高学生的法律意识和职业责任，学生在游戏的过程中充分重视他人的劳动成果，并用合理的方式保护自己的“领地”这种训练会增强学生的“规则意识”进而演变成为“法律意识”^[6]。

（四）教师应该注意的教学事项

第一，教师要选择适合学生的游戏。知识产权法的内容复杂且涉及面广，很多桌游与知识产权法并不适配，强行进行结合只会适得其反。教师可以选择一些具有代表性的游戏，如“专利大战”“商标大富翁”等，并对这些游戏进行更改，改变游戏内容、改变游戏机制、改变游戏设定，并且保证游戏公平性、完整性。只有这样，这些游戏才能够模拟知识产权法的实际应用场景，帮助学生更好地理解和掌握知识产权法的知识点。

第二，教师要引导学生积极参与游戏。开展桌游设计的目的在于将学生从枯燥乏味的理论知识中解脱出来，让学生对知识产权学习更具学习兴趣，以此提高学生的学习积极性和学习自主性。因此，教师要积极引导学生参与游戏，发挥他们的主观能动性，教师可以设置一些有挑战性的问题，让学生在游戏中寻找答案，这样既可以增加游戏的趣味性，又可以帮助学生更好地掌握知识产权法的知识点。

第三，教师要及时进行总结和评价。桌游只是一种辅助教学手段，在学生完成游戏的时候，学生的思维还停留在游戏上，对于知识产权理论关注较少，因此教师

需要及时进行总结和评价，帮助学生梳理知识点，加深他们对知识产权法的理解和掌握。教师可以根据学生在游戏中的表现和成绩，进行有针对性的点评和指导，以便学生能够更好地理解和掌握知识产权法的知识点。

第四，要不断改进和完善教学方法。教师需要明确桌游设计这一教学模式只是起到辅助教学的作用，不能当作主要教学体系，实际的教学方法依然要以课本为主，以生活实践为主，桌游设计需要定期开展，不可频繁开展。同时教师的教学方法需要不断改进和完善，以适应不同学生的需求和实际情况。教师可以通过调查问卷、学生反馈等方式，了解学生思想，并不断调整和不断改进教学方法，以提高教学效果和质量^[7]。

结束语

综上所述，在我国教育政策的指引下，教育改革是时代发展的必然趋势，如今的教育改革不仅仅是改变教育方法这么简单，教师需要根据社会发展形势以及学生兴趣爱好，选择一些新颖的教学理念。桌游设计融入知识产权法教学要求教师灵活运用这一教学方法，注重游戏的设计、引导、总结和评价等方面的问题。同时还需要根据学生的实际情况和需求来设计游戏，注重培养学生的创新思维、实践能力和法律职业道德等方面的素质，只有这样才能够更好地实现教学目标和提高教学质量。

参考文献

- [1] 李静. 知识产权法课程思政建设略论[J]. 中学政治教学参考, 2023(35): 109.
- [2] 王芳. 课程思政下应用型本科院校知识产权法教学改革与探索[J]. 南方论刊, 2023(09): 93-96.
- [3] 李照. 基于“4T”模式的课程增值评价研究——以《知识产权法》课程为例[J]. 安徽警官职业学院学报, 2023, 22(04): 107-111.
- [4] 王肃. “知识产权学”的学科体系建构[J]. 知识产权, 2023(01): 18-30.
- [5] 吴凡文, 赵景怡. “以学生为中心”的线上教学设计研究——基于《知识产权法》课程教学实践[J]. 数据, 2022(05): 168-170.
- [6] 莫嘉明. 知识产权法教学中采取案例教学法的关键点分析[J]. 法制与社会, 2021(15): 158-159.
- [7] 邓淑梅. SPOC+翻转课堂在知识产权法本科教学中的运用[J]. 海峡法学, 2020, 22(04): 92-97.