

本次到瑞典哥德堡出席 CSCL2015 會議，有非常豐盛的收穫。首先，在本次的發表議程中，與最少二十名以上的國際學者有一對一的細微互動，在研究結果、研究文獻與研究結果上，都獲得許多寶貴的建議。

其次，本次參與了共計五天的研討會，觀摩學習部分其中又以前兩天收穫最豐。前兩天的會議中，第一天部分，本次參加了 Cloud learning 的場次，與會的學者包括國際知名學者 fisher 等人，除了有機會簡要介紹台灣與本人研究以外，主要的時間多花在集思廣益雲學習的特殊性以及未逮之處；附帶的學習包括新科技的學習（如在會議中就即時且有效率的架構雲端文件 Google Doc 與線上論壇 LOFT，以多人即時線上協作的方式，進行討論與統整，來增進討論效率，這樣即時的實作，是過往研討會都沒有機會獲得的體驗。第二天則參加了國際知名學者 Swayer 藉由彙整與會者的背景與專長，並剖析整個電腦輔助合作學習(CSCL)的現況與未來可能性。除了具體知道許多與會者的研究方向，更在相比之下瞭解自己研究的優勢與價值，總結來說，這兩場都是非常滋補的學習。

再者，第三到第五天的 Main conference，則多數目前實徵研究的百花齊放。舉凡實踐社群(Communities of Practice, COP)、知識建構(Knowledge Building, KB)、協商(Negotiation)等等學習學重要議題，都有各自的場次進行處理。本次 Game 的 session 則讓我最為印象深刻，因為身為資深玩家的我來說，過去常常感到國內 Game-based Learning 與玩家社群有著巨大的脫節。而自己比較豐富的是玩家 button up 的線上電玩社群知識，而非電玩研究學術社群的研究，因此雖然感到不妥，但仍沒有太具體或較為肯定的把握，來發展自己與現有國內多數 GBL 社群格格不入的取徑。而經過積極參與這次學習學頂尖研討會兩個 Game session 之後(By the way, 與會的發表者也與著名的 Game, Learning, and Society 有著一定程度的重複)，發現有些國際學者亦開始認為許多跳脫「教育類遊戲」或「遊戲輔助教育」的窠臼，對於自己學術取向的核心關切：「玩家們究竟透過電玩獲得何種新學習？」注入了許多肯定的元素。

除了研討會本身，本次旅程藉由兩位台灣老師在瑞典教華文二十年以上的在地人視角與豐厚的在地知識，也有許多的收穫。如對於瑞典國慶、民族性、文化特色、建築特色、哥德堡歷史與瑞典人的日常生活實況等等，有著比較深入的了解。舉例來說，瑞典的設計極為出名，從城市的交通規劃（機場到市中心只有一種巴士，減少旅客的徬徨），或是整體性與永續性的設計（大講堂的收納式桌子可以單獨拆卸修理、大牆面會在不明顯處預留空間以鐵盒收納好牆後所有線材、講堂座椅一開始時就會將空調系統與充電系統納入考量）。現在的哥德堡本身即是一個文化融合的城市，藉由本次旅程與研討會中接觸的不同的文化與教育背景，也是在互動中感受很濃的學習。

最後，本次研討會有幸獲得補助，也是學生數次投稿國外研討會後，第一次有機會實際出國增長見聞。除了全程使用英文互動外，更重要的是體會了國際研討會的高度與現況。並且對於自己有更高的期許，這個社群明年在新加坡有一個 ISLS2016 研討會，期望今年能藉由研討會的重要互動，讓自己層次往上提升。