

台灣文學轉譯初探 ——以桌遊《文壇封鎖中》為例ⁱ

張俐璇ⁱⁱ

摘要

當桌上遊戲成為 108 課綱「語文領域」跨科活動的教學利器，台灣文學可以怎樣參與這樣新型態的教學與遊戲？台灣文學與遊戲之間，可有怎樣的聯繫？

本文是台灣文學「轉譯」遊戲的初探。轉譯研究最初從醫療臨床領域開始，作為基礎研究的銜接應用，漸次擴充至公共衛生、人文藝術領域。桌遊《文壇封鎖中》是「台灣文學轉譯」的嘗試之一，筆者以參與的經驗，說明「台灣文學研究」轉譯為「桌上遊戲」的方法，包含博物館的文物典藏、資料庫建置，這些台灣文史「體制化」與「數位化」的研究資源，如何融入警總、線民、主編、作家 4 個玩家角色，以及作家卡、功能卡、報刊卡、禁書卡 4 種卡牌等遊戲機制。最後並指出台灣文學轉譯桌遊在跨領域教學應用的潛力。

而誠如「轉譯醫學」一詞，在實驗室研究銜接臨床應用外，也反向包含從病患端回到實驗室的研究；本文先由「學術研究到應用創作」的角度闡述「文學轉譯」，拋磚引玉，期待未來反向從「應用創作到學術研究」的「轉譯文學」研究。

關鍵詞：白色恐怖、文學場域、國立臺灣文學館、轉譯、遊戲

ⁱ 本文初稿題為「台灣文學傳播現象三論——從木刻版畫〈書寫台灣〉到桌遊《文壇封鎖中》」，2021 年 5 月 1 日發表於「陽光升起的所在：台灣文學、文化與傳播」暨林淇瀆教授榮退學術研討會，謝謝陳明柔老師的講評與鼓勵。本文的大幅改寫，感謝本刊兩位審查委員的精彩建議；英文題目感謝陳榮彬老師的修訂；英文摘要感謝戴思博（Bart Dashorst）的翻譯。

ⁱⁱ 國立臺灣大學臺灣文學研究所副教授

來稿日期：2021 年 5 月 31 日；通過刊登：2021 年 8 月 19 日

A Preliminary Study on Board Game's Function of Reculturation: *Literature Lockdown* and Taiwan Literature

Chang, Li-Hsuan*

Abstract

With board games having become a cross-curricular teaching instrument in the Language Field of the 2019 Master Framework for the 12-year Basic Education Curriculum Guidelines, how can Taiwan literature take part in this new form of teaching and playing games? What kind of connections could there be between Taiwan literature and games?

This article is a preliminary study of the “translation” of Taiwan literature into games. Translational research has its beginnings in the field of clinical medicine as the combined application of basic research. Since then it has gradually spread to the fields of public health and the arts and humanities. The board game *Literature Lockdown* is one of the attempts at the “translation of Taiwan literature,” a process which this article calls “reculturation” — a restructuring and rewriting of a cultural mode — due to its difference from literary production. On the basis of the author’s experience participating in this attempt, the method of translating “Taiwan literature research” into a “board game” is explained. This includes the collecting of objects in museums and the establishment of databases, and how these “systemized” and “digitized” research resources have been integrated into the game mechanics, such as in the four player types

* Associate Professor, Graduate Institute of Taiwan Literature, National Taiwan University

(garrison command, informant, editor, author) and the four card types (author card, function card, publication card, banned book card). Finally, the article points out the potential application of the translation of Taiwan literature into board games within interdisciplinary teaching.

Similar to how the concept “translational medicine,” besides combining laboratory research with clinical applications, also includes returning from “bedside to bench,” this article first elaborates the “reculturation of literature” from the perspective of “the application of academic research to creative works,” in the hope that this attempt will in the future lead to “translational literature” research that returns from “the application in creative works to academic research.”

Keywords: White Terror, literary field, National Museum of Taiwan Literature, reculturation, games

一、當教學遇上桌遊

2014 年 318 學運這年，國立台灣文學館首度辦理「桌遊文學」教師研習營暨學生夏令營¹；同年，以生產《大富翁》聞名的黎光行（亞灣文具）第三代，成立的「2Plus 工作室」推出《走過，台灣（1624-2014）》歷史主題桌遊；這一年也出現了台灣的第一本桌遊雜誌《in 桌遊》²。2015 年，繼之有《桌遊人》雜誌創刊³、艸艸設計《翻轉大稻埕》與國家兩廳院《台北文藝行旅》等台灣史地相關桌遊。2016 年，小說家許榮哲與高中國文老師歐陽立中合著出版《桌遊課：原來我玩的不只是桌遊，是人生》，桌遊在研究與教學應用上日益興盛。⁴

「遊戲」向來被視為是嚴肅／工作的反義詞，不過荷蘭文化史家胡伊青加⁵（Johan Huizinga）早在 1938 年已指出遊戲是一種獨特的東西，「嚴肅總是試圖排斥遊戲，而遊戲卻能寬容地把嚴肅囊括進來」⁶。遊戲囊括嚴肅，然後演化，形成文化。換言之，「文化是在遊戲的形式與態度中發展起來的」⁷。因此，不同於過往學者將人類描述為「智人、理性的動物」（Homo Sapiens）或「製造人」（Homo Faber, Man the Maker），胡伊青加提出「遊戲人」（Homo Ludens, Man the Player）這個概念作為對照，並推導出令人驚豔的結論：文明是被遊戲出來的。⁸

那麼，當「教學」作為嚴肅的工作，被囊括進遊戲的時候，可以發展或生產些什麼？教學與桌遊的關係，可以追溯到台灣最熟悉的桌遊《大富翁》。遊戲原名

¹ 營隊講師、講題詳見李瑞騰總編輯，〈會議與活動／文學營隊〉，《2014 台灣文學年鑑》（台南：國立台灣文學館，2015），頁 519。

² 《in 桌遊》季刊，創辦人邱俊達，2014 年 12 月創刊，至 2018 年發行 13 期後結束。

³ 《桌遊人：桌遊文化深耕誌》，總編輯閃琳、出版人楊東岳。

⁴ 詳細數據可見陳介宇、王沐嵐，〈台灣桌上遊戲研究與文獻之回顧〉，2017.2.27（來源：<https://sites.google.com/site/taiwanbgstudy/home>，2021.4.18 瀏覽）。

⁵ 另有譯名「赫伊津哈」，1872-1945。

⁶ Johan Huizinga，成窮譯，〈第二章 體現在語言中的遊戲概念〉，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》（新北：康德出版社，2013），頁 68。

⁷ Johan Huizinga，成窮譯，〈第三章 作為教化功能的遊戲與競賽〉，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》（新北：康德出版社，2013），頁 70。

⁸ Johan Huizinga，成窮譯，〈作者序〉，《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》（新北：康德出版社，2013），頁 21。

Monopoly 是獨占、壟斷之意，每個玩家都要設法讓其他玩家破產、退出遊戲，讓自己留到最後，成為贏家大富翁；但遊戲的前身名為《地主遊戲》(The Landlord's Game)，並不會出現單一玩家稱霸的局面。《地主遊戲》是美國女權主義者伊莉莎白·瑪姬(Elizabeth "Lizzie" Magie)在1904年的設計，遊戲規則除了「壟斷」模式還有「繁榮」(Prosperity)模式⁹，前者揭露土地「私有制」的問題，後者以課徵土地價值稅(land value tax)作為建構土地「共有制」的方法。而這些正是經濟學家亨利·喬治(Henry George)在《進步與貧困》(*Progress and Poverty*, 1879)一書中，所揭示的現象與提出的解方。¹⁰

桌上遊戲囊括嚴肅知識教育推廣的特色，在2019年108課綱正式上路¹¹後，因為核心素養的溝通互動導向、議題融入各學科等設計，以及高中端「加深加廣選修課程」與「學習歷程檔案」等規劃，更被視為語文課程跨領域應用的教學利器¹²。不過，台灣高中端的文學相關桌遊使用，多半仍以德國的《妙語說書人》(*Dixit*, 2008)或中國的《三國殺》(2008)等遊戲為大宗；台灣自製的文學桌遊如三民書局推出的《西遊記》、《三國騷》、《老殘》、《競花水月》(2018)則以中國古典文學為主要題材；稍後針對108課綱訴求「閱讀理解、寫作練習」設計的桌遊《議起上奏》(2019)¹³，將議論文教學轉譯為「閱讀然後上奏」的桌上遊戲，讓玩家扮演傳統書生，追求「秀才」、「舉人」、「貢士」的進程，仍與中國文史知識密不可

⁹ 江仲淵、柯睿信、黃羿豪，〈體驗一下萬惡的資本主義吧：馬吉與她的大富翁遊戲〉，《發明家大起底：從疫苗到核武，讓你直呼「不能只有我看到」的歷史真相！》(台北：大旗出版，2021)，頁135。

¹⁰ 孫中山將Henry George翻譯為「顯理佐治」，其哲學是《三民主義》的經濟柱石。E. Glen Weyl, Eric A. Posner, 周宜芳譯，〈第1章 財產權就是獨占權〉，《激進市場：戰勝不平等、經濟停滯與政治動盪的全新市場設計》(新北：八旗文化，2020)，頁96、99-100。

¹¹ 詳見教育部「108課綱資訊網」(來源：<https://12basic.edu.tw/12about-3-1.php>)，檢索日期：2021.7.21。

¹² 黃琇苓，〈華麗的國文課：當教學遇上桌遊〉，2018.10 (來源：國文元氣報 108 新課綱專刊，<https://945cloud.knsh.com.tw/Resource.asp?EJ=J&Course=1&pma=23>)，頁13。

¹³ 桌遊《議起上奏》是「桃園市國文教師」(曾怡菁、許志維、郭致廷、羅昭婷、周雅霓)、桃園市龍潭國中黃秋琴主任與「國立台灣師範大學資訊教育研究所」陳志洪教授團隊的合作成果。另有桌遊的擴充應用程式《議起上奏 app》以及AR版的《議起悅讀》。

分。

因此，當 108 課綱高中國文新課本已將「遊戲」納入「推薦選文」¹⁴延伸閱讀¹⁵的時候，在既有豐沛的「中國文學」資源之外，「台灣文學」可以怎樣參與這樣新型態的教學與遊戲？特別是類似《地主遊戲》這樣的議題性桌遊？

當代議題桌遊應用於教學的經典案例，當屬美國設計師布蘭達(Brenda Romero)在 2008-2009 年間推出的《新世界》(*The New World*)、《火車》(*Train*) 等系列議題桌遊，這些桌遊也是「機制即訊息」(*The Mechanic is the Message*) 的遊戲代表作¹⁶。所謂「遊戲機制」(*game mechanics*)是遊戲的核心本體，至少可以包含空間、時間、物件、行動、規則、技巧與機率等七項¹⁷。換句話說，「機制即訊息」涉及的是遊戲是怎麼說故事的？《新世界》的遊戲機制是玩家要在十個回合內，平安渡過大西洋「中央航線」(*the Middle Passage*) 抵達美洲，以紀念 16-19 世紀間因歐美非三角貿易 (*Triangular trade*) 而受害的非洲居民。而《火車》則是玩家擲骰子決定將多少棋子 (又稱「指示物」或「米寶」*Meeple*¹⁸) 放入火車，也經由擲骰子決定怎樣前進。骰子之外，有卡片指示破壞其他玩家的軌道，或是抽走其他玩家車廂裡的棋子。玩家要到最後才知道，火車的終點站之一竟是奧斯維辛 (*Auschwitz*) 集中營，然後五味雜陳地發現自己竟然這麼努力地參與了尤太大屠

¹⁴ 所謂「推薦選文」是陳萬益擔任 95 課綱召集人時所訂立。當時為因應「一綱多本」，每家教科書出版社的選文不同，總篇數太多，為避免造成學生準備考試的壓力，因此規劃文言文推薦選文 40 篇。108 課綱高中國文推薦選文降為 15 篇。「推薦選文」的發展，其實已悖離當初設計原意，變成出版社「必選」文章，考試「必考」重點。記者陳志中，〈推薦選文變考試核心 課綱召集人懊悔〉，2017.8.24 (來源：中央通訊社，<https://disp.cc/b/982-acTO>，2021.7.22 瀏覽)。

¹⁵ 例如奇異果文創的國文課本，〈大同與小康〉的延伸閱讀為《文明帝國 VI》(2016)；〈晚遊六橋待月記〉的延伸閱讀則有《薩爾達傳說：曠野之息》(2017)、《碧血狂殺 2》(2018)、《死亡擱淺》(2019) 等數位遊戲。楊翠主編，《普通型高級中學國文 4》(台北：奇異果文創，2021)，頁 21、226。

¹⁶ 感謝審查委員提供重要資訊。詳情可見 Brenda Romero 個人網頁 <http://brenda.games/work-1>。

¹⁷ Jesse Schell，盧靜譯，〈12 有些元素屬於遊戲機制〉，《遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理》(新北：大家出版，2021)，頁 154-192。

¹⁸ 米寶 *Meeple* 一詞據悉來自於 2000 年的桌遊《卡卡頌》，原初為研發團隊的口語 *My People*。小羊，〈*Meeple War* 米寶戰爭開箱+介紹〉，2017.6.28 (來源：小羊桌遊報，<http://usnoopy.blogspot.com/2017/06/meeple-war.html>，2021.8.12 瀏覽)。

殺 (the Holocaust)，同時也聯繫起漢娜鄂蘭 (Hannah Arendot) 為什麼說「平庸的邪惡」(the banality of evil)。¹⁹

在台灣類似的議題桌遊，有 2017 年底線上集資的《烏托邦賽局》²⁰，遊戲從社會學研究出發，藉由政治家、資本家、貿易商、學者、專家、勞工等六種角色，與三個世代的遊戲規則，探討貧富差距與階級流動。法國哲學家史鐵凡·休維爾 (Stephane Chauvier) 認為桌遊是「為了給人玩而創造出來」的「制式遊戲」，而從「制式遊戲」裡採集到的東西，「足以讓我們揭露出極廣泛的各式人類活動」²¹。一如《烏托邦賽局》裡的社會制度，是現實的縮影，努力就有翻身的可能嗎？遊戲就像一面鏡子，「我們在遊戲裡所見的」，「讓我們看到在遊戲之外的事情是怎麼回事」²²。因此即便資本主義確實會利用遊戲來謀利，但遊戲也不無對抗資本主義的可能²³，並且玩家經由桌遊的角色扮演，對於一些複雜的理論與制度，也更加有切身的感受。而從學術理論到切身感受，涉及的是「知識如何轉譯」。

二、什麼是「轉譯」？

(一) 從醫學到人文的知識轉譯 (Knowledge Translation)

「轉譯」是什麼？在文學領域的使用上，往往與「轉化翻譯」交混使用；在醫學上，則特指「蛋白質在人體中由基因生成製造的一連串複雜程序中的『轉譯』

¹⁹ 李立凡，〈黑奴、侵略與大屠殺：Brenda Romero 的《新世界》創作挑戰〉，U-ACG，2015.3.22 (來源：<https://www.u-acg.com/archives/2743>)，檢索日期：2021.8.12。李立凡同時也整理了 Brenda Romero 這系列敏感議題桌遊，例如 17 世紀英國 Oliver Cromwell 入侵愛爾蘭的《愛爾蘭遊戲》(The Irish Game)、美國境內非法移工面對不平等處境的《墨西哥廚工》(Mexican Kitchen Workers) 等多款。

²⁰ 他群工作室提案，〈您敢衝撞命運嗎？翻轉現實與理想的人生遊戲：《烏托邦賽局》〉，「嘖嘖」群眾募資平台，2017.12.11 (來源：<https://www.zeczec.com/projects/utopia>)，檢索日期：2021.7.22。

²¹ 反之，愛情便不是「制式遊戲」。Stephane Chauvier，蘇威任譯，〈導論〉，《什麼是遊戲？》(台北：開學文化，2016)，頁 19-20。

²² Stephane Chauvier，蘇威任譯，〈遊戲與存在〉，《什麼是遊戲？》(台北：開學文化，2016)，頁 151。

²³ 黃厚銘，〈遊戲——人類文明發展的推手〉，Stephane Chauvier，蘇威任譯，〈遊戲與存在〉，《什麼是遊戲？》(台北：開學文化，2016)，頁 9-10。

這個過程」²⁴，英文原文也是「translation」翻譯這個字。2000 年時候，加拿大健康研究學院（Canadian Institute of Health Research）提出「知識轉譯」，「用以陳述並縮小研究知識與臨床實踐間的鴻溝」²⁵。2005 年，美國國家衛生研究院（National Institute of Health）再提出「轉譯醫學」（translational medicine）一詞，除了將實驗室研究銜接臨床應用外，也反向包含從病患端回到實驗室（bedside to bench）的研究。²⁶

轉譯研究（translational research）從醫療臨床領域開始，漸次擴充至公共衛生、人文藝術領域。2017 年在文化部公告的「加速文化內容開發與科技創新應用補助要點」中，「原生內容轉譯」²⁷是受理申請案的應具條件；2019 年高雄市立美術館製作有「知識轉譯的當代對話」專輯，試圖讓「任何複雜或困難的知識，都有辦法找到一個合適的方式去把它轉譯出來」。²⁸

「為什麼我們需要人文藝術的轉譯與推廣？」，其實與「當代的網路社群環境提供了高度的對話可能」²⁹相關。例如 2008 年，哲學科普部落格「哲學哲學雞蛋糕」成立；2009 年，人類學家和社會學者成立聯合學術科普平台「芭樂人類學」，試圖「用非學術的方式來談田野」³⁰；2011 年，科學媒體實驗計畫架設「泛科學

²⁴ 鄭浩民，〈轉譯科學：一個未來實證照護及醫學研究的重要趨勢〉，《榮總護理》30 卷 2 期（2013.6），頁 111。

²⁵ 陳可欣、高靖秋、陳杰峰，〈實證知識轉譯：落實科學證據於護理臨床實務〉，《護理雜誌》63 卷 6 期（2016.12），頁 1。

²⁶ 〈成長中的轉譯研究領域〉，2013.5.20（來源：台北醫學大學衛生政策暨健康照護研究中心，<http://hprc.tmu.edu.tw/app/news.php?Sn=90>，2021.7.23 瀏覽）。

²⁷ 文化部之「原生內容轉譯」需求說明為「以科技或創新之方法，將具有市場潛力之既有台灣原生故事 IP，轉譯為其他作品型式之故事文本或產品雛型（如遊戲腳本轉譯為電視劇劇本、漫畫等、出版品轉譯為虛擬實境（VR）故事文本或作品雛形等）」〈一百零六年加速文化內容開發與科技創新應用補助要點〉，2017.7.7（來源：文化部主管法規查詢系統，<https://law.moc.gov.tw/law/LawContent.aspx?id=GL001143>，2021.7.23 瀏覽）。

²⁸ 徐柏涵，〈來一杯知識轉譯的精釀吧！——專訪《台灣吧》共同創辦人蕭宇辰〉，《藝術認證》84 期「知識轉譯的當代對話」專輯（2019.2），頁 26。

²⁹ 高美館編輯部，〈《藝術認證》84 期「知識轉譯的當代對話」專輯（2019.2），頁 1。

³⁰ 胡芷嫣，〈公共參與的溫柔革命，人文科普大進擊：《歷史學柑仔店》、《芭樂人類學》、《故事 Story Studio》綜合報導〉，2019.2.22（來源：藝術認證，<https://medium.com/藝術認證/公共參與的溫柔革命-16f3cfb119f7>，2021.7.23 瀏覽）。

PanSci」網站；2013 年，社會學者推出共筆部落格「巷仔口社會學」；時至 2014 年，太陽花運動的這一年，同時有「菜市場政治學」、「歷史學柑仔店」、「法律白話文運動」、「故事 Story Studio」等網站架設，以及「台灣吧」系列科普動畫的製作。

2017 年，「學術界最高殿堂」的中央研究院，推出「研之有物」知識分享平台³¹；2018 年，繼之出版《研之有物：穿越古今！中研院的 25 堂人文公開課》，以「鄉民說書般的白話文」為號召，此外，又再有「開放博物館」正式上線，讓藏品開放近用（access），將館藏上線公開，開放群眾標籤（tagging）文物，加入詮釋。可以說，近十數年來的「知識轉譯」現象，是與「數位時代」的環境高度連結的。數位時代的諸多網路平台，讓「眾人協作」³²（crowdsourcing）成為可能。

（二）台灣文學轉譯（Reculturation of Taiwan Literature）

台灣文學知識轉譯的背景，則是在「數位化」的形式之外，內容建置部分也受益於「體制化」二十多年的成果。諸如台大台文所推出的《百年不退流行的台北文青生活案內帖》（2015）和《終戰那一天：台灣戰爭世代的故事》（2017）的非虛構寫作二書、五位小說家接龍合著的《華麗島軼聞：鍵》（2017）、十二位作者合著的《百年降生：1900-2000 台灣文學故事》（2018）等書，以及國立台灣文學館在 2018 年推出的「拾藏：台灣文學物語」和「台灣文學數位遊戲」等活動。邱貴芬認為這是「台灣文學新創作趨勢」：創作者調度台灣文學資源，訴說台灣文學相關的故事，有意識地與前輩台灣文學作家或作品對話。³³

³¹ 胡芷嫣，〈翻轉吧，人文科普平台：2008-2019 台灣人文科普平台綜覽〉，高美館編輯部，《藝術認證》84 期「知識轉譯的當代對話」專輯（2019.2），頁 14-19。

³² 關於 crowdsourcing 的中文，此處採用林富士的翻譯。林富士，〈數位「考證」：人文學者的新素養〉，DADH2019 第十屆數位典藏與數位人文國際研討會演講資料，2019.12.4，台師大圖書館。詳見於林富士，〈數位考證：人文學者的新素養〉，《數位典藏與數位人文》5 期（2020.4），頁 1-35。

³³ 邱貴芬論述的三個案例是楊双子「花開」系列創作《華麗島軼聞：鍵》以及《百年降生：1900-2000 台灣文學故事》。邱貴芬，〈千禧作家與新台灣文學傳統〉，《中外文學》50 卷 2 期（2021.6），頁 17。

前揭案例明確揭示「轉譯」的是「拾藏：台灣文學物語」，這是國立台灣文學館隨著文化部「台灣行卷：博物館示範計畫」啟動的文學品牌。「台灣行卷：博物館示範計畫」大抵是延續 2016-2017 年的政府資料開放（open data）政策，以博物館文物藏品為基礎，「透過專業研究充實詮釋內涵與故事，轉化成為通俗易懂之故事或文字，嘗試與觀眾個人情感記憶或生命經驗連結」，執行成果包含文物藏品的 3D 建模與「轉譯故事」等。³⁴

那麼台灣文學藏品的轉譯故事可以怎麼說？「拾藏：台灣文學物語」的第一篇文章轉譯的藏品是 1929 年〈多田南溟致郭水潭函〉信件，以及多田南溟主編的《南溟樂園》雜誌第四號。「拾藏」團隊的第一位執筆者是作家盛浩偉，參與過前揭的非虛構寫作《終戰那一天》、改編歷史題材的小說《華麗島軼聞》以及具有故事性的《百年降生》三書，因此他綜合前三項經驗，這樣思考「轉譯」：

在此之前我並未聽說過「轉譯」這種概念或方式，也感覺似乎可以用前者所側重的面向來代入：對象／題材是國立台灣文學館之館藏，而方式則是替這個對象寫出「故事」，來賦予它一個意義；或者是以它為基礎進行想像「改編」，以發揮其趣味性，引人入勝認識；或者是對它「非虛構寫作」，有機地組織、串連起這件藏品曾有過的歷史。然而實際寫作之後，我卻有新一層的體悟：「轉譯」的重心，或在「譯」字之上。……應該是將這些因為漫長歷史隔閡而今人所不懂的部分，轉換為能懂的內容，使歷史與當下產生連結。³⁵

³⁴ 〈台灣行卷：博物館示範計畫（107 年辦理情形）〉，「公共政策網路參與平台」，2018.1.1（來源：<https://ppt.cc/fzgXcx>），檢索日期：2021.7.26。

³⁵ 盛浩偉，〈召喚台灣文學：關於故事、改編、非虛構寫作與轉譯的經驗與思考〉，《台灣文學館通訊》60 期（2018.9），頁 95。

於是面對這兩樣大眾陌生的藏品，盛浩偉從創作者的角度出發，寫 22 歲的郭水潭投稿遇見伯樂，爾後持續創作新詩；而多田主編原先的迷你同人刊物《南溟樂園》，也在後來有了更多有志者的集結，成為更大的組織。盛浩偉因此將這第一篇轉譯文章名為「詩的燃點」，因為這封信件，「讓兩人抵達燃點、開始放光」³⁶。這同時也是「拾藏」一個發光的起點。

不過，「拾藏」是同時兼及「藏品故事寫作」與「商品開發」兩大「轉譯」策略，已結合楊達、鍾理和、張深切等文物開發文具組，並將蔡培火、賴和、三毛藏品轉譯為尺寸功能不同的三款雨傘³⁷。而台灣文學館也在 2018 年起推出以轉譯藏品為號召的「台灣文學數位遊戲腳本」徵獎，並已開發 VR 射擊遊戲《夢獸之島》（2019）、解謎益智遊戲《1940》（2020）以及體感互動遊戲《生命之鳥：吳瀛濤》（2021）等三款數位遊戲。因此，台灣文學轉譯，從文字、商品到遊戲，在「譯」的寫作重心之外，另有「轉」的面向。因此翻譯家陳榮彬老師建議可以 *reculturation* 一詞，取文化模式的重整改寫之意，來指稱台灣文學的「轉譯」³⁸，這樣也能與 *translation* 「翻譯」或醫學的轉譯區隔開來。

今日的「轉譯」最常見的問題是：與過去的「改編」之間的差異？筆者初步認為「改編」更貼近「文學文本」內部，創作者有更大的空間，發揮自己的詮釋與觀點。例如五位小說家接龍寫作的《華麗島軼聞：鍵》，由各自專擅妖怪、百合、BL 等類型出發創作；又或者以更常見的「文學改編電影」為例，從張愛玲小說〈色，戒〉到李安電影《色，戒》，一冷一熱，情節相似，情感迥異。

而「轉譯」的核心，誠如 Collins 英文詞典的描述：「轉譯是一個不同狀態之間

³⁶ 盛浩偉，〈詩的燃點：〈多田南溟致郭水潭函〉與《南溟樂園》新春第四號的故事〉，2018.6.25（來源：「拾藏：台灣文學物語」，<https://vocus.cc/article/5b306639fd897800018a5fe9>，2021.7.26 瀏覽）。

³⁷ 鄭清鴻，〈製作一顆名為「文學」的炸彈：從藏品轉譯到文創商品的「拾藏」之旅〉，《文訊》421 期「理想的重量：文學跨界與文創產業」（2020.11），頁 33-34。

³⁸ 例如台大台文所課程「台灣文學的研究與轉譯」英文名稱為 *Research and Reculturation of Taiwan Literature*。這門課先後於 2019 年春夏、秋冬兩度開設，分別執行「數位遊戲」和「桌上遊戲」轉譯。

轉變的過程，並且在這個轉變的過程中，不同的參與者會試圖保持原有的方向。」³⁹ 因此如「拾藏」的轉譯文章，和《文壇封鎖中》桌上遊戲，在不同的轉化形式過程中，仍試圖保留原先作家文物的文學史意義。並且，「轉譯必須有相應的環境條件」，需有一定的「文學遺產所形構的土壤，提供轉譯之作生根發芽」⁴⁰，台灣文學體制化二十多年來，國立台灣文學館和台灣文學系所的研究建置，是台灣文學得以轉譯為不同形式生產的重要基礎。

三、白色恐怖文學轉譯桌遊

桌遊《文壇封鎖中》正是台灣文學轉譯如此脈絡下的產物，其設計發想緣起於筆者在 2018 年開設的課程「戰後台灣文化場域與文學生產」。這門課的立論基礎是布爾迪厄（Pierre Bourdieu）《藝術的法則》以及張誦聖《文學場域的變遷》⁴¹ 二書，從戰後台灣的報紙副刊、期刊雜誌等社群位置，探問「禁書」年代的「純文學」生產現象。這門研究所課程的最後產出，有「個人研究論文」，也有「小組桌遊企劃」。《文壇封鎖中》正是這門課的「小組桌遊企劃」⁴²後續執行成果。回顧筆者跨領域實踐的經驗，可以分述的是研究如何轉譯為遊戲？遊戲中轉譯的又是什麼？在遊戲裡要「看到在遊戲之外的事情是怎麼回事」⁴³如何可能？

所謂的「禁書」年代，與台灣「白色恐怖時期（1949-1992）」緊密相關，1987

³⁹ 鄭浩民〈轉譯科學：一個未來實證照護及醫學研究的重要趨勢〉《榮總護理》30卷2期(2013.6)，頁111。感謝審查委員對於「轉譯與改編之差異」的提問，因而有此初步觀察，期待未來能再另文深入梳理。

⁴⁰ 張俐璇，〈追憶與轉譯——讀《天亮之前的戀愛》〉，《印刻文學生活誌》188期(2019.4)，頁115。

⁴¹ 張誦聖，《文學場域的變遷》（台北：聯合文學，2001）。

⁴² 小組成員為當時碩士班一年級的周郁穎、洪薪惠、許灑尹、顏汝蓉4位同學，企畫名稱最初為「作家的生成」，時間設定在1940-1990年代。期末小組報告修訂後，更名為「作家的手提箱：台灣文學桌遊設計」，與奇奇設計合作，獲得國藝會2018-2期文學類調查與研究項目補助，最後時間調整為1949-1992年，調研作家125位、刊物55份，以及禁書40本。

⁴³ Stephane Chauvier，蘇威任譯，〈遊戲與存在〉，《什麼是遊戲？》（台北：開學文化，2016），頁151。

年的解嚴，並不代表一切禁制的終結⁴⁴。因此桌遊《文壇封鎖中》所設定的時間不是「戒嚴時期（1949-1987）」，而是 1992 年 5 月刑法一百條修正案通過後，「人民主張左翼及台獨等思想與發表相關言論」不再觸犯刑法，享有言論與思想的自由，作為「文壇封鎖中」的結束。為呈現這段時間內，文學生產與社會環境之間的張力，遊戲設計有警總、線民、主編、作家 4 個角色，在戰後台灣文化場域進行個人的競賽，以及陣營的對決。



圖 1：桌遊《文壇封鎖中》四人遊戲之玩家角色⁴⁵

所謂「場域」，既是「一個社會空間的概念」，也是「一個社會狀態與地位的系統，在其中界定了這些人與那些人之間的關係和影響」⁴⁶。一個場域內，有許多社會力的存在，引力與斥力並存，充滿鬥爭，像場遊戲。布爾迪厄以福樓拜小說《情感教育》中的五個年輕人為例，說明他們因為同是大學生而聚在一起，其後「就像一個力場裡的一些粒子」被拋入社會空間，而「決定他們移動路徑的」是

⁴⁴ 以前衛出版社為例，1989 年出版的《在美麗島的旗幟下：反對運動與民主台灣》以及《在時代分合的路口：統獨論爭與海峽關係》二書，上市後兩週後隨即被查禁。陳芳明，〈走過禁書的年代，曾經令人窒息的台灣社會——《解嚴之前的禁書》〉，2020.11.15（來源：「故事：寫給所有人的歷史」說書專欄，<https://storystudio.tw/article/sobooks/banned-book-in-taiwan-during-the-white-terror/>，檢索 2021.4.18 瀏覽）。

⁴⁵ 此為《文壇封鎖中》在 2020 年參與建中圖書館「台灣文學與白色恐怖」主題書展（展期為 5 月 26 日至 6 月 9 日）的圖示簡版；角色說明節錄自台大台文所碩士生蔡易澄撰寫文案，完整文案有各種「設身處地」並結合「殖民史」與「民國史」的思考，詳見附錄二《文壇封鎖中》遊戲說明書之角色介紹。

⁴⁶ 林盛彬，〈導讀〉，Pierre Bourdieu 著，石武耕、李沅沅、陳鈴芝譯，《藝術的法則：文學場域的生成與結構》（台北：典藏藝術家庭，2016），頁 9。

「各種力（量）、這個場（域）」⁴⁷，也因此「要先建構出場域，接下來才能建構出社會軌跡」。⁴⁸

（一）玩家的移動，歷史的軌跡

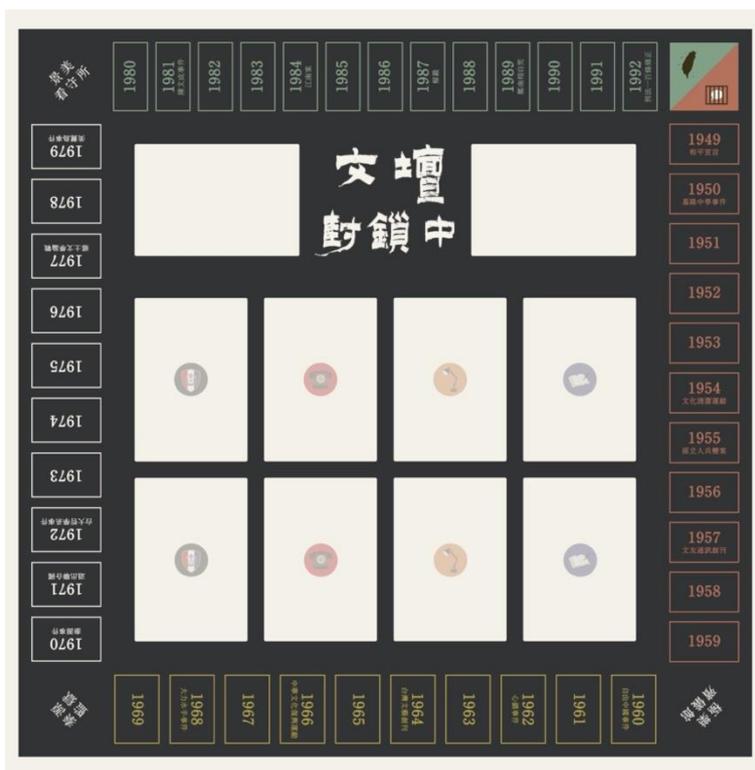


圖 2：桌遊《文壇封鎖中》遊戲底圖

圖 2 的右上角是遊戲的起點與終點，其他三個端點分別是五〇年代收容政治受難者遺體的「極樂殯儀館」⁴⁹、1970 年六名政治犯發起台灣獨立革命的「泰源監

⁴⁷ Pierre Bourdieu, 石武耕、李沅洳、陳羚芝譯,〈序曲：作為福樓拜分析家的福樓拜〉,《藝術的法則：文學場域的生成與結構》(台北：典藏藝術家庭, 2016), 頁 37-38。

⁴⁸ Pierre Bourdieu, 石武耕、李沅洳、陳羚芝譯,〈第二部分：一門作品科學的基礎〉,《藝術的法則：文學場域的生成與結構》(台北：典藏藝術家庭, 2016), 頁 335。

⁴⁹ 如陳英泰回憶「行刑隊一行刑畢掉頭就走，屍體就讓其暴露於草地上，留給當時台北市唯一的殯儀館極樂殯儀館處理。他們把屍體運回座落於現南京東路林森北路交叉附近的極樂殯儀館浸在福馬林，另一方面通知家屬具款約五百元來領回埋葬，現極樂殯儀館已不存在。」陳英泰,〈回憶：見證白色恐怖（節選）〉,胡淑雯、童偉格主編,《靈魂與灰燼：台灣白色恐怖散文選·卷二：地下燃燒》(台北：春山出版, 2021), 頁 277。不過，依據林傳凱的注釋,「福馬林池」應在當時位於公館水源地的國防醫學院校區內。另，極樂殯儀館前身是日治時期台北市役所經營的公營葬儀堂，是在台日本人專用的火葬場；1949 年市長游彌堅邀請曾任「上海殯儀公會」理事長錢宗範接手經營，1965 年撤離。戰後極樂殯儀館不僅處理受難者遺體，還包含當時達官顯貴的喪葬事宜，因此形成

獄」以及 1980 年召開「美麗島大審」的「景美看守所」。這三處「不義遺址」同時也是遊戲階段性的起點與終點。警總、線民、主編、作家 4 個角色，可在底圖上任選一個端點同時出發競逐，當任一玩家抵達下一個端點，便結束這一回合。

四方形底圖的四邊四個回合，以顏色區隔，依序是右側五〇年代的紅色、下方六〇年代的黃色、左側七〇年代的黑色，以及上面八〇年代的綠色。前三者「紅黃黑」的發想來自於「中國文藝協會」在 1954 年發起的「文化清潔運動」：清除「赤色的毒、黃色的害、黑色的罪」等「文化三害」；最後的綠色設定，則來自記錄社運活動的攝影團體「綠色小組」(1986-1990)。每個回合，各有五個事件，會影響玩家前進或後退。

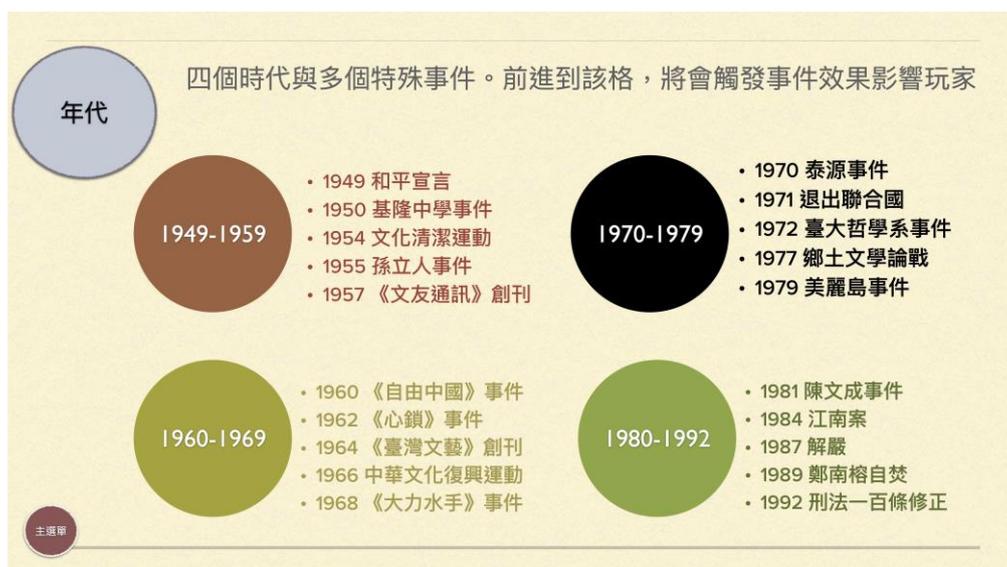


圖 3：桌遊《文壇封鎖中》底圖歷史事件一覽⁵⁰

舉例來說，當任一玩家停留在「1955 孫立人事件」時候，啟動的遊戲效果是：警總奪取線民績效，線民後退一格、警總前進兩格。如此設定是為了彰顯：即便警總與線民屬於同一陣營，但也暗含內部的角力。一如 2001 年監察院的委託調查

⁵⁰ 「人生最後一哩路」出現「政治受難者與加害者同在一館」的現象。「不義遺址資料庫」<https://hsi.nhrm.gov.tw/home/zh-tw/injusticelandmarks/124660>。

⁵⁰ 國立台灣文學館計畫專員劉玉雯製作，截自「《文壇封鎖中》遊戲簡介」pdf 檔。載點：https://event.culture.tw/NMTL/portal/Registration/C0103MAAction?useLanguage=tw&actId=00017&request_locale=tw。

結果顯示：孫立人案實際上是當時國民黨內部的整肅案。由於孫立人（1900-1990）畢業於美國維吉尼亞軍事學校，深受美國（軍方）支持⁵¹，因此兩蔣憂慮孫立人將軍擁兵自重，故策劃指控其部屬郭廷亮少校為匪諜，合謀兵變。「孫立人兵變案」與「郭廷亮匪諜案」於焉成為五〇年代的大宗冤案⁵²。因此遊戲以線民後退、警總前進的效果，指涉同一陣營內部上下的矛盾。

封鎖之下，各階段也有「挑戰者們」⁵³突圍的嘗試。在遊戲裡，當主編或作家停留在「1957《文友通訊》創刊」時候，兩位玩家可以各擲一次骰子，若兩人同時擲出圈或叉，代表通訊成功，兩人可以各前進兩格。在每一回合裡，第一位抵達終點的玩家可得 4 分，距離終點第二近的玩家可得 3 分，以此類推。

在理論的層次上，場域裡的競逐，有時代條件的因素，也有個人資本的問題；在遊戲的趣味上，為避免進度落後的玩家自暴自棄，遊戲另有一種積分方式：該時代獲得最多報刊卡，或是獲得最多禁書卡者，可額外獲得 3 分。

桌遊《文壇封鎖中》計有 423 張卡牌，除了一開始抽取並揭示身分的 4 張角色卡外，分有「經驗值」與「書刊卡」兩大類卡牌。「經驗值」包含 171 張作家卡和 116 張功能卡；「書刊卡」則為 92 張報刊卡、40 張禁書卡。

⁵¹ 監察院委託案於 1998 年啟動，委託中研院近史所朱泓源研究。薛化元，〈孫立人事件〉，文化部「台灣大百科全書」2009.9.24（來源：<https://nrch.culture.tw/twpedia.aspx?id=3868>），檢索日期：2021.7.28。

⁵² 蘇穩中，〈一則白色恐怖時期冤案記事〉，「民報」2014.11.19，（來源：<https://www.peoplenews.tw/news/4426eea8-348c-4f75-bf15-b45db57b4d97>），檢索日期：2021.7.28。

⁵³ 「挑戰者們」是國立台灣歷史博物館「解嚴 30 週年特展」名稱，展為 2017.11.28 至 2018.6.24 日。詳見 <https://www.nmth.gov.tw/exhibition?uid=127&pid=498>。

(二) 經驗值：作家卡與功能卡



圖 4：桌遊《文壇封鎖中》1970 年代「經驗值」卡牌舉隅

上圖左一為 1970 年代的「經驗值」卡牌牌背。誠如牌背有一支筆的示意：作為「經驗值」的作家卡與功能卡，是玩家在遊戲過程中會拿在手上的手牌。左二是作家卡，上有作家生卒年，中間為作品書影，下有該書名稱與出版時間；右邊三張為功能卡。左二作家卡是吳晟《吾鄉印象》與右三功能卡「葉石濤的藤椅」是來自國立台灣文學館「文物典藏查詢系統」的藏品圖像⁵⁴；右二取自「台灣民報」資料庫，是追風的日文小說〈她將往何處去〉在 1922 年發表之初的插畫；右一則為插畫⁵⁵，取材自向陽第一本詩集《銀杏的仰望》裡的〈阿爹的飯包〉一詩。

右上三張功能卡分別是來自博物館文物、報刊資料庫，以及文學文本的發想。功能卡是《文壇封鎖中》423 張卡牌裡，文字敘述最多的卡牌。經桌遊設計師張倚奇⁵⁶建議，功能卡以兩條虛線區隔為三個部分：主題、題解和轉折語、遊戲功能。例如右一「阿爹的飯包」題解文字是「向陽〈阿爹的飯包〉(1976) 透過兒童天真的口吻，描寫父子親情，是戰後台語文學的先聲之一。」轉折語為「看到飯包，領會父愛，能量大增。」因此功能是「前進一格」。右二卡牌主題為「追風〈她將

⁵⁴ 國立台灣文學館「文物典藏查詢系統」https://collections.culture.tw/nmtl_collectionsweb/。

⁵⁵ 美術插畫原創為詩人李桂媚，後因桌遊整體風格色調等一致性問題，卡牌插畫師為周冠。特此說明，也向桂媚致歉與致謝。

⁵⁶ 張倚奇為「哥哥設計」創辦人，曾先後與「陳澄波文化基金會」、「台北市立美術館」合作，將德國桌遊《現代藝術》改版為《現代藝術：陳澄波》(2016)，以及將郭雪湖畫作設計為桌遊《南街殷賑》(2017)；編輯製作「國立台灣文學館」出版之桌遊《農民力》(2018)與《文壇封鎖中》(2019)；另有代表作《咕啾咕啾》(2016)以及新作《NICE TO MEET YOU》(2020)。2020 年獲選美國商業雜誌《富比士》亞洲 30 歲以下傑出青年 (30 under 30 Asia)。

往何處去〉(1922)」題解文字為「台灣第一篇現代小說。1979 年收錄於《光復前台灣文學全集》，以愛情選擇譬喻台灣未來。」轉折語為「不知何去何從。」因此功能是「出牌順序逆轉」。桌遊《文壇封鎖中》時間設定是 1949-1992 年，這張卡牌的設計，為的是揭示日治時期台灣文學在七〇年代的「重新出土」現象，因而特別在卡牌題解說明台灣第一篇現代小說，是收錄在 1979 年出版的《光復前台灣文學全集》。

右三「葉石濤的藤椅」題解文字是「葉老住在高雄左營時的座椅，陪伴他度過三十多年的寫作生涯。」這項「藏品」大約是葉石濤在 1965 年復出文壇、定居左營之後的「用品」。1987 年出版的《台灣文學史綱》是這期間的代表作，這把堪稱「承載了一部文學史」的藤椅，也出現在桌遊《文壇封鎖中》的盒蓋封面。



圖 5：桌遊《文壇封鎖中》盒蓋封面及全配件⁵⁷

⁵⁷ 圖片取自「國藝會補助成果檔案庫」。2018 年常態補助第二期「文學類調查與研究項目」，<https://archive.ncafroc.org.tw/result?id=0b1e8e08bcc2432782c89e40e210b906>。

差別在於，因美術效果考量，盒蓋封面的藤椅（及其他文物）是插畫繪製⁵⁸；而功能卡牌上的藤椅（及其他文物）是直接取用國立台灣文學館授權的藏品圖像。因此卡牌上的文物，可以看見歷史的痕跡，例如藤椅坐墊處的凹陷與浮塵、懷錶的破損與污漬等。藤椅、懷錶、皮箱、吉他，這些「物件」原先都只是作家個人的「用品」，進入博物館成為「藏品」之後，「被重新安置與銘刻」，藉以回應「文化與社會發展的潛在脈流與需求」⁵⁹。在桌遊《文壇封鎖中》，這些文物藏品回應的是對戰後台灣文學史轉譯的需求。

「中華民國比較文學會議」在 2016 年時候，曾將會議主題定為「文·物」，許綺玲由標點符號「·」指出多元的意義潛能：這個小點在中文裡通常出現在外語人士的姓名中間，分別強調了「歸屬之整體脈絡」以及「代表的個體認同」⁶⁰。作家文物與台灣文學史之間，也可以這樣的個體與整體的聯繫來看。

以桌遊《文壇封鎖中》盒蓋封面上的五個藏品為例，圖 6 由左而右分別是「台灣文藝聯盟本部」、「周定山的懷錶」、「姚一葦的皮箱」、「葉笛的吉他」與「王育德的眼鏡」。這些物件各自標誌著不同的時代意義：日治時期台灣藝文工作者的結集，新文學初期鹿港文人的跨越、戰後移民來台自此落地成家、在吉他聲中省籍內外知識分子的相遇，以及白色恐怖時期台灣人在日本的台灣民主運動⁶¹。由此，桌遊封面藉由文物，勾勒出戰後台灣文學與中國、日本的關係。

⁵⁸ 封面美術插畫師為 Ruby Lin。

⁵⁹ 高鈺昌，〈災難展示下的物件生命史：以國立台灣歷史博物館的 921 地震十五周年特展為例〉，《中外文學》458 期「文·物：第三十八屆全國比較文學會議專輯」（2017.9），頁 223。

⁶⁰ 許綺玲，〈羅蘭巴特的講學教材：文本生成研究對文本觀之啟悟〉，《中外文學》458 期「文·物：第三十八屆全國比較文學會議專輯」（2017.9），頁 190。

⁶¹ 卡牌「王育德的眼鏡」題解文字為「王育德（1924-1985），台語語言學家。」這裡受限於卡牌字數限制，更詳細的說明可見國立台灣文學館「文物典藏查詢系統」的藏品資訊說明：「王育德於 1969 年以台語系統的《閩音系研究》取得東京大學文學博士，為享譽國際的台語語言學家。因政治關係無法回台的王育德，於日本仍持續台語研究、教學，並推動台灣的民主運動，1975 年還擔任『台灣人原日本兵補償問題思考會』事務局長，四處奔波。王育德曾經透過這眼鏡，致力於上述相關事務。」



圖 6：桌遊《文壇封鎖中》功能卡：封面藏品五種

當這些文物轉譯為功能卡時候，為致敬其歷史意義，功能設定上多半會啟動相當加分的效果。例如「台灣文藝聯盟本部」功能卡可以直接前進兩格。前揭「葉石濤的藤椅」轉折語為「專心寫作」、「姚一葦的皮箱」的轉折語是「新的開始」、「葉笛的吉他」是「使眾人感到幸福」，三者下接的功能都是「獲得一張書刊卡」。卡牌「王育德的眼鏡」功能是比较特殊的，這裡的轉折語是「見證二二八事件和白色恐怖。」由於王育德名列台灣白色恐怖時期的海外黑名單，因此卡牌功能是「丟棄檯面上一張作家卡，再前進一格」，象徵有失有得。

作家卡和書刊卡之間的關係是：每位玩家出牌兩張作家卡置放底圖指定位置後，可以換取一張書刊卡。書刊卡是玩家翻取後置放於檯面展示的成果，也是被爭奪的對象。誠如「經驗值」包含「作家卡」與「功能卡」；「書刊卡」也有「報刊卡」與「禁書卡」兩類。當「主編與作家」取得書刊卡，翻開是白底報刊卡的話，可以在底圖上前進一格；而「警總與線民」，如果翻取的書刊卡，是黑底的禁書卡，則可以前進兩格。不過，當第一位玩家通過底圖上「1987 解嚴」欄位，警總與線民再獲得禁書卡，僅能前進一格。藉由遊戲規則的改變，象徵解嚴後，宰制權力的限縮。

(三) 書刊卡：報刊卡與禁書卡

承前所述，桌遊《文壇封鎖中》的研發，緣起於「戰後台灣文化場域與文學生產」課程，與文學生產相關的是各歷史階段的文學發表空間，因此「報刊卡」在卡牌設計上，同時包含報紙副刊以及雜誌期刊。依據「國家人權博物館」在正式成立後五天舉行的「一九五〇年代報紙副刊研究論壇」，由林淇濤主籌的研究團隊⁶²，指出五〇年代的八大副刊，包含有：

1. 接收日治時期《台灣新報》資產的《台灣新生報》與《中華日報》
2. 在二二八事件後創刊的《自立晚報》與《公論報》
3. 國民黨遷台後，分屬老蔣與小蔣系統的《中央日報》與《青年戰士報》
4. 威權政體下，作為侍從角色的民營兩大報《聯合報》與《徵信新聞》⁶³

《徵信新聞》即 1968 年改名的《中國時報》，和《聯合報》是較早數位化的民營兩大報，其「人間副刊」和「聯合副刊」也是今日文學研究者的常用資料庫。相形之下，同為民營的《自立晚報》與《公論報》，以及與戰後本省人直接相關的《台灣新生報》與《中華日報》副刊，則較少受到關注。因此桌遊卡牌在設計上，試圖讓這些同時代的報紙副刊「並存」。



圖 7：桌遊《文壇封鎖中》五〇年代「報刊卡」之報紙副刊四種

⁶² 國家人權博物館籌備處委託研究案全稱為「戒嚴時期報紙副刊研究調查計畫(第一期:1949-1959年)」，標案案號 10611，計畫主持人林淇濤教授，協同主持人張俐璇助理教授，團隊成員為博士生蔡旻軒、邱比特、蕭智帆，以及碩士生邱奕芸、楊尚謙。

⁶³ 〈五〇年代報紙副刊論壇於人權館舉辦〉，國家人權博物館，2018.3.20（來源：https://www.nhrm.gov.tw/information_220_81091.html），檢索日期：2021.4.11。

圖 7 左二的「新生副刊」是由日治時期《台灣新報》改制的《台灣新生報》副刊。《台灣新報》是台灣總督府在 1944 年決戰時期新聞管控的考量下，強制 6 家日報合併而成的，也因此「誰負責接收並經辦，誰就掌握當時台灣最大的平面媒體」⁶⁴。1945 年 10 月 25 日，台灣省行政長官委任青年黨員李萬居（1901-1966）接收《台灣新報》，因呼應「蔣委員長」提倡的「新生運動」，改名《台灣新生報》。

其後，國民黨中宣部以「台灣並無黨營報紙」為由，要求公署撥出《台灣新報》的一半資產，1946 年 2 月 20 日在台南創立《中華日報》⁶⁵。也因此，曾任《台灣新報》附屬雜誌「台新旬刊」編輯的龍瑛宗（1911-1999），在《中華日報》創刊後，以迄 1946 年 10 月 25 日報刊雜誌禁用日文之前，曾到台南主編《中華日報》文藝副刊。這期間收獲有王育德、吳瀛濤（1916-1971）、詹冰（1921-2004）、葉石濤（1925-2008）等省籍作家的來稿發表。

右一的《公論報》自 1947 年創刊至 1965 年停刊止⁶⁶，前後計有多達 22 個副刊，但直到 2014 年，在台灣文學研究裡，仍是「尚待開墾的『新天地』」⁶⁷。《公論報》是「半山」李萬居在《台灣新生報》領導權被架空後，另行創刊的報業。或許因為李萬居的半山身分，以及《台灣新生報》的經驗，曾經刊有啟事：「本省讀者不必過份害怕對祖國文字運用不純熟，只要內容充實，文字沒有關係」⁶⁸。而

⁶⁴ 這 6 家日報包含台北的《台灣日日新報》、《興南新聞》；台中的《台灣新聞》；台南的《台灣日報》；高雄的《高雄新報》，以及花蓮的《東台灣新報》。楊秀菁，〈戰後初期《台灣新生報》的發展與挑戰（1945-1972）〉，《傳播研究與實踐》第 6 卷第 2 期（2016.7），頁 72。

⁶⁵ 關於盧冠群擬接收清單，以及李萬居移轉意見，詳見於許旭暉，〈戰後初期台灣報業之發展：以《台灣新生報》為例（1945-1949）〉（台北：國立台北教育大學社會科教育學系碩士論文，2007），頁 50-51。

⁶⁶ 過往研究多以 1961 年 3 月為《公論報》的停刊時間，但最新資料庫顯示，中斷四年後，《公論報》曾在 1965 年 5-12 月復刊。聯合知識庫，〈「公論報」開放試用 重現 1950 民營報業民主追求與社會關懷〉，聯合新聞網，2021.4.9（來源：<https://udn.com/news/story/12681/5368217>），檢索日期：2021.7.31。其後，國民黨因外交告急，急需民營報業的支持與鞏固，因此授意王愷吾收購《公論報》，1967 年 4 月易名為《經濟日報》上市。江詩菁，〈宰制與反抗：中時聯合兩大報系與黨外雜誌之文化爭奪〉（台北：稻鄉出版社，2007）。

⁶⁷ 陳明成，〈秘境與棄兒：初步踏查《公論報》藝文副刊〉，《台灣文學研究》7 期（2014.12），頁 73。

⁶⁸ 〈小啟〉，《公論報》「文藝」副刊第 5 期，1949.10.18，第 8 版。此處轉引自前註。「公論報資料庫」來源是台灣圖書館的微捲，該日資料僅有三版，未見第 8 版。陳明成係依循林瑞明在《台灣風

當時幾乎天天見報的「日月潭」副刊，則有兩義：一是以「日月潭」代表「台灣」，二是寓義「本土性、永恆性（日月）和公談（潭）性」⁶⁹。「日月潭副刊」的一大特色便是有較多的本省籍作家發表，諸如林鍾隆（1930-2008）、廖清秀（1927-2015）、施翠峰（1925-2018）、張深切（1904-1965）等本省籍作家。

林淇瀟曾指出由於政治霸權的宰制，六〇年代「台灣文學的發展轉入同仁性質的文學雜誌之內」⁷⁰。圖 8 為六〇年代報刊卡中的四種刊物，由左而右分別是 1964 年吳濁流創辦、鍾肇政主持的《台灣文藝》；1965 年邱剛健等國立藝專校友創辦、黃華成設計封面的《劇場》雜誌；1966 年劉大任、陳映真從《劇場》離開參與尉天驄、姚一葦創辦的《文學》季刊⁷¹；以及 1967 年林海音創辦的《純文學》月刊。



圖 8：桌遊《文壇封鎖中》六〇年代「報刊卡」之期刊雜誌四種

「純文學」一詞成為刊物名稱，可以從六〇年代初期的白色恐怖氛圍來看。林海音在 1963 年擔任「聯合副刊」主編內任，刊載風遲（王鳳池）〈故事〉一詩，詩中第一段寫道「從前有一個愚昧的船長，／因為他的無知以致於迷航海上，船隻漂流到一個孤獨的小島；歲月悠悠一去就是十年時光。」⁷²其中「愚昧的船長」被認為隱涉蔣中正，王鳳池因此入獄，林海音因此離開聯副。「船長事件」四年後，

土》的專文導引，至「台南市立圖書館」查閱《公論報》的較完整紙本。

⁶⁹ 陳玉慶，〈也概談《公論報》一段因緣〉，《聯合報》聯合副刊，2007.6.13，E7 版。

⁷⁰ 林淇瀟，〈第一章 副刊學的理论建構基礎〉，《書寫與拼圖：台灣文學傳播現象研究》（台北：麥田出版，2001），頁 37。

⁷¹ 劉大任，〈《劇場》那兩年〉，中時新聞網，2013.8.29（來源：<https://ppt.cc/fdoXkx>），檢索日期：2021.7.31。

⁷² 風遲，〈故事〉，《聯合報》聯合副刊，1963.4.23，第八版。

自辦刊物，「純文學」可說是一「非關政治」⁷³的明確宣示。

《文壇封鎖中》四個時期的「書刊卡」，計有 92 張報刊卡以及 40 張禁書卡。各個時期的報刊卡 23 張，禁書卡 10 張，這是依據桌遊設計師的建議，為遊戲趣味考量，將白底與黑底設定為二比一的關係。禁書卡的製作，主要來自由台灣省政府、台灣警備總司令部編印的《查禁圖書目錄》⁷⁴。當時主要查禁「匪首、匪幹之著作及翻譯之圖書」、「附匪份子之著作及翻譯之圖書」、「匪偽書店出版之圖書」等書刊。40 張黑底的禁書卡，試圖呈現白色恐怖時期 43 年裡不同歷史階段的查禁樣態。



圖 9：桌遊《文壇封鎖中》1950s、1960s、1970s、1980s 禁書卡五例

圖 9 左一是歌德《少年維特之煩惱》，該書遭禁是因為譯者郭沫若(1892-1978)的「匪幹」身分。1949 年中華人民共和國建國後，郭沫若不僅「滯留匪區」，更長期擔任中國科學院院長。因此在中華民國，「匪幹」譯著是為禁書。而人在香港的金庸(1924-2018)，並非「附匪」作家，其武俠小說之所以被查禁的理由，一般咸以為是與毛澤東在〈沁園春·詠雪〉中的「只識彎弓射大鵬」一語應和有關⁷⁵。不

⁷³ 此處的「非關政治」是表面意義，更準確地來說，《純文學》月刊更加深度關切當時的政治（特別是彼岸中國文化大革命與此岸的關係），從而得知，什麼可以刊登，怎麼刊登。詳見張俐璇，〈從問題到研究：中國「三十年代文藝」在台灣（1966-1987）〉，《成大中文學報》63 期（2018.12），頁 159-190。

⁷⁴ 筆者接觸《查禁圖書目錄》，係因 2016 年協同主持國家人權博物館籌備處的「戒嚴時期禁書調查研究暨展示腳本計畫」（標案案號 10557），計畫主持人王鈺婷副教授，團隊成員為政大台文所博士生翁智琦、清大台文所碩士生黃毓純、台大台文所碩士生劉亦佳。計畫曾經訪談林淇養老師，並借得 1970 年版之《查禁圖書目錄》。

⁷⁵ 這是網路上盛行的說法。書面資料見諸古遠清，〈台灣查禁文學書刊小史〉，《耕耘在華文文學田野》（台北：獵海人，2015），頁 75。

過，這樣的說法，只能解釋《射鵰英雄傳》被禁的理由，究其實，金庸所任職和發表小說的《大公報》、《香港商報》這些香港「左報」才是最大的癥結⁷⁶。因此以五〇年代的卡牌為例，在遊戲中，至少可以看見兩種被查禁的理由。

左三是郭良蕙長篇小說《心鎖》，因涉及不倫情慾，被指稱意識誨淫⁷⁷，於 1963 年遭禁；右二為吳濁流自傳小說《無花果》，1968 年曾在《台灣文藝》連載，1970 年由林白出版社發行後，因觸及二二八事件，「混淆視聽，足以影響民心士氣或危害社會治安」⁷⁸，在 1971 年遭禁；右一是施明正短篇小說集《島上愛與死》，收錄有曾獲吳濁流文學獎的「監獄小說」〈渴死者〉、〈喝尿者〉，1983 年由前衛出版社發行後，於 1984 年被查禁。

於焉，在「書刊卡」部分的卡牌設計，「報刊卡」大致呈現白色恐怖時期各歷史階段的「文壇」組成；而「禁書卡」則體現「封鎖」的樣態。正方形的遊戲底圖背面，原為全黑素面設計，但後來團隊討論結果，加上向陽版畫藏書票〈書寫台灣〉：

⁷⁶ 蔡盛琦，〈1950 年代圖書查禁之研究〉，《國史館館刊》第 26 期（2010.12），頁 97。

⁷⁷ 郝明義認為台灣禁書理由有十項：一是作品有共產思想者，如馬克思《共產黨宣言》、《資本論》；二是 1949 年之後的中國作家作品，如老舍《駱駝祥子》；三是在香港或海外與中國有聯繫者，如金庸；四是與日治時期台灣相關之人事，如史明《台灣人四百年史》；五為白色恐怖時期，在台灣擁有自由主義思想者，如雷震《自由中國》與殷海光著作；六為得罪蔣家者，如柏楊入獄後《異域》等作品遭禁，以及江南《蔣經國傳》；七是叛逆社會體制者，如 1970 年代查禁李敖著作；八為島內左傾思想者，如陳映真《將軍族》；九是黨外及民主運動相關書刊，如《台灣政論》、《美麗島》雜誌；十為有情色描寫者，如郭良蕙《心鎖》。中央社，〈首爾書展回顧多國禁書，吳濁流作品訴白色恐怖〉，新頭殼 newtalk，2019.6.20（來源：<https://newtalk.tw/news/view/2019-06-20/262481>），檢索日期：2021.4.12。

⁷⁸ 林慶彰，〈當代文學禁書研究〉，封德屏主編，《50 年來台灣文學研討會論文集（三）台灣文學出版》（台北：行政院文化建設委員會，1996），頁 193-216。



圖 10：桌遊《文壇封鎖中》遊戲底圖背面為向陽版畫藏書票〈書寫台灣〉

這幅木刻版畫〈書寫台灣〉是向陽為散文集《暗中流動的符碼》（1999）製作的藏書票。島嶼上的文字從中間上方開始，往左側方向依序刻寫的是：

夢見台灣這美麗的島，船帆環過她的右腰，喚醒沉睡的鎖國的子民；夢見白腹經鳥隨著海的波湧滑舞；夢見虎鯨在船帆週邊巡行，出沒，而中央山脈急急探頭，正待破雲而出；我無法忘懷這偎在美麗島嶼東側的大洋……⁷⁹

「鎖國的子民」對應的是 1949 年到 1992 年台灣白色恐怖時期的作家與玩家；而台灣島嶼圖繪作為桌遊底圖的背面，彰顯的是，即便在這樣「封鎖」的時代，「關不住的台灣」仍有出版與創作蓬勃的「關不住的文壇」。⁸⁰

⁷⁹ 版畫〈書寫台灣〉文字改寫自向陽，〈從海上回來〉，《中國時報》人間副刊「三少四壯集」，1998.6.19，37 版；1999 年收錄於《暗中流動的符碼》；該散文集於 2003 年重版更名為《為自己點盞小燈》（九歌出版社）。

⁸⁰ 所謂「關不住」的概念，借鏡自楊逵〈春光關不住〉（1957）、楊祖珺，《關不住的歌聲：楊祖珺

四、結語：研究端的轉譯，教學端的遊戲

回到本文最初的問題：台灣文學可以怎樣參與 108 課綱之後的教學與遊戲？本文以為重點在於研究端的轉譯，而研究端的轉譯可以如何進行？本文以國立台灣文學館出版的桌遊《文壇封鎖中》為例說明，首先需有研究端的「知識盤點」：針對白色恐怖文學，可以運用的資源包含國立台灣文學館已建置的線上文物典藏查詢系統、國家人權博物館的白色恐怖文學目錄資料庫，以及各報刊資料庫與研究論文，這些台灣文史「體制化」的成果、「數位化」的內容，是今天得以「轉譯」的基礎；其次是遊戲面的「跨域調度」，這部分包含玩家設定、遊戲底圖的歷史軌跡設計、經驗值手牌以及書刊卡等遊戲機制的建立。⁸¹

而轉譯的桌遊如何落實於教學？教學端可以如何遊戲？團隊製作有以高中生為對象的教學手冊⁸²，初步思考可以洪醒夫〈散戲〉為例，這篇小說是 4 家出版社⁸³的共同選文，收錄於洪醒夫短篇小說集《黑面慶仔》，因此圖 11 左二的作家卡，可能是多數高中生熟悉的一張卡牌。國文教科書自有其原則，在編排各課之間未必是順時性的關係，例如〈散戲〉在南一版第二冊第五課，之前是〈左宗毅公軼事〉，之後是〈勞山道士〉；龍騰版〈散戲〉則在第三冊第五課，之前的第四課是〈勞山道士〉，之後的第六課是〈赤壁賦〉。⁸⁴這樣的編排較難觀照〈散戲〉及其同時代作家作品，因此可以安排一節課的時間，進行《文壇封鎖中》的 1970 年

錄音選輯 1977-2003》(台北：大大樹音樂圖像有限公司，2008)。

⁸¹ 遊戲機制的確立還包括多次多人試玩的「協作」。

⁸² 桌遊《文壇封鎖中》為非營利、不販售的教育推廣品，適合對象為高中生、大學通識課程。教學單位可向國立台灣文學館免費申請「教學箱借用」，詳見國立台灣文學館「文學行動展加值項目『文壇封鎖中』桌遊」，網頁提供有《文壇封鎖中》遊戲簡介、遊戲指南(劉玉雯製作)，以及教學手冊(周郁穎、洪薪惠、許瀧尹、顏汝蓉初稿；李秉樞、王雅芬編修)。

⁸³ 108 課綱國文新課本計有 5 家出版社，就目前已出版的前四冊觀察，除開新加入的奇異果出版社，三民、南一、翰林、龍騰 4 家出版社，皆沿用 101 課綱時期即選入的洪醒夫〈散戲〉。

⁸⁴ 108 課綱高中國文課本五家出版社的前三冊選文篇目，可見洪薪惠碩士論文附錄整理。洪薪惠《108 課綱「新」課本？——高中國文教科書選文的變與不變》(台北：國立台灣大學台灣文學研究所碩士論文，2021)。

代區段遊戲，⁸⁵藉由同時代的作家卡，認識與課本選文同時代的作家作品。



圖 11：《文壇封鎖中》作家卡：與洪醒夫〈散戲〉同時代的作家作品舉隅

例如，圖 11 與洪醒夫《黑面慶仔》同時代的文學生產，有左三代表日治時期經驗「重新出土」的楊逵《鵝媽媽出嫁》；有右二寫 1949 年移民故事的白先勇《台北人》；也有右一向陽開始台語詩創作的《銀杏的仰望》等。在遊戲中看見生產，也將看見禁制：



圖 12：《文壇封鎖中》禁書卡：與洪醒夫〈散戲〉同時代的禁書

圖 12 與洪醒夫《黑面慶仔》同時代的禁書，由左而右分別是：海外黑名單的劉大任《紅土印象》、政治犯陳映真《將軍族》、「漢奸」胡蘭成《山河歲月》以及黨外雜誌《美麗島》等。若再結合圖 3 「1971 年退出聯合國」、「1979 年美麗島事件」等遊戲底圖的歷史事件，則遊戲將跨領域涵蓋國文科、歷史科與公民科⁸⁶等文史知

⁸⁵ 桌遊《文壇封鎖中》四個歷史階段可分別獨立遊戲，各約 30 分鐘（除開 1980 年代，因「經驗值」卡牌較多，牽制時間稍長），配合課堂時間，建議以「10 分鐘說明+30 分鐘遊戲+10 分鐘總結」的方式進行。

⁸⁶ 《文壇封鎖中》團隊在 2019 年蒐集有 7 校高中教師建議，歸納文學、人權、歷史等議題將可在 108 課綱的國文科、公民科、歷史科等「探究與實作」課程中分別進行，或是在各校校定必修、多元選修、自主學習等課程，跨科共同遊戲。7 校教師分別為建國中學吳昌政、師大附中黃麗禎、新竹高中詹佳鑫、苗栗高中黃琇苓、善化高中吳秋嫻等國文科教師，和永春高中歷史科蔡志崙、台南

識與人權教育的面向。

誠如「轉譯」一詞最初在醫學是為「基礎研究」銜接「臨床應用」；本文以桌遊《文壇封鎖中》為例，說明「台灣文學研究」轉譯為「桌上遊戲」的方法，最後並指出其在教學應用的可能。而誠如「轉譯醫學」一詞，在實驗室研究銜接臨床應用外，也反向包含從病患端回到實驗室的研究⁸⁷；本文先由「學術研究到應用創作」的角度闡述「文學轉譯」實踐，拋磚引玉，期待未來反向的從「應用創作到學術研究」的「轉譯文學」研究，開啟與文學（史）對話的更多可能。

二中公民科陳怡君老師。特此致謝。

⁸⁷ 台北醫學大學衛生政策暨健康照護研究中心，〈成長中的轉譯研究領域〉，2013.5.20（來源：<http://hprc.tmu.edu.tw/app/news.php?Sn=90>），檢索日期：2021.7.23。

參考書目

專書

- E. Glen Weyl, Eric A. Posner, 周宜芳譯,《激進市場：戰勝不平等、經濟停滯與政治動盪的全新市場設計》(新北：八旗文化, 2020)。
- Jesse Schell, 盧靜譯,《遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理》(新北：大家出版, 2021)。
- Johan Huizinga, 成窮譯,《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》(新北：康德出版社, 2013)。
- Pierre Bourdieu, 石武耕、李沅沅、陳羚芝譯,《藝術的法則：文學場域的生成與結構》(台北：典藏藝術家庭, 2016)。
- Stephane Chauvier, 蘇威任譯,《什麼是遊戲?》(台北：開學文化, 2016)。
- 古遠清,《耕耘在華文文學田野》(台北：獵海人, 2015)。
- 江仲淵、柯睿信、黃羿豪,《發明家大起底：從疫苗到核武，讓你直呼「不能只有我看到」的歷史真相!》(台北：大旗出版, 2021)。
- 江詩菁,《宰制與反抗：中時聯合兩大報系與黨外雜誌之文化爭奪》(台北：稻鄉出版社, 2007)。
- 李瑞騰總編輯,《2014 台灣文學年鑑》(台南：國立台灣文學館, 2015)。
- 林淇養,《書寫與拼圖：台灣文學傳播現象研究》(台北：麥田出版, 2001)。
- 封德屏主編,《50 年來台灣文學研討會論文集(三)台灣文學出版》(台北：行政院文化建設委員會, 1996)。
- 胡淑雯、童偉格主編,《靈魂與灰燼：台灣白色恐怖散文選·卷二：地下燃燒》(台北：春山出版, 2021)。
- 張誦聖,《文學場域的變遷》(台北：聯合文學, 2001)。
- 楊翠主編,《普通型高級中學國文 4》(台北：奇異果文創, 2021)。

期刊論文

- 邱貴芬,〈千禧作家與新台灣文學傳統〉,《中外文學》50 卷 2 期(2021.6), 頁 15-46。
- 林富士,〈數位考證：人文學者的新素養〉,《數位典藏與數位人文》5 期(2020.4), 頁 1-35。
- 高鈺昌,〈災難展示下的物件生命史：以國立台灣歷史博物館的 921 地震十五周年特展為例〉,《中外文學》458 期「文·物：第三十八屆全國比較文學會議專輯」(2017.9), 頁 217-242。
- 張俐璇,〈從問題到研究：中國「三十年代文藝」在台灣(1966-1987)〉,《成大中文學報》63 期(2018.12), 頁 159-190。
- 許綺玲,〈羅蘭巴特的講學教材：文本生成研究對文本觀之啟悟〉,《中外文學》458

- 期「文·物：第三十八屆全國比較文學會議專輯」(2017.9)，頁 187-216。
- 陳可欣、高靖秋、陳杰峰，〈實證知識轉譯：落實科學證據於護理臨床實務〉，《護理雜誌》63 卷 6 期 (2016.12)，頁 5-11。
- 陳明成，〈秘境與棄兒：初步踏查《公論報》藝文副刊〉，《台灣文學研究》7 期 (2014.12)，頁 65-125。
- 楊秀菁，〈戰後初期《台灣新生報》的發展與挑戰 (1945-1972)〉，《傳播研究與實踐》第 6 卷第 2 期 (2016.7)，頁 55-86。
- 蔡盛琦，〈1950 年代圖書查禁之研究〉，《國史館館刊》第 26 期 (2010.12)，頁 75-130。
- 鄭浩民，〈轉譯科學：一個未來實證照護及醫學研究的重要趨勢〉，《榮總護理》30 卷 2 期 (2013.6)，頁 111-120。

學位論文

- 許旭暉，《戰後初期台灣報業之發展：以《台灣新生報》為例 (1945-1949)》(台北：國立台北教育大學社會科教育學系碩士論文，2007)。
- 洪薪惠，《108 課綱「新」課本？——高中國文教科書選文的變與不變》(台北：國立台灣大學台灣文學研究所碩士論文，2021)。

報章雜誌

- 向陽，〈暗夜讀禁書〉《聯合報》聯合副刊，2016.6.7，D3 版。
- 胡芷嫣，〈翻轉吧，人文科普平台：2008-2019 台灣人文科普平台綜覽〉，高美館編輯部，《藝術認證》84 期「知識轉譯的當代對話」專輯 (2019.2)，頁 14-19。
- 風遲，〈故事〉，《聯合報》聯合副刊，1963.4.23，第八版。
- 徐柏涵，〈來一杯知識轉譯的精釀吧！——專訪《台灣吧》共同創辦人蕭宇辰〉，高美館編輯部，《藝術認證》84 期「知識轉譯的當代對話」專輯 (2019.2)。
- 盛浩偉，〈召喚台灣文學：關於故事、改編、非虛構寫作與轉譯的經驗與思考〉，《台灣文學館通訊》60 期 (2018.9)，頁 93-96。
- 張俐璇，〈追憶與轉譯——讀《天亮之前的戀愛》〉，《印刻文學生活誌》188 期 (2019.4)，頁 114-115。
- 陳玉慶，〈也慨談《公論報》一段因緣〉，《聯合報》聯合副刊，2007.6.13，E7 版。
- 鄭清鴻，〈製作一顆名為「文學」的炸彈：從藏品轉譯到文創商品的「拾藏」之旅〉，《文訊》421 期「理想的重量：文學跨界與文創產業」(2020.11)，頁 33-36。

電子媒體

〈「公論報」開放試用 重現 1950 民營報業民主追求與社會關懷〉，聯合新聞網，2021.4.9（來源：聯合知識庫，<https://udn.com/news/story/12681/5368217>，2021.7.31 瀏覽）。

〈一百零六年加速文化內容開發與科技創新應用補助要點〉，2017.7.7（來源：文化部主管法規查詢系統，<https://law.moc.gov.tw/law/LawContent.aspx?id=GL001143>，2021.7.23 瀏覽）。

〈五〇年代報紙副刊論壇於人權館舉辦〉，2018.3.20（來源：國家人權博物館，https://www.nhrm.gov.tw/information_220_81091.html，2021.4.11 瀏覽）。

〈台灣行卷：博物館示範計畫（107 年辦理情形）〉，「公共政策網路參與平台」，2018.1.1（來源：<https://ppt.cc/fzgXcx>），檢索日期：2021.7.26。

〈成長中的轉譯研究領域〉，2013.5.20（來源：台北醫學大學衛生政策暨健康照護研究中心，<http://hprc.tmu.edu.tw/app/news.php?Sn=90>，2021.7.23 瀏覽）。

Brenda Romero <http://brenda.games>

小羊，〈Meeple War 米寶戰爭開箱+介紹〉，2017.6.28（來源：小羊桌遊報，<http://usnoopy.blogspot.com/2017/06/meeple-war.html>，2021.8.12 瀏覽）。

中央社，〈首爾書展回顧多國禁書，吳濁流作品訴白色恐怖〉（來源：新頭殼 newtalk，<https://newtalk.tw/news/view/2019-06-20/262481>，2021.4.12 瀏覽）。

他群工作室提案，〈您敢衝撞命運嗎？翻轉現實與理想的人生遊戲：《烏托邦賽局》〉，「嘖嘖」群眾募資平台，2017.12.11（來源：<https://www.zeczec.com/projects/utopia>），檢索日期：2021.7.22。

李立凡，〈黑奴、侵略與大屠殺：Brenda Romero 的《新世界》創作挑戰〉，2015.3.22（來源：U-ACG，<https://www.u-acg.com/archives/2743>，2021.8.12 瀏覽）。

胡芷嫣，〈公共參與的溫柔革命，人文科普大進擊：《歷史學柑仔店》、《芭樂人類學》、《故事 Story Studio》綜合報導〉，2019.2.22（來源：藝術認證，<https://medium.com/藝術認證/公共參與的溫柔革命-16f3cfb119f7>，2021.7.23 瀏覽）。

記者陳志中，〈推薦選文變考試核心 課綱召集人懊悔〉，2017.8.24（來源：中央通訊社，<https://disp.cc/b/982-acTO>，2021.7.22 瀏覽）。

陳介宇、王沐嵐，〈台灣桌上遊戲研究與文獻之回顧〉，2017.2.27（來源：<https://sites.google.com/site/taiwanbgstudy/home>，2021.4.18 瀏覽）。

陳芳明，〈走過禁書的年代，曾經令人窒息的台灣社會——《解嚴之前的禁書》〉，2020.11.15（來源：「故事：寫給所有人的歷史」說書專欄，<https://storystudio.tw/article/sobooks/banned-book-in-taiwan-during-the-white-terror/>，2021.4.18 瀏覽）。

劉大任，〈《劇場》那兩年〉，2013.8.29（來源：中時新聞網，<https://ppt.cc/fdoXkx>，

2021.7.31 瀏覽)。

盛浩偉，〈詩的燃點：〈多田南溟致郭水潭函〉與《南溟樂園》新春第四號的故事〉，
2018.6.25 (來源：「拾藏：台灣文學物語」

<https://vocus.cc/article/5b306639fd897800018a5fe9>，2021.7.26 瀏覽)。

黃琇苓，〈華麗的國文課：當教學遇上桌遊〉，2018.10 (來源：國文元氣報 108 新
課綱專刊 <https://945cloud.knsh.com.tw/Resource.asp?EJ=J&Course=1&pma=23>，
2021.7.21 瀏覽)。

國立台灣文學館「文物典藏查詢 https://collections.culture.tw/nmtl_collectionsweb/，
國家人權博物館「不義遺址資料庫」

<https://hsi.nhrm.gov.tw/home/zh-tw/injusticelandmarks/124660>

教育部「108 課綱資訊網」<https://12basic.edu.tw/12about-3-1.php>

薛化元，〈孫立人事件〉，2009.9.24 (來源：文化部「台灣大百科全書」，
<https://nrch.culture.tw/twpedia.aspx?id=3868>)，2021.7.28 瀏覽)。

蘇穩中，〈一則白色恐怖時期冤案記事〉，2014.11.19，(來源：民報

<https://www.peoplenews.tw/news/4426eea8-348c-4f75-bf15-b45db57b4d97>，
2021.7.28 瀏覽)。

附錄一：桌遊《文壇封鎖中》相關記事

- 2015 台灣文學工作室《百年不退流行的台北文青生活案內帖》
- 2016 台大台文所主辦「論寫作：郭松棻與李渝文學」研討會
哿哿設計推出桌遊《現代藝術：陳澄波版》
王鈺婷、張俐璇主持國家人權博物館籌備處之「戒嚴時期禁書調查研究暨展示腳本計畫」
- 2017 他群工作室推出桌遊《烏托邦賽局》
迷走工作坊推出桌遊《台北大空襲》
哿哿設計推出郭雪湖畫作桌遊《南街殷賑》
蘇碩斌、江昺崙、吳嘉宏、馬翊航、楊美紅、蔡旻軒、張琬琳、周聖凱、蕭智帆、盛浩偉《終戰那一天：台灣戰爭世代的故事》
林淇養、張俐璇主持國家人權博物館籌備處「戒嚴時期報紙副刊研究調查計畫（第一期：1949-1959 年）」
- 2018 台大台文所開設「戰後台灣文化場域與文學生產」課程，其中修課的四位碩士生周郁穎、洪薪惠、許瀧尹、顏汝蓉提交「台灣文學桌遊設計」企畫書，與哿哿設計合作，獲得財團法人國家文化藝術基金會 2018 年第 2 期之調查研究常態補助。
張俐璇主持國藝會「長篇小說專案—專題成果企劃（研究專文—教育篇）」，並參與國藝會主辦之「小說青年培養皿」計畫。
基隆市文化局推出桌遊《大基隆小時光》作為基隆故事箱
- 2019 黃美娥、張俐璇主持國立台灣文學館「2019 台灣文學轉譯增值暨教案研發計畫」，生產桌遊《文壇封鎖中》，並與建國中學吳昌政、師大附中黃麗禎、新竹高中詹佳鑫、苗栗高中黃琇苓、善化高中吳秋嫻等國文科教師，和永春高中歷史科蔡志崙、台南二中公民科陳怡君等 7 校教師，簽訂教案推動合作意向書。
桌遊名稱「文壇封鎖中」來自前衛出版社主編鄭清鴻的發想。
台大台文所博士生李秉樞加入後期書刊卡調研，以及教學手冊編修。
- 2020 林佩蓉、張俐璇、洪薪惠〈【特別企畫】因為遊戲，我們記得：桌遊《文壇封鎖中》與台灣白色恐怖年代〉，《台灣教會公報》3548 期（2020.2.24-3.1）；
線上版：<https://tcnn.org.tw/archives/66292>，2020.2.27。
《文壇封鎖中》列入國立台灣文學館「文學行動展」增值項目，詳見：
https://event.culture.tw/NMTL/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=00017&request_locale=tw
《文壇封鎖中》參與建中圖書館「台灣文學與白色恐怖」主題書展
《文壇封鎖中》參與台大圖書館「尋書啟事：架上消失的書刊」系列活動
《文壇封鎖中》參與台灣文學基地「不願被消失：日式宿舍到文學基地」常設展

附錄二：桌遊《文壇封鎖中》角色介紹⁸⁸

二、角色介紹	
<p>警總</p> 	<p>線民</p> 
<p>角色性質：</p> <p>國家失去大片江山，只得來到此島。你想起在不久以前，政府放縱了太多作家的口，秋海棠最後被染了紅。要記住教訓，這裡是另一個重新開始的機會，在這座島上，你被賦予了極大的權力，整頓社會，維持秩序。你與線民合作，在各個作家之間穿梭搜捕，誓言讓所有的書刊都符合黨的意志。而你，可以在這動亂的時代裡，緊緊控管眾人的思想，讓他們好好聽話嗎？</p>	<p>角色性質：</p> <p>你只是這座島上的任意一人。你沒有名字，隱身在一張張淡漠的臉孔裡，一心想過著安穩的日子。你的國要往哪裡去，你真的沒有那麼在乎。現在你獲得了黨的庇護，在一張張搜索令中，有了功名成就的機會。你遵循警總的指示，二分式的區分各種書籍，戮力找出能讓你快速升遷的方法。你雖然沒有太多的權力，但你依然有能力與警總較量取締績效。而你，能夠在體制中四處游走，把握住難得的良機，成為真正有名字的人嗎？</p>
<p>計分方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> 階段一： 警總使用經驗值兌換書刊卡，若得到禁書，前進兩格。 階段二： 擲骰子O/X決定是否能發動查禁，O為發動成功、X為攻擊失敗。 發動查禁後，被攻擊的玩家擲骰子O/X決定是否防禦成功，O為防禦成功、X為防禦失敗。 	<p>計分方式：</p> <ul style="list-style-type: none"> 階段一： 線民使用經驗值兌換書刊卡，若得到禁書，前進兩格。 階段二： 擲骰子O/X決定是否能發動查禁，O為發動成功、X為攻擊失敗。 發動查禁後，被攻擊的玩家擲骰子O/X決定是否防禦成功，O為防禦成功、X為防禦失敗。

⁸⁸ 角色文案：蔡易澄（撰稿當時為台大台文所碩士生，現為台大台文所博士生）。

主編



角色性質：

你在年輕時也曾有個文學夢，但歷經了戰爭與分離，你的夢早被中斷而遺忘。你的墨水漸漸乾枯，但總在閱讀了新人的稿件後，看見你年輕脆弱的影子。現在你有了自己的刊物，希冀有一個保障自由的平台，讓文學不再輕易地死去。你舉辦文藝座談，誓言對抗不公的取締制度，捍衛你堅信的文學價值。你在時代中有機會與審查制度抗衡，也能透過出版書刊奠立自己的地位。而你，準備好在失衡的體制中，匯聚多元的聲音，開創風華的文學盛世嗎？

計分方式：

• 階段一：



主編使用經驗值兌換書刊卡，若得到報刊，前進一格。

• 階段二：

擲骰子O/X決定是否能發動抗議，O為發動成功、X為發動失敗。

發動抗議後，被攻擊的玩家擲骰子O/X決定是否防禦成功，O為防禦成功、X為防禦失敗。

作家



角色性質：

你有滿腔的熱血，想把自己的所思所想寫盡，讓這世上所有人都看到你的作品。但你生在最壞的時代，你應該要知道，有些故事還不能夠被訴說。現在你才剛開始要寫下你的字，即便在層層審視與查禁下，你依然想說出你自己的語言。你認識各個作家，蒐集並閱讀各種刊物，尋求文學裡不同風格的交會。作為最渺小的個人，你可能孤獨地窩在書房，對抗如浪襲來的時代潮流。而你，是否能打破現況，獨創自我的語言與故事，奮力闖出文壇的封鎖線呢？

計分方式：

• 階段一：



作家使用經驗值兌換書刊卡，若得到報刊，前進一格。

• 階段二：

擲骰子O/X決定是否能發動抗議，O為發動成功、X為發動失敗。

發動抗議後，被攻擊的玩家擲骰子O/X決定是否防禦成功，O為防禦成功、X為防禦失敗。