

是遊戲，也是文學推廣

記2014桌遊文學教師研習

文／楊蕙如 展示教育組 攝影／蔡秉濬

文學和桌遊的組合是否相互抵觸或彼此融合？身為具有台灣文學教育推廣要務的博物館機構，我們似乎可以感受到，文學教育也許能如翻轉教室理念一般，顛覆主流價值與做法，適時恰要地提供教師們更為豐富的文學素材與教學資源，促成其在教學現場做出另類選擇決定的最佳後盾。

在歷經5個月時間的籌劃與準備之後，今年7月，桌遊與文學的碰撞產生了許多可能的實踐方法，而在這一路探索與活動構思的過程裡，我們接觸了高中教師、桌上遊戲推廣師、遊戲設計師、文學評論家與作家等，在眾人的好奇、熱情協力與討論中，我們鼓起勇氣，嘗試跨越，邁出「文學桌遊」教育推廣計畫的執行步伐。

覆蓋一張牌，開啟文學新樣貌

究竟什麼是「文學桌遊」，當遊戲和文學結合時，我們如何不落入大眾對於一般遊戲的刻板印象，或面對文學正當性的質問？在思索將桌上遊戲與文學結合的過程裡，我們反覆釐清遊戲的功能與文學的本質，試圖以文學作為遊戲設計的主題核心，希冀能夠透過教育活動設計將文學融入遊戲參與，開創以遊戲進入文學世界的體驗歷程。

而這樣的遊戲經驗是需要經過縝密的遊戲機制設計與文學的拆解、應用而來，藉由教師研習的機會，文學館提供教師探索文學教學的其他可能。引薦台文館典藏的台灣文學作品為選文範圍，透過研習課堂，導引學員進行文學文本之內容轉化。預期



將遊戲行為導入文學轉譯，只為了探索台灣文學的更多可能。

能順利地融合桌遊設計概念，延伸台灣文學走入生活，巧妙地將博物館資源與大眾分享，覆蓋思考文學作品應用的慣習，演化學習思維，重新定義文學教育推廣的樣貌。

文學是遊戲的核心命題

7月7日至9日，由具有文學、出版等多重身分的許榮哲老師，與多位經過桌遊機制研究與教育訓練的輔導員，帶領身處國、高中教學前線的教師們



鼓勵老師經驗文學樂趣，翻轉文學教育。

前往文學桌遊設計的探索旅程。研習課程分為兩部分，第一部分著重於介紹桌上遊戲的內容與遊戲設計機制，並重點式地以文學作品為範例，解構文本應用於遊戲內容安排呈現；第二部分則由專業桌遊推廣師許永清、遊戲分析師冉獻璞與桌遊專案執行陳德安，提供個人經驗的討論與分享，具體給予教師轉化文學內容於遊戲設計的工具及方法，將文學融入遊戲行為詮釋，引導老師從遊戲中直接參與文學人物的心緒起伏。

沒有結局，反而促進文本思索討論

文學和桌遊的組合是否相互抵觸或彼此融合？透過連續3天的桌遊文學研習體驗，很多老師滿臉倦容卻難掩興奮地表示：「這是我參加過最操勞的研習活動，中午吃不下，晚上睡不著，分秒時間寶貴。」看到許多老師雙眼發亮充滿認真神情參與課

堂的景象，身為具有台灣文學教育推廣要務的博物館，我們可以感受到，文學教育也許能如翻轉教室理念一般，顛覆主流價值與做法，適時地提供教師們更為豐富的文學素材與教學資源，促成其在教學現場做出另類選擇的最佳後盾。☒



分組遊戲體驗，讓學員從遊戲中參與文學故事發展。