

文學桌遊 的開發理念與工作坊

文／簡弘毅 國立臺灣文學館 圖／國立臺灣文學館

農民力桌遊的玩家們必須團結對抗地主、統治者與不當政策。這是歷代臺灣農民的生活寫照，透過遊戲以體會箇中甘苦。遊戲設計成中學教案和大學通識可用，經典轉化成民眾可親近型態，這是文學世界新穎的推廣模式。

為了將臺灣文學帶入中學的國文教育中，國立臺灣文學館（以下簡稱臺文館）以一年時間，設計了一套桌遊遊戲，將臺灣各時期農村與土地主題作品，重新揉合為一套農民生存遊戲，取名為「農民力：臺灣文學桌遊」。

這套桌遊的產生，或許可說是國內第一套以臺灣文學主題所出發的桌遊，透過活潑有趣的遊戲設計，讓玩家實際體驗各個時代農民生存之不易，在收穫與剝削之中努力求溫飽，也必須花費力氣保有家傳土地，種種機制使得上述目的顯得異常困難，



「農民力」桌遊是一套團隊合作的遊戲。

也進而促使玩家們必須聯合團結對抗地主、統治者與不當政策。這是歷代以來臺灣農民的生活寫照，透過這套遊戲，玩家多少得以體會箇中甘苦。

或許有人會問，這與文學有什麼關係？關鍵在於，每一張卡牌的情境與遭遇，以及農民面臨的狀況，其實都「有所本」，亦即這些情境都是擷取自一篇又一篇的文學作品之中，在每一張卡牌上都摘錄了相關的選文，即便在遊戲之中，也能間接閱讀到這些文本。換句話說，這是一套完全自文學作品所發展出來的桌遊。

遊戲的本身也可以是一種學習。

這套桌遊，其實是臺文館的「臺灣文學教學箱」計畫的成果之一，將文學文本轉化為各式的教學內容，便於教學現場的實際操作與多元學習。在此前提之下，逐步推出一系列教案，而「農民力：臺灣文學桌遊」便是其中第一項成果。如上所述，這套桌遊既是教材，也是遊戲，內容分為三個時代，每個時代一輪，大約可玩 30 至 40 分鐘，正好是一節課。加上前置的解說與後續的整理配合分組教學（遊戲），整套遊戲可提供四個小時的課程

突破同溫層
文學新感受

——走讀、桌遊、遊戲與體驗



透過活動暖身，促進學員間的認識。

內容，並且提供老師一份教學手冊，結合「108課綱」之內容與教學目標，成為一套農村文學主題的教案，達到寓教於樂的目的。

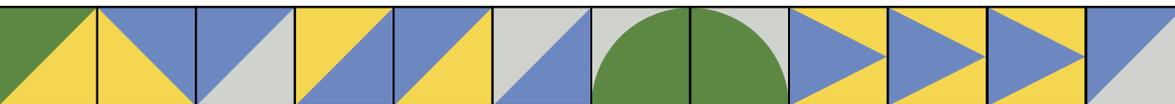
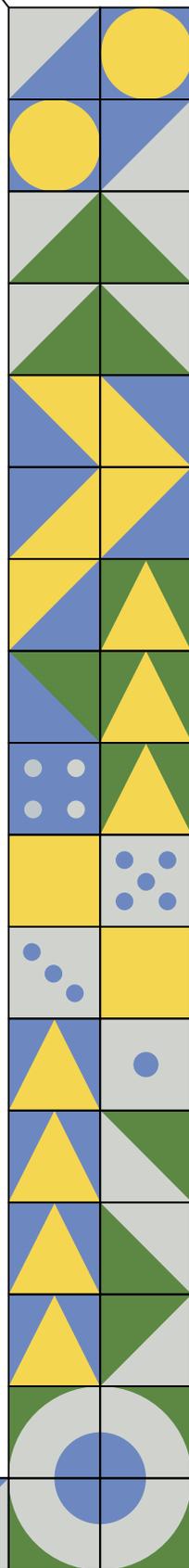
雖以108課綱為出發，但這套桌遊的開發理念，並不侷限於中學師生，設定對象也包括了大學的文學通識課、社會團體與一般大眾，畢竟遊戲人人都愛，藉由遊戲本身所帶來的趣味性，作品的意識形態與思想也能同時傳遞，人們既操作了遊戲，也同時閱讀了文本，同時也理解了各個時代的歷史與社會背景，而且沒有人會覺得枯燥！

為了達成這個目標，臺文館首先邀請了在妖怪、科幻、地方文史與遊戲開發等領域都有相當著墨的年輕團隊「臺北地方異聞工作室」進行規劃設計，密切溝通文本及遊戲形式，將整套桌遊內容大致寫定，最後委託專業團隊「芻芻設計有限公司」，將桌遊規格化並印製完成，共計製作了300套，供販售與教學借用。這是一次有趣的合作經驗，內容開發與設計製作都是年輕而專業的創意團隊，共同激盪出這套桌遊，通過這些努力，試著將臺灣文學帶入各級教學現場，讓更多學子與民眾認識這些文學作品。

在開發過程中，臺文館也在2018年暑假期間，舉辦兩次桌遊



學員熱烈討論桌遊玩法。





農民力桌遊工作坊（臺南場）

工作坊，邀請不同領域的教師與文化工作者進行研習。課程分為三個主軸，分別是認識農民文學、認識桌遊與教學，以及實際操作「農民力：臺灣文學桌遊」並進行意見回饋。

工作坊共舉辦二場，分別是七月底在臺南（臺灣文學館）及八月初在臺北（齊東詩舍），每場課程共計 2 天，各有 20 餘位學員參加。多數學員是現職的中學教師，除國文科外，也有歷史科、社會科或公民科教師參與，對他們來說，以桌遊進行授課是不曾有過的經驗，因此迴響很熱烈，也能積極找出桌遊與教學現場間的諸多問題，提供臺文館與開發團隊進行修正。

不論哪一學科，教師們對於這套桌遊的實際效益都很認同，並且多位教師都指出，這對現今教學

理念所強調的跨科整合、公民核心素養、多元學習，都有實際的助益，並且還能在歡樂氣氛中進行教學，有助於提升學生的學習動力。對國文科教師來說，這類的遊戲設計也補充了現代文學教學的不足，桌遊中所提到的作家文本，正好可以成為該課堂的延伸閱讀教材。

「農民力：臺灣文學桌遊」是臺文館新推出的一套桌遊，也是臺灣文學教學箱計畫的一環，這次的開發本身即是一項嘗試，讓遊戲帶領文本，進入教學與文學推廣的現場，以趣味的遊戲形式引領玩家走入臺灣文學的世界。這也是一個開端，象徵著文學教育與推廣的多元面貌，將經典作品轉化為親近的介面，相信這也是未來的趨勢，等著我們一同開創。☒