

「農民力：臺灣文學桌遊」 臺灣文學的另一種新讀法

文／謝宜安 臺北地方民間工作室 圖／國立臺灣文學館

在典範變異的時代，轉化臺灣文學成為遊戲的形式，桌遊變成推廣文學的選項。「農民力桌遊」以150張政策卡、行動卡、事件卡表現臺灣文學裡面各種農民的意象。玩家為了生存，支出生活費、支應代價、維持收支平衡，以此體驗農民的各種處境，未來還有許多前輩留下的文學資產會重新妝點，帶到世人眼前。

臺灣文學，如何桌遊？

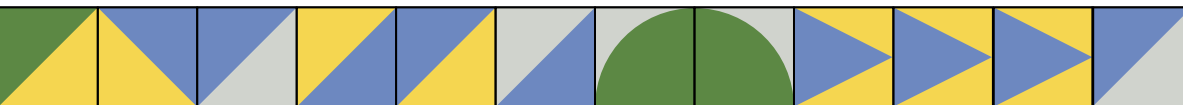
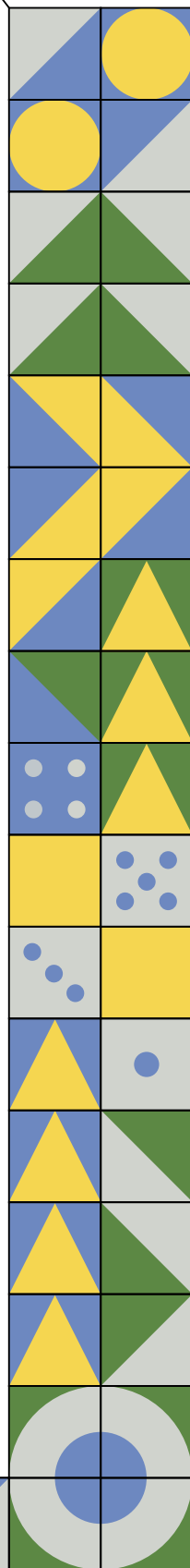
近年來，島嶼上的大家很關心「臺灣文史如何轉化」的問題。可以說，在本土意識崛起之後，我們已經走到了下一步。戒嚴時代結束，我們不再有「奮力保存臺灣文化」的危機意識，此時產生的新問題是：我們如何把這些文化遺產向外推廣，使得大眾能夠接受？

而其中一個方法，即是依賴「有趣的形式」，來轉化原本被視為「嚴肅」的文化遺產。

「有趣的形式」可以是電影、小說，也可以是遊戲。而這次，我們將予人沈重印象的「臺灣文學」，轉化成這個時代頗受歡迎的遊戲形式：桌遊，成了「農民力：臺灣文學桌遊」。這是一次轉化臺灣文史的嘗試，而在轉化文史如此迫切的當今，每一次嘗試，都是不可或缺的嘗試。

「農民力」的出發點是「臺灣文學」的教學箱。但是「教學箱」具體該是什麼內容？就內部思路而言，我們才剛做完一款乘載臺灣妖怪文化的桌遊《說妖》，體會到桌遊可以是轉化臺灣文化的優良載體；就外部脈絡來說，則學習型桌遊一直以來都廣受歡迎。在這些以教學為目的的桌遊中，又有部分是主打「文學」學習的。

若搜尋「文學桌遊」，則可以找到一些改編文學作品的桌遊，它的名



字可能是「西遊記」、「紅樓夢」、「三國演義」……。然而文學改編成桌遊並沒有先天的優勢，桌遊並不會因為承自文學，就變得比較好玩。既然如此，為什麼還是要將這幾部古典小說改編成桌遊呢？

當然是因為，這些小說是「經典」。因為是經典，所以必須要讓學生閱讀，而學生若是不想閱讀文字，則可以透過遊戲認識經典。但是這也預設了，《西遊記》、《紅樓夢》這些經典，即便改頭換面成遊戲形式，還是「值得」閱讀。因為「經典」就是如此重要。

相較之下，臺灣文學鮮少擁有同樣的改編熱度。這代表臺灣文學「不值得」嗎？並不是。歷史

推移，典範也在轉移，如今，臺灣文學當然可以擁有這種「值得」。

「農民力」及其內涵觀點

「農民力」一共使用了 51 篇文本，遍及詩、小說、散文、歌曲、報導，甚至還有演講。這些文本化成政策卡、行動卡、事件卡三種卡牌，一共 150 張。玩家的角色近似於農民：他有田地，每塊田地每年（每一輪）結束時會生產收成——前提是，他的收成沒有被政策卡和事件卡摧毀到歸零。

三種卡牌中，數量最多的是「事件卡」，它代表的是農民會遭遇的各種事件。這些「事件」，都出自於我們所選的文本之中。可以說，我們將文本



《農民力：臺灣文學桌遊》

突破同溫層
文學新感受

—— 走讀、桌遊、遊戲與體驗

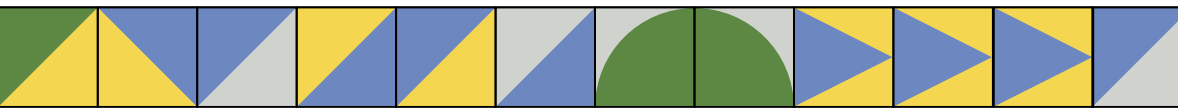
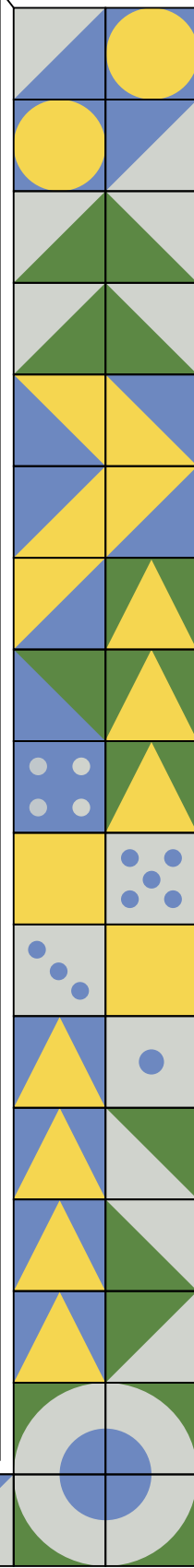


不同卡牌上，摘有相關主題的作家文本。

中關於土地的事件片段擷取出來，重組成一個獨立的時空，這時空裡，充滿了「你若是活在臺灣文學中的農民，你可能會遇到什麼」的片段。只要玩家抽卡，時空中的事件就會隨機發生在他身上。

玩家的目的，就是在遊戲中生存下來。每一輪玩家都需要支出生活費，同時也需要支應「事件卡」的代價。當玩家手上的金錢無法供應支出時，他就會「破產」。除非有其他玩家援助他，否則遊戲就會在此時結束。玩家若想要有積極作為，最好的方法，是對抗那些在場上持續造成影響的「政策卡」，利用行動卡效果翻倍的機制，累積「團結值」以移除政策——當然，只能在不破產的範圍內量力而為。玩家可以會在遊戲過程中，感受到農民必須在各種不利條件下維持收支平衡的艱難處境。

我們兼顧了時代差異，將卡牌分成日治、戰後、當代三大時代，每一時代只選取該時代的文本，因此玩家在玩「日治」時，並不會抽到「戰



後」的卡。但是時代也可接續遊玩，玩家在玩完「日治」之後，可以接著玩「戰後」的卡牌。這是同時代的文本有個高度相似性，日治的文本總在討論地主、會社，戰後關心農產品賤價、農村污染等問題，當代則聚焦於土地正義與全球化。

此外，我們有意識地選入原住民作家的作品。原住民作家談論土地的方式和漢人極為不同，他們的作品裡沒有漢人那種規律的農村生活，但有對土地與文化流失的深深惋惜。

儘管選取文本的篇目、時代的跨度都相當大，但離不開一個主題，即是「土地」。「農民力」可以說是遊戲版的「臺灣土地文學選」。而透過選取「土地」作為主題，「農民力」表達了我們對文學的觀點——是的，遊戲也可以內涵觀點，「表達觀點」並非是只有評論能做到的事。

觀點一：以「土地」為名

如果要做一款「臺灣文學桌遊」，要以什麼為主題？或者，換個方式問：什麼樣的桌遊，會讓人感覺很「臺灣文學」？

它可以改編自臺灣文學史上人人必讀的經典名作，或是反映重要老作家的一生。但是在臺文館第一次寫給我們的信裡，附上了一串農村文學的書單。既不是單一經典，也不是作家傳記，而是一批以「土地」為主的文學作品。

這個選擇，恰恰符合文學研究數年來的轉向：經典退位，傳記研究也不再是重點，但文學現象及其內涵的議題卻十分值得重視。雖然，中學以下的國文教學現場，仍充滿「經典」和「傳記」的意識，傾向談論經典的偉大與作家的生涯，而時常忽略文



卡牌除了引用文本，還有遊戲機制的說明圖示。

學的歷史與現實意義——那麼將「議題導向」的文學觀點帶到教學現場，就會是十分重要的。

在臺灣文學史上，有不少書寫土地的文學作品。不同時代的作家們，基於不同的動機書寫農村中的人們。在日治時代，書寫窮苦農民的生活，乘載了左派文學家的階級關懷；戰後，本土作家們則藉由書寫這塊土地上發生的事，記錄他們眼中所見的鄉土與現實；至於當代，書寫、歌唱全球化時代下的農村困境，則是年輕人們社會參與的方式。不同的時代相同的選擇，使得我們可以從臺灣文學史當中，選出一串代表性的作品清單。

問題來了，這些作品又要怎麼存在於同一個遊戲之中？

觀點二：文本的共性

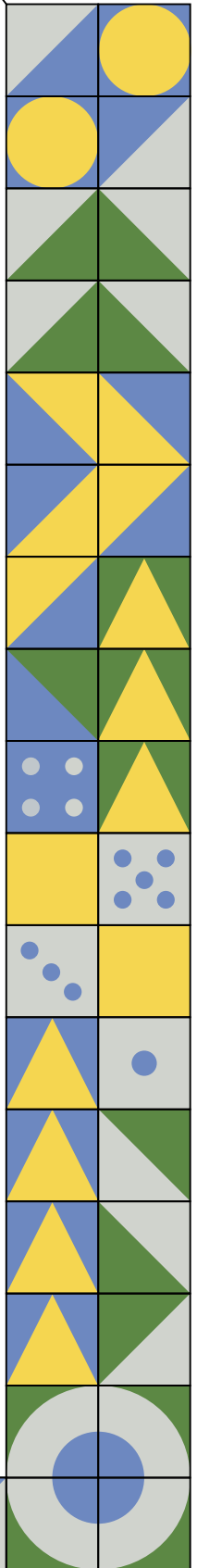
遊戲的核心是「規則」，即遊戲必須要依循某些規則進行。法國哲學家史鐵凡·休維爾在《什麼是遊戲》中提到，一個人如果只是在玩橡皮筋，那麼不能說他是在「玩橡皮筋遊戲」，因為玩橡皮筋本身並不依循任何規則進行。但若是存在目標與規則，則「玩遊戲」的定義方才成立。要建立一款以土地文學為主的遊戲，那麼必須存在相應的規則。

什麼樣的規則可以統攝起這麼大量的文本？

但在此之前，我們工作室曾有過整合大量文本成為遊戲的經驗，即是《說妖》。在《說妖》裡，我們將傳說中的母題化為卡牌，透過「集齊該傳說的母題即能召喚出妖怪」的規則，成功整合了十六個妖怪傳說。而在我們閱讀這些書寫土地的文學作品時，也發現它們擁有相似的模式。

那就是，它們同樣都反映了農民的痛苦。這痛苦，表現為無可擺脫的貧窮。因此我們的遊戲中，有了「錢」這項資源。而導致貧窮的原因有很多，許多小說刻畫了這些情節：呂赫若〈牛車〉裡添丁在牛車上打嗝睡被罰錢、洪醒夫〈吾土〉中為父母支出大筆醫藥費……但這些突發事件之所以會對農民的生存造成巨大打擊，歸根究柢的原因仍是，務農轉不了錢，無法使農民有餘裕面對意外。而這種「賺不了錢」的現象，是結構性的。

無論是在日治時代、戰後或是當代，農民都是難以受到政策照顧的一群人。在日治時代，臺灣呈現「殖民地經濟」的風貌，資本家控制了蔗農。農民即便不是為會社種甘蔗，因為不是自耕農，因此也都必須面臨地主的控制。戰後則雖然透過土地改革，讓農民成為自耕農，不必再負擔地租，但因為國家重視工業發展優先於農業發展，因此農業的生產剩餘被大量轉移到工業部門，讓農民有「明明我已經這麼努力種田、收成也好，為什麼都賺不到錢？」的疑惑，林雙不的〈小喇叭手〉，甚至讓務農的父親直接對兒子說「將來不要像阿爸阿母一樣種田」。當代則在面對全球化的浪潮



之時，並未選擇兼顧農業，使得臺灣出現許多休耕與人口外流的現象。

從以上陳述可以看出，在農民的結構性貧窮，很大一部分受到政策所左右。

這就是為什麼，「農民力」會讓場上存在「政策卡」。與政策的對抗，是遊戲的一大主軸。而要推翻政策，必須仰賴「行動卡」上的「團結值」。而這些足以累積團結值的行動卡，所用的都是一些引發抗爭的片段，例如楊遠〈送報仗〉裡的「發動罷工」、林雙不〈老村長的最後決戰〉裡的「化學工廠使村民病死」、或是張三李四〈拆〉裡所提到

的「北上抗議大埔案」，瓦歷斯·諾幹《荒野的呼喚》提到國家公園對於原住民生活造成的不便，等。這些各自獨立的事件，因為同樣成為桌遊中的「行動卡」，因此不同文本的反抗意識，可以在同一款桌遊中被並列——這就是遊戲呈現「文本共性」的能力。

觀點三：文學與歷史的整合

2018年暑假，我們以「農民力」為題，辦了為期兩天的兩次工作坊，招收的學員主要是國文老師與歷史科老師。換言之，雖然「農民力」是改



桌遊內各式卡牌與小道具

編自文學的桌遊，但也有應用於臺灣歷史教學的能力。這很大一部分是因為描寫土地的文學，都和現實歷史緊密相連。對於提筆寫下這些的作者而言，文字是他們發聲的方式。

因此在日治的作品中，會有會社剝削蔗農的描寫，會有地主和佃農的衝突。戰後作品會寫到農產品價格的低廉，以及工廠進駐農村造成污染、戒嚴使得人民不能反抗。這些都是我們閱讀歷史時，會接觸到的真實議題。因此，我們也試圖將一些比較新一點的議題帶進「農民力」，例如在「當代」這個時代下，我們選用了一些報導文學。它們記錄了人口外流的狀況下，青少年與移工成為農村勞力的當代現象。而這現象，是值得現今的我們注意的。

閱讀與再創造

製作這樣一款桌遊，是一種對於前人作品的再創造。此種創造，同時也是給予一種新的閱讀方式，是將作品帶到更多讀者面前，用另一種形式（遊戲）並發揮它原有的魅力。而我真正意識到這件事，是在為了授權而打給林雙不老師的電話中。

我簡短說明了來意。老前輩聽起來很開心，一直問我「為什麼選擇他的作品」，那種開心非常單純，就是作品被閱讀的作者會有的開心。我這才想到，雖然他的作品已經是不少臺文系所的必讀教材，但作品被詮釋、再創，他依然有種獨屬於作者的喜悅。我說我們後續可能還會有選本的計畫，他說：「如果出了，請麻煩寄一份來給我。」

我們會的。我們還會用我們的方式，將前輩留下的資產帶到更多人眼前。臺灣文學過去像是罩上了一層布，如今布拿下來了，我們還要把布下之物拿出來擦亮、妝點上屬於這時代的裝飾，呈現在世人面前。✎

