

運用指引	
素材名稱	文壇封鎖中
教育議題	面對過去：認識威權體制／深化反省：拓展轉型正義視野
教育訓練主題	1-2 壓迫體制與案件當事人沿革專題／4-5 轉型正義的人文藝術視角
建議實施對象	國小高年級以上所有對象
建議研討方式	實際操作，建議分成四組
運用素材類型	桌遊
素材簡介	<p>「文壇封鎖中」為臺灣大學臺灣文學研究所研發設計、國立臺灣文學館出版之桌遊。遊戲以白色恐怖時期作為時代背景，結合歷史事件、臺灣文學的作家與作品，呈現威權統治下的噤聲時代，政府對文壇的言論控制。</p> <p>遊戲的時間跨度為 1949 年至 1992 年，由 4 位玩家擔任警總、線民、主編、作家，利用手中的作家卡與功能卡，前進或使其他角色後退。以年代分為 4 回合，任一玩家抵達該年代終點時，此回合結束，依照玩家離終點的近到遠給予積分，離終點最近者得 4 分，依序遞減。四回合結束後，由加總積分後最高者獲得勝利。</p>
探討議題	「文壇封鎖中」透過遊戲事件、被查禁的書刊報紙及作家的生平，讓玩家以軟性、易親近的方式與白色恐怖歷史產生共感。遊戲中，將依序經過極樂殯儀館、泰源監獄、景美看守所，使玩家能夠認識白色恐怖時期重要政治案件、歷史事件及其歷史空間。遊戲過程所面臨的各個事件，將令玩家思考如何與其他玩家者合作得分，並認識威權政府對作家、社會大眾的影響。
研討指引	<ul style="list-style-type: none"> <li>導讀：威權政府對言論與出版自由的限制。</li> <li>主題探討：在遊戲中，每個年代有哪些重要事件？這</li> </ul>

	<p>些事件啟動了什麼樣的遊戲效果？</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>延伸討論：白色恐怖時期有哪些與文學界相關的政治案件？這些政治案件對文學界帶來哪些影響？</li> <li>延伸討論：透過遊戲的方式瞭解威權統治的歷史，有什麼優點或缺點？</li> </ul>
素材取得方式	<ul style="list-style-type: none"> <li>可向國立臺灣文學館免費借用（文學五金行，網頁：<a href="https://learn.nmtl.gov.tw/home/zh-tw/tablegames/92135">https://learn.nmtl.gov.tw/home/zh-tw/tablegames/92135</a>）</li> </ul>
可連結的其他項盤點資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>【單本書籍節錄】廖為民，〈國民黨「黨國威權體制」下的禁書政策〉，《台灣禁書的故事》</li> <li>【單本書籍節錄】〈水土不服？審查機關們的過敏體質〉，《五花鹽》，第五期</li> <li>【單本書籍節錄】周婉窈，〈戒嚴下的日常：「人人心中有個小警總」〉，《轉型正義之路：島嶼的過去與未來》</li> <li>促進轉型正義委員會，〈威權統治者的形成：黨國權力集中〉，《任務總結報告》，第二部，第 17 頁起</li> <li>延伸閱讀：促進轉型正義委員會，〈黨國主導的思想控制〉，《任務總結報告》，第一部，第 679 頁起</li> </ul>