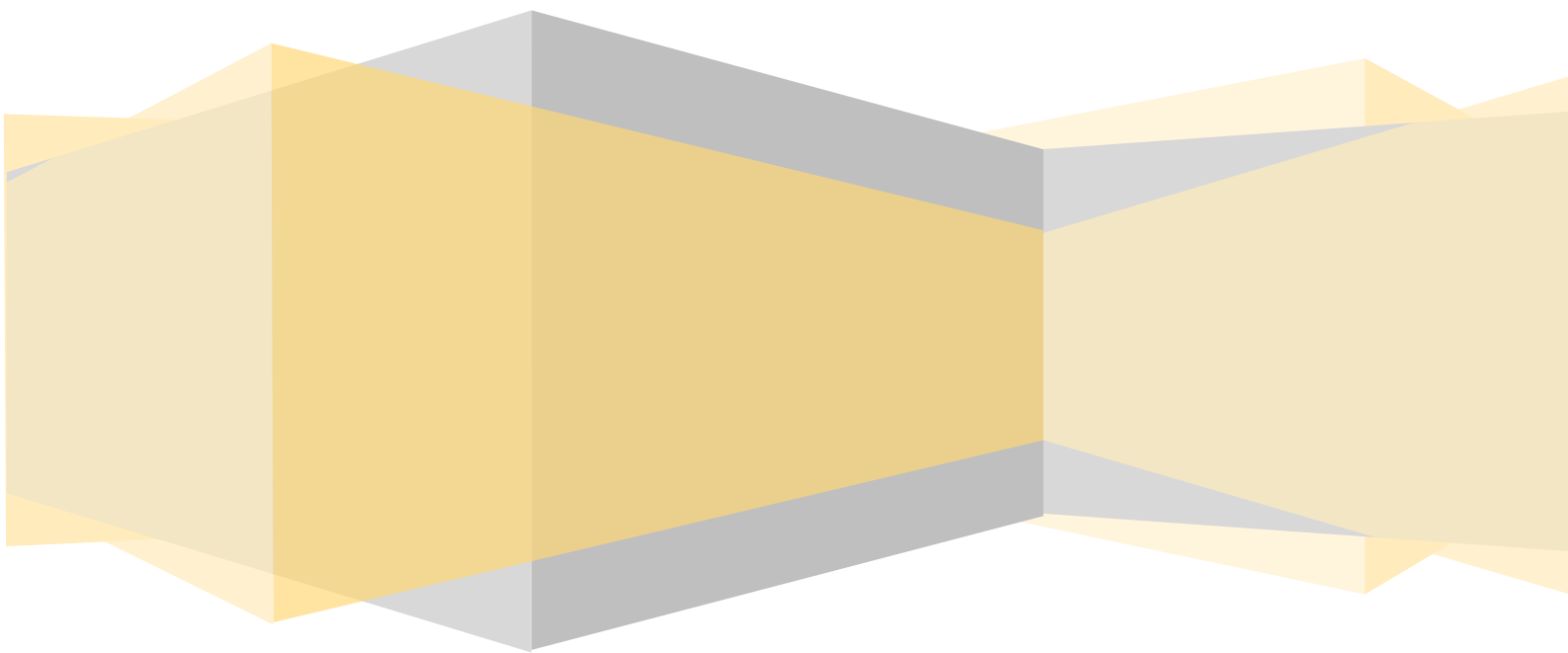




文化研究學會
Cultural Studies Association, Taiwan

文化研究季刊

165



目錄

【三角公園】

電玩遊戲與在地歷史的交會：以《返校 Detention》為例／翁榛憶... 3

【文化批判論壇】

「沖繩的文化抵抗：日美軍國主義下的境遇」講座側記／許楚君 . 21

「如何做 ACG 研究？

輕學術的跨域性及其商業應用」講座側記／徐亦霆..... 29

「美援如何改造台灣？

黑船、杜魯門與台灣國家身體的變遷」講座側記／曾偉琇..... 34

《文化研究季刊》徵稿啟事 39

三角公園 /

電玩遊戲與在地歷史的交會： 以《返校 Detention》為例

翁榛憶

國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士生

摘要

2017年初，由臺灣遊戲製作公司「赤燭遊戲」推出的冒險恐怖遊戲《返校 Detention》，以臺灣 1960 年代戒嚴時期的校園生活作為背景，結合台灣民俗鬼神信仰，加上精心製作的配樂與灰暗低對比的遊戲畫面，營造出恐怖陰鬱的氛圍，不僅讓遊戲在發行試玩版時就受到許多玩家與實況主的矚目，也由於搭上轉型正義相關的政治議題，引起了相當大的討論聲量。

本研究以電玩《返校 Detention》引起的熱潮切入，分別在理論與案例上進行討論，首先在理論層面，歸納並梳理獨立遊戲的發展脈絡與相關研究成果，並討論數位發行與行銷策略對獨立遊戲的重要性；在案例層面，爬梳臺灣歷史遊戲的發展，透過分析《返校》內容與玩家訪談，討論《返校》展現的歷史性以及電玩與歷史結合所展現的可能性與社會意義。

關鍵字：電玩，歷史遊戲，獨立遊戲，返校，戒嚴歷史

一、研究動機

2017年初，一款電腦遊戲的發行與相關消息席捲了各大媒體以及社群網站，除了本來就是遊戲玩家的族群以外，許多平時沒有接觸相關領域的民眾也對此遊戲產生興趣，甚至連政治人物都會對此點評幾句、或是大書己見，此款遊戲就是《返校 Detention》（以下稱《返校》）——由臺灣遊戲製作公司「赤燭遊戲」推出的電腦版（PC）冒險恐怖遊戲，以臺灣 1960 年代戒嚴時期的校園生活作為背景，並揉合許多道教相關的民俗傳說元素，在地色彩濃厚，更由於搭上轉型正義相關的政治議題，引起了相當大的討論聲量。

遊戲中結合臺灣民俗鬼神信仰，有魑魅魍魎、腳尾飯、鬼差、敬拜的神龕、城隍廟、輪迴等元素，加上精心製作的音樂與灰暗低對比的遊戲畫面，營造出恐怖陰鬱的氛圍，讓遊戲在發行試玩版時就受到許多玩家與實況主的矚目。根據非官方統計，《返校》在遊戲平台 Steam 正式上架後，開賣僅三天便衝上 STEAM 全球銷售排行第三名；其中臺灣營收占 56%，中國 23%，其他 21% 為英文市場（勵心如、楊卓翰，2017.01），短短六天內即突破 24,000 套的銷售紀錄（Chris，2017.01），以臺灣自製遊戲來說可以說是相當驚人的表現，更何況這還是一款「獨立遊戲」，沒有大規模資金投入製作與宣傳，赤燭遊戲創辦人坦承自己沒想到會引起這麼大的討論度（BIOS 編輯部，2017.03）。

《返校》在銷售上的好成績引起不少媒體與評論人關注：劉彥甫（2017.01）分析《返校》熱銷的原因，認為《返校》運用臺灣歷史與信仰元素，在推理解謎的遊戲過程中，使玩家得以在驚悚中身歷其境，也能透過遊戲內容反思威權統治歷史與轉型正義，對國外與國內玩家都有吸引力，並封《返校》為「新臺灣之光」。《今周刊》以〈他們用電玩說臺灣故事 攻占全球〉為題，專訪赤燭遊戲團隊，寫下「跨世代的組合，靠著一款主打臺灣元素的恐怖遊戲《返校》，重新擦亮「臺灣」這個品牌」的評論（勵心如、楊卓翰，2017.01）。《La Vie》雜誌所評選的「2017 臺灣創意力 100」將年度創意新興首獎頒予赤燭遊戲，並表示最本土化的東西才有走向國際的潛力（郭慧，

2017.11)。*《風傳媒》*也以「遊戲圈內的臺灣之光」為這款遊戲定位，也表示由於*《返校》*的熱潮，「獨立遊戲」成為了1月下旬臺灣網路上最熱門的關鍵字（郭丹穎，2017.02.23）。

不到十人的小團隊，如何能做出*《返校》*這樣水準的處女作？透過各家媒體對赤燭遊戲的專訪報導，大眾得以還原*《返校》*的製作歷程：製作人姚舜庭從一人發想、試做，到因緣際會結識了各個成員，彼此分工合作，透過不間斷地討論、修改，加上遇見欣賞他們作品與理念的投資者，才做出了最後大家看到的成果（勵心如、楊卓翰，2017.01）。如此，「獨立遊戲」的生產模式為大眾所認識，且由於挑戰了大多數人認為沒人敢碰的「敏感政治議題」，讓「獨立遊戲」等於展現原創力、能夠自由不受拘束的印象深入人心。

根據以上所述媒體對*《返校》*爆紅現象的討論重點，大致可以分為「本土題材」與「臺灣之光」兩種論述，前者指遊戲取材於白色恐怖歷史與臺灣民間信仰，在電玩遊戲中屬於少見，但卻可以引發玩家共鳴或思考，是具有深度的電玩遊戲類型；後者則是指遊戲製作英語版本並上架到跨國遊戲平台 Steam，且獲得驚人的好成績，「讓世界看見臺灣」，「獨立遊戲開發」也是吸引大眾目光的一項關鍵。但細究其中，我們對於「獨立遊戲」其實知之甚少，且在*《返校》*的例子除了銷售數據以外，玩家的經驗也付之闕如。過往臺灣遊戲研究多關注在「本土自製」與「代理發行/營運」之間體現出的文化意義與產業困境，但如今備受矚目的「獨立遊戲」與「本土自製遊戲」概念並非完全重合，獨立遊戲的定義與其能提供的可能性為何？而*《返校》*以遊戲與臺灣在地歷史的結合，獲得大量媒體關注，玩家對該遊戲中呈現的歷史性又有什麼觀感與體驗？

二、什麼是獨立遊戲？

觀察臺灣本土的遊戲研究，大多著重在線上遊戲的歷史脈絡梳理，並從經濟學、系統動力學角度點出產業發展之問題（汪維揚、林家瑋，2009），或是以文化工業、文化帝國主義的視角，討論臺灣以代理為主的產業生態位於全球文化生產的位置，以及與全球文化間的互動與交流關係（張玉珮，2012），另也有遊戲智慧財產權討論與規劃（廖蘊瑋，2017），而並無將「獨立遊戲」與「單機遊戲」做區分，「線上/網路遊戲」一詞更常指的是大規模開發的大型多人線上遊戲，而不適用於單機遊戲、獨立遊戲，導致歸類上的困難。因此，筆者查閱網路上電玩遊戲的相關討論板，以及國外研究文獻，梳理全球獨立遊戲的研究與發展：

獨立遊戲（Indie Games）為 Independent video games 之中文翻譯/縮寫，最初指沒有其他公司投資或經銷商協助的開發商、團體組織甚至是個人所開發的遊戲，即開發者本身持有遊戲的智慧財產權（IP），而這種開發組織模式通常資本與目標受眾較小，採行數位發行而非實體上架販售的方式供玩家下載。獨立遊戲的「獨立」二字，與其他文化事業中的前綴詞「獨立」（如獨立書店、獨立電影、獨立音樂等）有以下共通點：規模小但創作自由，不受拘束，自負盈虧，通常獨立遊戲開發者都帶有一些理想性，抱著單純的熱忱而做，所以不那麼「商業性」，也就是不以追求利潤最大為主要目標，從而也就不麼「主流」。

由此可知「自主」、「創意」、「低成本」是獨立遊戲三大特徵，不過這並不代表獨立遊戲只能往小眾、分眾化的模式經營，對於獨立遊戲在近十年來的發展，《電腦王》專欄作者 vermillion（2014.06.30）認為，遊戲產業內由於經銷商掌握資金，可以主導開發商的研發工作，使其以滿足市場需求為主要目標，才能最有效率地獲得收益，這種情況下，開發商難以發揮創意與最大研發產能，只能一直做暢銷作的維護或改版/模仿；而獨立遊戲是開發團隊自己經營的作品，相對而言就有更大的彈性可以發揮，雖然礙於資本低而可能在美術、聲光表現不如商業大作，但以玩家訴求和遊戲性為主要考量，也不乏驚艷之作，例

如 2009 年出現的《Minecraft》（中文譯為《當個創世神》）即是一例——

《Minecraft》在幾年內風靡全球，而且玩家還在持續增加中，即是由設計師獨立開發、並在之後成立公司發行的出色獨立遊戲作品，《Minecraft》的驚人成長使它與它的發行公司在 2014 年被微軟收購，轉而進入了大型企業的商业經營模式。

上述的討論可能會引起「獨立遊戲」與「主流商业化遊戲」是兩個彼此對立概念的誤解，認為獨立遊戲便不商業，但其實產業界的走向在近年是更匯流而非分化，除了《Minecraft》被微軟收購一事，可說是獨立遊戲被收編進主流商業遊戲中，另也有遊戲研發工作室從大公司再行獨立出來，例如 Bungie

（Bungie Software Products Corporation）：Bungie 曾因創造了《Halo: Combat Evolved》這款遊戲而被微軟收購，《Halo》與其系列作品作為微軟 Xbox 的遊戲風靡全球，然而 2007 年 Bungie 將《Halo》IP 權讓渡給微軟，恢復獨立製作身份，其創辦人表示這將有助於他的創意，微軟也同意此舉可以為雙方帶來利益。

Martin and Deuze（2009）認為，這個故事在遊戲產業裡其實並不稀奇，甚至可以說獨立工作室與大型企業的分合是普遍常態，許多大型公司會將旗下產品委外交給第三方工作室，或是直接經營數個工作室，這樣的合作關係已經使得「獨立」一詞的意義變得模糊，無法用簡單的一句話就為它下定義。因此，Martin and Deuze 認為獨立遊戲屬於媒體文化生產系統，應從五個關鍵視角來討論分析：分別是（1）技術，（2）法律和法規，（3）產業和組織結構，（4）職業生涯，和（5）市場，簡而言之，Martin 和 Deuze 對「獨立遊戲開發」與「大型企業開發」提出反思，認為兩者並非互斥，「獨立」在遊戲產業並非如在電影、電視產業那般帶有「反抗」或「與主流對立」之意，其邊界在全球化產業發展下越來越模糊，但也可以說越來越「彈性」。

Felan Parker（2013）在整理獨立遊戲十年來的學術研究時，基本上也同意以上看法——「獨立」一詞越來越難被清楚定義，研究者應避免將各種獨立遊

戲開發與霸權主流產業之間的對立關係神話化。在數位遊戲發展的早期，因為還沒有明確的產業經濟框架，可以說所有遊戲都是獨立的；然而，隨著時間的推移，遊戲在商業上的可行和可識別的主流模式開始出現，加以智財權法規的建立讓 IP 移轉、公司收購更為頻繁，現代的遊戲產業已經更加複雜化，Parker 認為與其談「什麼是獨立？」，應換個角度問問題——在當代遊戲文化中，獨立意味著什麼？如何可以獨立？

三、數位發行與獨立遊戲

對當代獨立遊戲而言，數位發行管道可以說是其突破市場的重要機會，依照 Martin & Deuze (2009) 所提到之媒體文化生產系統中的「技術」層面，即是指數位發行降低了遊戲上市銷售的門檻，而能幫助獨立遊戲的面世。劉俊助、謝雨軒、林德威等 (2012) 引用 Newzoo 2011 National Gamers Surveys 2011 年之研究報告，指出 PC 單機遊戲佔全體遊戲總銷售（實體與虛擬）1/5 左右的份量，而在其他的遊戲載具（網頁、行動裝置）對遊戲銷售有侵蝕效果時，PC 單機遊戲卻保持穩定，因而認為單機 PC 遊戲面臨行動遊戲的崛起，應盡快擬訂加入數位平台的銷售策略。

目前全球市佔率最大的遊戲銷售平台 Steam，是由知名遊戲工作室 VALVE 開發，原先是提供遊戲製作方在線更新與維護遊戲（不需另外發售資料片），後來逐漸發展成遊戲供應平台，且有玩家評分與社群交流功能，平台營運至今已超過 10 年。吳冠穎 (2017) 深入分析 Steam 的發展沿革、商業模式以及玩家社群，是如何交互作用形成 Steam 在遊戲產業的龍頭地位，並提到對於單機遊戲而言，加入 Steam 這類型的平台有助於銷售，也降低實體發行的成本。

Steam 提供獨立遊戲上架的系統為 Steam Greenlight，開發者只要繳交 100 元美金，就能不限數量提交遊戲讓玩家投票，透過玩家投票篩選出優良、值得發行的遊戲。甚至有人說，再冷門的遊戲，只要有其獨到之處，都可以在

Steam 成功大賣（薯仔燉肉盾，2017.04.15）。但社群主導的發行策略在急速成長之後也逐漸遇上困難，由於玩家投票率逐漸下降，出現以遊戲序號換取玩家投票的開發者，或是以包裝和噱頭混過 Greenlight，實際上架後卻是品質差勁遊戲的例子，Steam 雖然推出新的上架系統 Steam Direct（開發者上架一款遊戲繳交 100 美金，在收益達到 1000 美金時退還），但似乎還是難以杜絕低品質遊戲氾濫的問題，再加上 Steam Direct 缺少了社群參與的部分，是否能真正協助獨立遊戲開發者被玩家看見，也面臨質疑（三鸚智，2017.04.26）。

簡而言之，無論 Steam 對獨立遊戲的上架系統採用什麼模式，獨立遊戲發行的門檻確實較實體發行低了很多，但當為數龐大的獨立遊戲湧進 Steam，個別遊戲想要「被看見」與「獲得利潤」就顯得困難了：

「想像一下你的遊戲能賣出多少？砍掉一半吧，可能你賣得比這還要更少。」在 2018 年遊戲開發者大會（GDC）上，知名獨立遊戲

《Descenders》的開發者 Mike Rose 這樣告誡他的同行。

（陳柏丞編譯，2018-03-26）

面臨如此困境，赤燭遊戲如何以一個不到十人的團隊創造出 Steam 全球銷售排行第三的成績呢？

根據《返校》遊戲製作人姚舜庭個人部落格的紀錄，赤燭遊戲是在《返校》有了初步雛形概念後，一一找尋願意投入開發的夥伴後才成立的遊戲製作公司。在兩年的製作期間，他們也遇到過資金短缺、大家共同決議不支薪工作、假日還要兼差接案的艱困期，這種為了開發出自己理想中的遊戲，不惜犧牲薪資與生活品質的行為，反映出獨立遊戲的理想性與困境。

另外，赤燭除了繼續耕耘遊戲的歷史與邏輯細節、遊戲關卡的設計改良等內容面，也有注意行銷層面的策略。根據《4GAMERS》對《返校》一週年的專題報導，赤燭在行銷策略上有兩大重點：參展以及實況主直播。因為辦展的時候可以接觸到不同社群的人，例如父母帶著一起逛展的小孩、路人等，不一

定都是像 Facebook 或遊戲媒體會觸及到的都是遊戲玩家，藉由與不同群體交流，能汲取改良遊戲的靈感，也能宣傳遊戲，同時藉由展覽的曝光，能夠讓不同玩家與實況主試玩，重複檢測自己作品的完整性與市場性，例如 2016 年赤燭首次參與的全台最盛大 Lan Party——WirForce；同時，赤燭也直言《返校》的成功，實況主的效應功不可沒，最早是在 2016 年 4 月，赤燭便將《返校》DEMO 版本請知名實況主老皮搶先直播，不但將遊戲成功行銷至一般觀眾及玩家眼裡，也造就後續許多臺灣實況主在遊戲上市後開台，讓《返校》更直接地打入遊戲社群，甚至是海外的玩家市場（歪力，2018.01.13）。

對於中國市場，赤燭團隊也沒有放過，他們與中國遊戲工作室「椰島遊戲」合作進行發行工作。椰島除了代理發行遊戲以外，也是自製遊戲研發者，利用付費邀請知名實況主進行遊戲直播，打開遊戲知名度，再透過社群經營牢牢固著遊戲粉絲，可以說是椰島拿手的發行策略（陳欣怡、韓方航，2017）。不過此模式在推廣《返校》時面臨一點插曲，即談論威權歷史的主題常遇到中國網站審核的問題，雖然遊戲本身並沒有被直接禁止發行，但遊戲實況主做成的實況影片卻被網站下架，對遊戲的宣傳有很大的影響。最後椰島便與赤燭團隊協商，由赤燭將遊戲中涉及敏感詞彙的語句做不影響劇情理解的改動，而椰島則一一與網站平台方進行溝通，才讓遊戲實況與解說影片能夠上線（陳欣怡、韓方航，2017），《返校》在中國的銷售成績也才能有所起色。

四、歷史與遊戲結合：臺灣研究視角與案例

若問臺灣玩家最熟悉的歷史遊戲，大概非日本光榮公司的《三國志》系列莫屬，從 1985 至 2016 年總共發行了十三代，是不少玩家心目中的經典，其他臺灣開發的遊戲如《軒轅劍》、《天之痕》也多取材中國歷史，不過這樣以商業與娛樂考量為主要的作品，其與歷史有關的內涵多只存在開發初期（府城人文遊戲實驗室，2017.09）。孫天虹（2007a）認為電子遊戲與歷史的結合，理論上應該沒有任何限制，但結合的效果因為目的的不同，往往有相當大的差異，例如

日本製作的《三國志》、《信長之野望》雖然能讓玩家沈浸在情境中，但打著讓玩家能夠穿越過去、改變歷史的口號與遊戲設計，卻犧牲了真正的歷史。

也許從歷史學者與教育者的角度出發，會期待電玩遊戲能表現更高的歷史性，以達到從遊玩中學習知識的效果，而以大眾為市場的商業電玩遊戲往往難以兼顧這一點。不過也有人從遊戲設計與體驗的角度出發，討論遊戲中對歷史真實性的運用，王建安（2016）分析《刺客教條：兄弟會》中對 16 世紀羅馬城的再現，發現開發團隊對羅馬城內的城市規劃情形與著名地標皆有所考究，但卻未必每一項都完全符合遊戲設定的時空背景，例如波波洛廣場的著名形象（方尖碑、對稱規劃、交通繁忙）在 17 世紀中後期後成立，但開發團隊仍在遊戲中將應該處於 16 世紀的波波洛廣場以 17 世紀的形象呈現，這是為了符合大眾「印象中的羅馬」。該研究認為這些文本的創作者在真實與想像之間建構了一個模糊的區塊，藉此讓各自的故事順利上演，這樣重新詮釋過的羅馬城雖然可能使人產生錯誤的理解，但卻也讓羅馬城的形象更多元豐富。

由此可知，在遊戲設計與考量玩家體驗效果的情形下，適度模糊化歷史元素的呈現，是遊戲製作團隊的主觀決策，歷史是否被忠實呈現並非第一要考慮的要素，但遊戲呈現仍必須保持一定程度的真實性讓玩家能有想像與代入感，這則考驗了製作團隊的歷史考證工作。

除了商業娛樂作品對歷史主題的關注有所延續，近年來由於開發遊戲的技術門檻降低，規模小的獨立遊戲開發團隊也對歷史主題展現興趣，這些獨立遊戲團隊在較不受商業考量的箝制之下，呈現的手法更為多元（府城數位人文遊戲實驗室，2017）。例如 2010 年由兩位歷史系所畢業生所開發的《民國無雙》，是以中華民國大陸時期軍閥爭鬥、抗日戰爭、國共歷史為背景的回合制策略遊戲；獨立遊戲工作室 Eroles Studio 開發之日系美少女風格的視覺小說《雨港基隆》與《她和他和她的澎湖灣》，也分別是以二二八事件及澎湖七一三事件為藍本；而本文所關注的《返校》為 2D 橫向捲軸冒險恐怖遊戲，其開發團隊赤燭遊戲負責人姚舜庭在構思《返校》時，便秉持著想要講述「自己的故事」

的理念而開始，最後團隊定調借用戒嚴歷史來呈現（姚舜庭，2017.01），最後也獲得了意想不到的成功。

過去臺灣相關研究多是將遊戲放在教育領域，探討在課程中加入遊戲對學生學習動機與學習效果的影響，遊戲只是教學活動中的附屬而非主體。而史學界對大眾流行的歷史遊戲，也常透露出歪曲歷史事實的擔憂，孫天虹（2007b）指出其實從影視史學甚至到古老的文學與史學何者更能「求真」的爭論，這樣的擔憂與辯論就從來沒有停過，歷史遊戲自然也面臨這樣的質問，但在產業界已經發展出多樣化的遊戲類型與主題時，一味地批判其實並無法讓市面上的遊戲內容進步，史學的教育與傳播也會故步自封。

以《返校》為例，它作為一款獨立開發的歷史遊戲，除了討論其中的歷史元素是否有足夠的考證、反映或揭露了什麼威權歷史以外，是否能有更成熟、系統化的知識論來檢視遊戲的生產、消費與其文化脈絡？雖然近年由於對御宅文化、日常生活的研究關注有所提升，進而也有不少熱門遊戲進入研究視野，但對「遊戲」作為一個文化產物仍尚未累積足夠的研究成果。因此本研究亦是從這樣的脈絡出發，試圖以《返校》作為一個契機，撐開歷史與遊戲跨學科、跨理論視角的討論空間。

五、《返校》玩家對其歷史主題的思考

《返校》劇情內容講述翠華中學高三學生方芮欣，因家庭變故導致性格轉變，受學校安排接受輔導，進而與輔導老師張明輝相戀，但張明輝因擔憂自己組織地下讀書會的事一旦曝光會牽連無辜，便在另一名教師殷翠華的勸告後，與方芮欣疏離。不料方芮欣誤會張明輝與殷翠華有曖昧，透過學弟魏仲庭取得讀書會的書單作為證據，向教官告發地下讀書會之事，案件牽連慎廣，一時之間相關人士被捕入獄，張受刑而死、魏被判終生監禁、殷流亡海外，更有許多人在事件中喪生。事後方芮欣後悔內疚不已，於學校跳樓自盡，死後鬼魂忘記

了一切，只能徘徊於校園，一遍遍反覆著這一段經歷。玩家即是透過操控方芮欣的鬼魂在校園中尋找關鍵物件，拼湊並還原當年真相。

由劇情中看出《返校》與戒嚴歷史直接相關的元素之一為秘密讀書會，身為教師的張明輝與殷翠涵在學校開設讀書會，帶領部分同樣追求自由思想的學生閱讀左翼思想書籍，但必須要小心翼翼地處理書籍的來源，集會地點、時間、成員都必須相當謹慎保密。除了讀書會，遊戲中還有另一個關鍵的元素——「抓耙子」，即告密者。國民黨遷臺後，為防共產黨滲入，對於思想嚴加控制，「保密防諜、人人有責」的口號遍佈學校與大街小巷。在政府抓捕匪諜又控制言論的情況下，形成了社會對政治事件噤若寒蟬的態度，也造成人與人之間的不信任，檢舉亦常被濫用作為私人報復手段，除了方芮欣檢舉讀書會的行為，方芮欣的母親因丈夫出軌，也曾以貪污罪名檢舉自己丈夫，回憶中母親說了一句：「只是手腳不乾淨而已，死不了人的。」方可能想藉檢舉讀書會來報復介入其感情的殷翠涵，殊不知牽連甚廣，連最愛的張明輝也間接受害。

《返校》雖無直接改編自真人真事，場景也是設立在虛構的校園，但仍一定程度上呈現了 1950 年代面對政治動盪、言論限制而緊張的社會氛圍，如方芮欣與魏仲庭懼怕教官白國峰的描述、魏仲庭在讀書會消息走漏後秘密焚書滅證、以及教室黑板上與投影幕中對「抓耙子」的嘲諷畫面，同時也藉由劇情傳達出檢舉告密不僅僅只是特務或有政治企圖之人才會使用的手段，它存在於日常生活與市井小民之間，如林傳凱（2017）所說的：在遊戲中，它為我們提供了「告密者」更立體、複雜——但也可能更逼近歷史樣貌的圖像（林傳凱，2017:106）。

如上述，《返校》描繪了臺灣戒嚴時期的社會景象，而玩家這一方面又是如何思考遊戲與歷史的結合效果呢？筆者邀請四位受訪者進行訪談，四位受訪者皆是國立大學人文科系畢業，年齡介於 24 至 26 歲，均是因為從大眾或社群媒體得知《返校》而產生遊玩動機，然而四名受訪者（以 A~D 代稱）對《返校》中呈現出的歷史敘事評價，有相當程度的差異。

其中受訪者 A 與 B 均認為劇情的走向太過於強調愛情因素，從女主角方芮欣對輔導老師張明輝、方芮欣之母對自己的丈夫，均是因女方懷疑男方對自己不忠，而採取了告密行動，到男主角魏仲庭對方芮欣也有所愛慕，才會洩漏讀書會書單，招致牢獄之災，均把事件的起因導向了個人情感的解釋：

B：感覺它（指戒嚴的歷史背景）就只是造成一個恐怖的效果。

A：可能是因為從這樣的故事裡面，感受到的是都是失敗的愛情，導致於說你會覺得這不是一個普遍、這是一個個案，所以就感受不到白色恐怖時代的氛圍，那自然感受不到的話，就覺得這是一個失敗的愛情故事加一個恐怖小說。

相對的，受訪者 D 對遊戲的理解，則是認為透過終章方芮欣必須穿梭在校園，找到自己的靈魂，並正確回答其所提出的問題，才能夠走到 True End，這樣的設計像一層一層地帶著玩家去解釋這段故事的意涵：

D：它給我一種一直穿越的感覺，一直走然後一直看到自己，我會覺得它有一種，好像要解開很多層心結，才會看得到今天在那個時代底下大家的不得已。她其實也沒有想過會那麼嚴重，就她害死了那麼多的人，但其實害死人的應該不是她，害死人的是整個社會結構，就是白色恐怖這件事情。就我覺得很像一層一層地去檢視這段故事到底有什麼意涵。

談到是否覺得《返校》能引起自己或別人對白色恐怖歷史的注意及興趣，四名受訪者皆表示是因為對白色恐怖題材有興趣，才會去接觸這款遊戲，對於《返校》表現出的歷史性與電玩的結合，D 認為只要引起了注意、留下特定印象即是有效的，C 則是著重於遊戲帶來的心理感受，而非是知識層面上的關注：

D：我覺得引起注意這部分是還滿成功的，就算大家玩完只記得很恐怖的部分，但你會知道《返校》的題材其實是跟讀書、讀書會、跟戒嚴有關，……，它其實還滿忠實的呈現了教官抓人跟抓靶子這件事，在那個

時代底下是很常看到的。

C：我覺得也不會特別引起興趣，……，但至少比如說以後看到相關的報導、或是談到二二八、或談到白色恐怖的時候，不會再用那麼輕浮的態度，或只是一個歷史名詞帶過去，會比較有感覺。

縱使四名受訪者對於《返校》的歷史教育意義有不同解讀，但皆同意電玩遊戲這個載體去講述白色恐怖的故事是一個新鮮的嘗試，受訪者 C 將遊戲與傳統比較會接觸到歷史文類的電視戲劇相比，認為遊戲的「主動性」是一個特點：

C：因為遊戲跟電視劇比起來的話，電視劇你畢竟還在站在一個旁觀者的角度，你沒有參與，而且你是被動地跟著故事線去走，可是在遊戲的話，你是主動參加那個故事的進行，而且中間有很多是你可以決擇的部分，就你可以掌握這個主角的方向，就你要選的時候你就必須要進入他的想法裡面，才能選出一些答案，就跟電視什麼的不太一樣。

六、結論

本文以電玩《返校》引起的討論熱潮切入，首先回顧了獨立遊戲的相關研究與產業發展，發現獨立遊戲並不必然與主流商業遊戲有所對立，其開發團隊可能屬於合作關係，且獨立遊戲也不乏有在商業市場獲得成功的案例。現在「獨立遊戲」除了指涉小團隊的開發模式，也可能更接近於一種自主、多元、彈性的精神與理想，府城人文遊戲實驗室（2017）在討論獨立遊戲的文章中提到：觀察近十餘年的美國獨立遊戲節(independent game festival)得獎作品，發現每年都會有許多來自全球各地遊戲開發者對，創作結合遊戲文化或社會反思的作品。顯示獨立遊戲在人文歷史方面的開發創作更有能量，也更能有大膽或創新的嘗試。而近年來臺灣的獨立遊戲開發團隊也開始嘗試以遊戲結合在地歷史，赤燭遊戲的《返校》即為一個受人矚目的成功案例。

中央通訊社在《文化+雙週刊》第 10 期以「為臺灣說故事的人」為專題，訪談了三名非典型的歷史普及工作者，認為臺灣歷史雖經歷史觀之爭，但隨著越來越多人投入歷史普及與大眾化書寫，儼然成為近年「顯學」，而且方式越來越創新多元：

事情總是如此的，很少人喜歡讀歷史，但大家都愛聽故事。關於臺灣的故事，還有太多未被追尋、扣問，而講述臺灣的方式，還有許多值得嘗試的領域和途徑。（中央社文化組，2018.05）

本研究針對《返校》玩家的訪談結果顯示，雖然受訪者對「遊戲所能表現的歷史」有不同的期待程度，但均肯定遊戲的主動性與沉浸體驗提供了新的接觸歷史文本的方式。甚至大專院校的歷史學系所，也開始注意到數位遊戲作為學習與推廣歷史的一種方式，思考大學歷史教育在其中可以扮演的角色（金仕起，2015），由此可見電玩遊戲與歷史的結合有其趨勢，臺灣的歷史遊戲在未來應可以有更多元創新的展現。

本文作為一初探性的研究尚有許多限制，如應尋求更多元背景的玩家進行訪談，了解其接觸《返校》與其他歷史遊戲的動機與心得，及不同類型的歷史遊戲如何影響玩家的體驗，以求更深入描繪遊戲與歷史結合的當代社會意義。

參考文獻

中文文獻

- 王建安 (2017)。融合真實與想像的劇場:《刺客教條:兄弟會》之羅馬城市——景觀與視覺概念上的歷史傳統。第六屆御宅文化研討會暨巴哈姆特論文獎。
- 吳冠穎 (2017)。個人電腦遊戲的數位平台策略。國立臺灣大學資訊管理學研究所碩士論文。
- 汪維揚、林家瑋 (2009)。臺灣網路遊戲產業成長與競爭動態之研究。資訊管理研究, 16(2), 25-60。
- 林傳凱 (2017)。從《返校》的劇情談起 (上)。人本教育札記, 333 期, 頁 102-106。
- 孫天虹 (2007a)。〈歷史教育與電子遊戲〉,《史轍:東吳大學歷史學系研究生學報》, 第三期, 頁 181-195。
- 孫天虹 (2007b)。史學與電子遊戲結合的嘗試:以魏晉士人家族際遇的歷史情境模擬遊戲為例。東吳大學歷史學系研究所碩士論文。
- 張玉珮 (2012)。臺灣線上遊戲的在地情境與全球文化流動。新聞學研究, 113 期, 頁 77-122。
- 劉俊助、謝雨軒、林德威、郭書豪 (2012)。遊戲玩家對於數位遊戲銷售平台的認知與購買因素之探討。圖文傳播藝術學報, 頁 78-90。

英文文獻

- Parker, Felan (2013). *Indie Game Studies Year Eleven*. Authors & Digital Games Research Association DiGRA.
- Martin, Chase Bowen & Mark Deuze (2009). The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study. *Games and Culture*, 4 (3), 276-295.

網路資料

- Chris (2017 年 01 月)。專訪赤燭 RedCandle:《返校》反烏托邦為始,以自由為核心。INSIDE 硬塞的網路趨勢觀察。取自

<https://www.inside.com.tw/2017/01/18/interviewing-red-candle-detention-indie-horror-game-taiwan>

BIOS 編輯部（2017 年 03 月）。日常建構遊戲，遊戲成為日常：專訪《返校》製作人姚舜庭。BIOS Monthly。取自

http://www.biosmonthly.com/interview_topic/8652

vermilion（2014 年 6 月 30 日）。獨立遊戲甘苦談：高自主、低成本、富創意，打破商業框架。電腦王。取自 <https://www.techbang.com/posts/17794-indie-games-gan-talk-high-autonomy-low-cost-innovative-breaking-the-business-framework-computer-king-day-on-102-custom-editorial-board-special-report>

Yahoo!奇摩（2017 年 9 月 26 日）。2017 Yahoo 奇摩電玩大調查出爐-電玩白皮書。取自 <http://www.weblisher.com.tw/tw/news/52-2017-yahoo>

劉彥甫（2017 年 1 月 17 日）。新臺灣之光：遊戲〈返校〉的熱銷內涵【想想論壇】。取自 <http://www.thinkingtaiwan.com/content/5982>

郭慧（2017 年 11 月 7 日）。用遊戲說故事！專訪《返校》赤燭遊戲 | La Vie 2017 臺灣創意力 100 年度創意新星首獎。La Vie，163。取自 https://www.wowlavie.com/brand_unit.php?article_id=AE1702163&c_id=M05103

三鶚智（2017 年 4 月 26 日）。Steam Direct 能取代 Greenlight 嗎？GEME 機因。取自 <https://www.hk01.com/GEME/88281/steam-direct-能取代-greenlight-嗎>

中央社文化組（2018 年 5 月）。前言：因為他們 我們擁抱臺灣歷史的迷人和趣味。文化+雙週刊，第 10 期。取自 <http://www.cna.com.tw/culture/article/20180512w005>

金仕起（2015 年 12 月 11 日）。歷史、數位與遊戲。歷史學柑仔店 kam-a-tiam。取自 <https://kam-a-tiam.typepad.com/blog/2015/12/%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E6%95%B8%E4%BD%8D%E8%88%87%E9%81%8A%E6%88%B2.html>

府城人文遊戲實驗室（2017 年 6 月 29 日）。獨立遊戲中的人文意識。取自 <http://scatjay.weebly.com/3541335542middot3856831558/category/f93071d10c>

- 府城人文遊戲實驗室（2017年6月9日）。台灣的「數位人文」遊戲發展現況：產業與研究。取自
<http://scatjay.weebly.com/3541335542middot3856831558/category/27511214903693825138>
- 歪力（2018年1月13日）。《返校》週年談甘苦，赤燭團隊：實況主造就今日成績。4GMAERS。取自
<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/34142/red-candle-games-released-detention-ex-viedo>
- 姚舜庭（2017年1月）。〈返校·赤燭：人與作品的往復塑造〉、〈返校·赤燭：一個人到一個團隊〉。取自 <https://devilpolis.wordpress.com>
- 唐子晴（2017年4月9日）。臺灣遊戲業不能只靠代理，智冠衝刺手遊研發、舉辦網咖電競聯賽。數位時代 Business Next。取自
<https://www.bnext.com.tw/article/48735/game-mmorpg>
- 陳心怡、韓方航（2017年7月24日）。一个做了 8 年独立游戏的公司，怎样找到属于自己的生存技巧？。好奇心日報。取自
<http://www.qdaily.com/articles/43282.html>
- 陳柏丞編譯（2018年3月26日）。競爭越來越激烈！Steam 平台逐漸粉碎獨立遊戲開發者美夢。Knowing 新聞。取自
<http://news.knowing.asia/news/19b32a43-1bc6-4872-a6cd-00a0c756c4e6>
- 郭丹穎（2017年2月23日）。臺灣遊戲真的很棒！《返校》《OPUS 地球計畫》這樣征服世界玩家的心。風傳媒。取自
<http://www.storm.mg/lifestyle/226514>
- 簡永昌（2018年1月26日）。【電玩展】獨立遊戲數量歷年最大 臺灣作品搶眼。蘋果即時新聞。取自
<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20180126/1285862/>
- 勵心如、楊卓翰（2017年1月）。他們用電玩說臺灣故事 攻佔全球。今周刊，1049/1050。取自
<http://www.businesstoday.com.tw/article/category/80394/post/201701260047/%E4%BB%96%E5%80%91%E7%94%A8%E9%9B%BB%E7%8E%A9%E8%A%AA%E5%8F>
- 薯仔燉肉盾（2017年4月15日）。Steam：從遊戲開發商到薪水深淵。GEME

機因。取自 <https://www.hk01.com/GEME/89739/steam-%E5%BE%9E%E9%81%8A%E6%88%B2%E9%96%8B%E7%99%BC%E5%95%86%E5%88%B0%E8%96%AA%E6%B0%B4%E6%B7%B1%E6%B7%B5>

文化批判論壇／

「沖繩的文化抵抗：日美軍國主義下的境遇」

講座側記

撰稿・攝影／許楚君 台灣大學台灣文學所碩士班

主持人：朱惠足（中興台文所所長）

與談人：喜納育江（琉球大學教授）

崎山多美（沖繩作家）

阿潑（台灣作家）

講題：沖繩的文化抵抗：日美軍國主義下的境遇

時間：2018年10月06日 14:00-16:00

地點：紀州庵三樓講堂

主辦：文化研究學會、中興大學文學院、中興大學台灣文學與跨國文化研究所

同樣作為島嶼與邊陲地帶的沖繩，對台灣人而言一直是熟悉又陌生的存在，它與台灣地緣近似，也在歷史之中屢屢交錯，我們卻未必了解這座島嶼如何籠罩在軍事的陰影之下，又如何在日本本土與美軍的雙重壓力下奮力抵抗。而持續在冷戰餘緒中生存著的沖繩，實則與台灣的歷史有著平行對應的關係，並不僅僅是毫無關聯的他者。

在這場對談中，朱惠足老師與阿潑，及崎山多美、喜納育江兩位來自日本的寫作者、研究者，從文學創作與文化現象，探討沖繩人對於美軍基地、國界與認同的反應，並探討沖繩創作者如何透過文化再現對軍事重壓進行抵抗。

歷史中的沖繩，與戰爭基地的書寫

沖繩如何成為今日的模樣？長期投入沖繩研究的朱惠足老師，首先梳理沖繩從戰前到戰後幾個重要的歷史事件，為這次的對談提供較為全面的圖像。

一如多數台灣人從歷史課本中獲得的認知，從牡丹社事件之後，沖繩王國迫使清朝承認了日本對琉球的主權，沖繩也被畫進「日本」的國境，同時捲入日本在二戰前後的歷史糾葛。

1945年，日軍在塞班島械鬥之後，原本預測美軍將登陸台灣，美國卻改採跳島策略進攻沖繩，在毫無準備的情況下，沖繩被迫進入日本與美國的戰爭。在戰爭動員之下，沖繩男性被全面徵召，即便到了戰後，日本本土脫離了美軍控制，沖繩仍留在美軍的控制之下，直到1972年才回歸日本統治。美軍基地的存在長久帶給沖繩人龐大的壓力與困擾，對於美軍基地的反彈，也長期成為沖繩人的課題。1975年皇太子巡訪沖繩，即有左派份子突擊事件，藉此抗議美軍基地，近年美軍計劃遷移至北部的邊野古基地，沖繩居民不斷地向日本中央傳達反對立場，也在今年選出了反基地的新任知事玉城康裕。

那麼，沖繩的文學創作又是如何反應沖繩人的難題？朱惠足老師接著以幾部在日本較為人知的芥川獎作品，說明沖繩作家的歷史觀點。

1967年大城立裕的《雞尾酒會》，從歷史角度寫出看似親善的沖繩與美國之間的權力關係，並書寫二戰期間在中國戰場的戰爭經驗。東峰夫的《沖繩少年》則寫出美軍基地中賣春陪酒的女性處境，在1972年沖繩回歸日本之際獲得芥川獎，被視為回歸日本得到的「小禮物」。

時隔二十年，又吉榮喜的《豬的報復》在1996年獲獎，雖然並未直面美軍問題，卻藉由一隻闖入美軍酒吧的豬寫出沖繩離島的風俗習慣。97年目取真俊的《水滴》則透過在戰場上拋棄同鄉的沖繩人之眼，描寫戰爭基地的狀況。在這部小說裡，日軍扮演著欺壓沖繩居民的角色，背叛同鄉的主角，則成為無法分享戰爭記憶之人。目取真俊的魔幻寫實筆法與其中紀錄的戰爭記憶，使得這

部作品受到廣泛的討論。

邊陲的聲音：沖繩群島的認同難題

經歷了這麼複雜的歷史難題，夾處在美日之間、國界邊陲的沖繩人如何指認自己？

阿潑在高中初次造訪沖繩時，從導覽者口中聽到「沖繩人不認為自己是日本人」，當時的她還無法理解為何人民可以否認自己的國家，到了大學之後閱讀了大量的台灣文學，那則破裂的等式才在心中建立了新的認知。

她在研究所時期再次到沖繩旅行，當時正逢佐藤榮作簽訂核武密約，日本報紙上滿是沖繩戰、美軍基地的相關報導。對於台灣，沖繩戰僅是歷史的一小角，卻是沖繩人的全部，認知到了這點，阿潑開始更深入的研究沖繩歷史，試圖找到台灣割讓之外，關於沖繩的其他可能。

在這一次的沖繩之旅中，阿潑的隨身讀物是大江健三郎的《沖繩札記》，她也從這裡開始反思沖繩一直以來受到的待遇。

這年反基地立場最強的翁長知事初上任，安倍則一面修安保法，試圖擴張戰爭基地，沖繩當地在戰爭煙硝燃起之時，也掀起了反新安保運動。阿潑跟著沖繩人到美軍基地的抗議現場，看著上了年紀的沖繩人在社會運動場上一面喊著「美軍滾蛋」，一面邊唱邊跳著琉球舞。

戰爭不僅讓美軍基地的陰影盤桓不去，也在沖繩人身上留下烙印，從 1930 年代博覽會上如物件被展示的沖繩女子，直到現在，沖繩人仍承受著異樣的眼光和期待。他們身上的沖繩口音、不同於日本人的美國暫時身份，都讓前往日本本土工作的沖繩人遭到差別對待。日本本土不理解沖繩人的困境，仍然認為沖繩因美軍基地帶動經濟發展，島上無煙囱工業又受到政府優待，拿盡好處卻又心懷不滿。沖繩的邊緣之聲，也就一直無法被聽見，更無從被理解。

在邊緣之外，如八重山群島中的西表島，則又有不同的聲音。這座小島叢林滿佈、瘴疾肆虐，島上全是礦場，而被稱為「綠色監牢」。這個絕望的地方上有許多礦工自殺，在美軍勝利之時，沖繩人滿懷憤怒，痛苦的西表島人卻在歡呼。

什麼是「國界」？崎山多美的認同界線和語言實驗

來自西表島的作家崎山多美曾兩度獲得芥川獎提名，也曾獲得九州藝術獎，但並未如前述作家得到芥川獎。朱惠足老師認為，這正是因為崎山的作品太難懂了。崎山在小說裡混雜了日語和沖繩方言，創造出一種國籍不明的語言，這種語言的不透明性，也使她的小說呈現出許多獨創表現，同時挑戰語言、國家，甚至國族認同的界線。

崎山多美出身的西表島，確實也帶有這種混雜而又獨特的性格。她在戰後不久的1954年出身，回憶當時的西表島，是無水無電、與山貓和山豬共處的叢林。「對於出生在西表島的我而言，沖繩與巴黎一樣是異國。」而與那國雖然與西表島像是夥伴，但光說道八重山諸島的石垣島，都像是去到外國。在這樣的島嶼上成長，也讓崎山對於「國家」是什麼具有不同的認知，「畫分國界線」對於她來說，也是十分不可思議的概念。

這是崎山老師第一次來到台灣，談論著國界線的發想，此時她想起的是與台灣的初遇。中學時她到鳳梨罐頭工廠工作，在那裡有許多來自台灣的女工，他們溫柔的教導她怎麼做才能更有效率。回憶著當時印象中的台灣，崎山說，未曾到過的台灣，於她卻反而不是外國。

親密與疏離，原本不在於地緣或國族關係。如今專心於小說的崎山多美，也談到她對於日語的格格不入。對她而言，用日語創作，如同機械卡在一起，發出衝突而刺耳的聲音。崎山說，這種傾軋感，也許就來自她在西表島的叢林生活、長大的身體感覺。

對於「認同」，崎山多美則抱持質疑，因為認同總是安定、固著的，她反而總是試圖藉由小說去挑戰，以「晃動」不安的文體，讓讀者感到驚訝，也唯有如此，才能不斷地納入他者，創造不一樣的自我。

作為前沿地帶的沖繩：無從歸類的混雜地帶

目前從事美國文學研究的喜納育江，也以他往返於不同語言之間的經驗，回應崎山多美所提出語言、認同與身體感的關係。身為日本人，卻在異國研究美國文學，這種生存環境對語言所造成的身體感覺，讓她思考的不僅是國家的意義，也是人與人之間的關係。

開始在美國投入文學研究之時，正好發生了琉球小學生遭到美軍強暴的事件，喜納育江重讀了《雞尾酒會》，她認為這本小說與當時的新聞事件同時反映的是，對於沖繩人而言，無論在法律層面或日常生活層面，他們都無從找到適切的人際關係。

喜納育江同時閱讀了又吉榮喜的短篇〈喬治所射殺的山豬〉，這則由真實事件改編的小說，講述一個底層美軍，因為將沖繩老人誤認為山豬，而誤殺了人的故事。小說裡的美軍喬治，是到酒吧喝酒也會被輕視、誤闖黑人街也會被霸凌的下層軍人，喜納老師提及，這是她第一次意識到，作為敵人的美軍，也可能是弱勢的存在，而這種超越國家、語言的視角，也是屬於沖繩作家的獨特觀點。

無從歸類、難以安放的沖繩文學，具有什麼獨特的價值？喜納以墨西哥作家的西班牙語寫作，提出「前沿（frontier）」的概念。這種位處於邊界的寫作，除了是邊境，也是孕育出不同可能性的嶄新地域。喜納育江認為，崎山多美的作品，即是藉由無從歸類也無從區分的語言，寫出一種混雜的狀態。而沖繩作家寫出為美軍陪酒賣春的沖繩在地女性，也都是無法被收納在既有框架中的人。從框架中逃逸而出，這或許就是沖繩文學的獨特之處，也是它得以擁有抵

抗力量的基點。

今日沖繩：斷裂的歷史與戰爭記憶的傳承

經歷戰爭陰影，今日的沖繩如何面對無從擺脫的軍事基地？

會後聽眾以自身的經驗提出，雖然反基地的市長當選了，沖繩也有許多年輕人站在另一派，並不認為基地會帶來全然危害。崎山老師則以她接觸高中學生的經驗，提到有些年輕人贊成基地，可能是出於對現狀誤解，他們的資訊很可能來自 SNS 假新聞，過多的訊息干擾使得部分年輕人確實可能支持基地。曾在沖繩求學的中興研究生菅谷聰則提到，今日的沖繩也出現一種右傾學運份子，這批年輕的候選人打出「貢獻國家、貢獻社會」的旗號，爭取到許多選票，而相較於年長的沖繩居民，對歷史陌生的年輕世代，則也可能因為與土地缺乏聯繫，而接受基地的存在或遷移。

崎山老師認為，沖繩人對於沖繩戰的經驗，使得反戰的情感一直持續至今，雖然也存在著「有美軍基地就可以對抗中國」的說法，但許多沖繩人都清楚這種說法只是 *ukusi*（沖繩方言中的「謊言」），是單純讓美軍基地合理化地繼續存在，軍事基地實則是被硬塞給沖繩，藉此讓美軍貧富差距的問題轉移到這裡。喜納老師也提出，沖繩對戰爭的記憶傳承，以及反戰的共同傳統，讓老一輩的沖繩人堅持移除美軍基地，二十幾歲的年輕世代支持保守派，也許是基於對沖繩戰爭歷史的無感。如果樂觀地去想，這些年輕人成家立業之後，若開始有了想要保護的家庭，也許會對軍事基地抱持不同的想法。

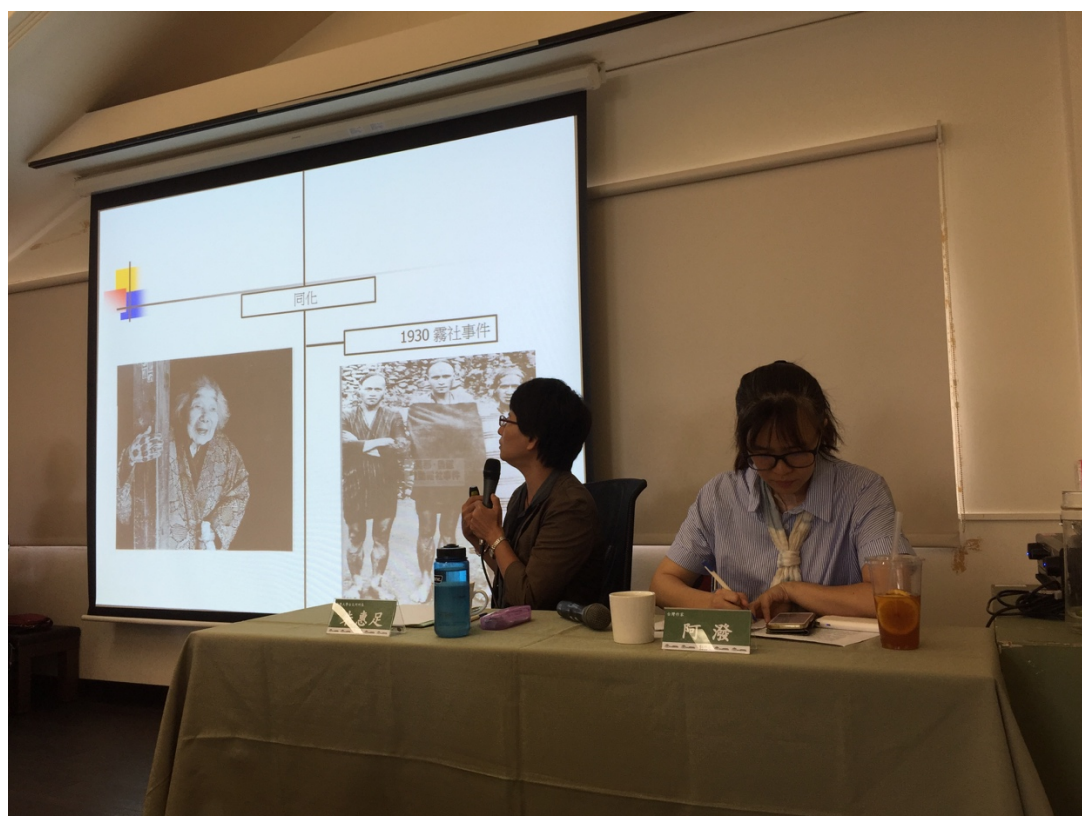
那麼，沖繩人是否曾經想像過一個不曾被美軍佔據的沖繩？台灣有無可能提供了一種「沒有美軍基地」的想像？

阿潑認為，台灣也許很難想像沖繩人的處境。只佔了日本國土面積 0.6% 的沖繩，卻承接了全日本 94% 的軍事基地，在沖繩到處都可以看到一大片的軍事基地，對當地人而言，原本可以好好生活，卻失去了一切，必須承受污染與

軍機掉落的危險。我們的安全，實則是建立在沖繩、金馬與濟州島人的犧牲，並不是理所當然。承受著炮火威脅的沖繩人，面對 2015 安保法修訂時，就提出了「不准軍靴再踏上日本本土」的口號，對於備受威脅的他們而言，戰爭與軍武，是毫無存在必要的。

朱惠足老師則補充說，沖繩有最多的美軍基地，卻總是沒有安全感，正是因為美軍的軍事演練帶來重重砲聲，無處可逃的沖繩居民早已飽嘗威脅，深知沒有任何軍事力量可以保護他們，也使得他們無法信任美軍。

沖繩人反戰意識，看似理想化，卻從歷史的真實經驗中發展出來，對戰爭與軍事痛切的警覺和反感。在強權的夾縫之間生存的沖繩，一如島上獨特的生態和口音，以他們混雜又特殊的姿態抵禦著軍事的陰影與暴力。





文化批判論壇／

「如何做 ACG 研究？」 輕學術的跨域性及其商業應用」講座側記

撰稿／徐亦霆 中山大學社會學學士班

主持人：王梅香（中山大學社會學系助理教授）

講者：梁世佑（U-ACG 創辦人、國立交通大學數位文創學程負責人）

講題：如何做 ACG 研究？輕學術的跨域性及其商業應用

時間：2018 年 12 月 19 日 14:00-16:00

地點：中山大學社會科學院 1003

主辦單位：文化研究學會、中山大學社會系

本次文化批判論壇之講題為「如何做 ACG 研究？輕學術的跨域性及其商業應用」，本次講座延續王佩迪教授之「自主規制或高調腐女？論 BL 文化與社群的性別意涵」的動漫社會學，邀請梁世佑老師進一步談論如何以 ACG 為對象展開研究，以及這些產出如何與商業合作，讓研究者能夠感受到「原來做研究也能夠兼顧學術與商業性」，並以 U-ACG 以及交大數位文創學程的成功經驗為例。

因為這幾年相當流行電競運動，梁教授接手了一個教育部大型調查計劃，調查一般高中生、家長、老師對於 ACG 的理解與看法，發現學生普遍認為唸

書非常無聊、而打電動卻非常有趣，而家長則認為打電動不一定不好，但梁世佑教授認為「唸書」與「打電動」之間本質上並不是對立的。

首先，梁世佑教授提出一種對「樂趣」新的理解方式：「樂趣就是愉悅地浪費時間的過程，娛樂本質上是對人類的生活時間與生活空間的干涉與調整。」所以真正理想的過程是如同心流理論（Flow）所說的一樣：「一開始只是想打發時間，但不知不覺就沉進去了」。

從這個角度來看，不管是讀書或打電動都隱含著「玩」（play）的概念：透過各種形式的參與、嘗試來獲得樂趣、回饋與成就感。在反覆的練習中，最後熟悉並掌握某一件事物或知識的脈絡。不管是背英文單字、背誦歷史事件，或是玩遊戲的時候必須反覆的死、反覆的練習才能夠掌握玩遊戲的訣竅；所以對梁世佑老師來說兩者都是在汲取某種知識的過程，但為什麼讀書會讓人感到無聊，打電動卻讓人感覺很有趣呢？

梁世佑老師提出遊戲的四個原則：（一）明確目標、（二）公平規則、（三）持續回饋、（四）自願參加，只要不符合這四個原則，就不構成遊戲的條件。除此之外，遊戲的相反並不是「不玩遊戲」，而是「絕望」，因為這個遊戲得不到樂趣、很無聊、不公平，將「遊戲」替換成「人生」、「工作」也是一樣，人生和工作得不到快樂的背後隱含的是一種絕望感。

梁世佑老師接著不斷重複著遊戲的四個原則，提及今天如果花了四個小時背誦單字，結果隔天就忘了，會認為是「浪費時間」，但是玩了四個小時的遊戲，遊戲紀錄卻會以某種形式永遠記錄起來，讓人感覺玩遊戲而「浪費時間」是值得的、是有用的。這也是為什麼年輕人著迷於遊戲的所在：「在遊戲的世界中，每一個人都能夠找到安生立命的所在，不管是在前線當戰士、當坦克，還是在後面搞生產、當補師，在遊戲的世界裡每一個人都能夠找到社會體系中屬於自己的位置。」同樣地，人文學科的學生之所以讓人「感覺所學沒用」，也是遭遇類似的困境，就是在社會中找不到自己的位置，所學的知識有一種不被認同的狀況。如何解決這個問題？梁世佑老師透過「遊戲化」（gamification）的方

式，賦予一事物充滿樂趣、避免讓人感到絕望。

一場遊戲化的社會革命

那麼，遊戲化（gamification）要如何具體實踐？以自己的公司打卡上班為例，如果全勤就有獎金制度，但其實全勤獎金原本就屬於薪水的一部份，只是先偷偷扣起來，以獎金的方式「鼓勵」你去上班，但如果今天有任何意外導致不能準時上班，豈不是這一個月的時間都會隨便亂做、愛來不來？這個時候如果將全勤獎金改成以「累積點數」的方式來操作，即使一天遲到、沒上班，隔天依然可以笑臉迎人面對工作。只要轉化「辛苦」變成娛樂，你就會獲得成就。梁教授又以國產手機遊戲《Forest 專注森林》為例，只要一段時間不玩手機，就會在遊戲內長出一棵樹，否則樹就會無法長大或枯萎死掉，雖然不滑手機很痛苦，但透過遊戲的方式轉化痛苦，就可以變成遊戲內的成就，也就會讓人想要不滑手機。

那麼，要怎麼利用「遊戲化」進行一場社會革命？梁世佑老師以英國環境議題非營利組織「Hubbub」在倫敦街頭擺設「投票箱遊戲」讓民眾投入煙蒂為例子，這個「投票箱遊戲」的成效非常顯著，讓倫敦亂丟垃圾的行為減少了 46 %。

除此之外，動漫也可以扭轉現實。梁世佑教授再以《花開物語》中的「雪洞祭」為例子。在動畫中，雪洞祭是村人把今年許的希望放在很大的木櫃裡面，木櫃隨著水流最後放火燒掉，依此象徵著願望已經被神明聽見；其中動畫中出現的「湯乃鷺溫泉」，就是以金澤市的湯涌溫泉作為故事背景舞台。在動畫開播後，許多遊客慕名而來，金澤市便真的重現《花開物語》中的「雪洞祭」，將動畫的場景搬到現實重演。

後來過了好幾年，《花開物語》已經停止連載，於是雪洞祭開始人氣下降，他們便徵求企劃案來拯救其觀光產業，梁世佑教授便率領團隊撰寫企劃案，他

們的構思很簡單：將動畫中才出現的祭典，轉化並讓大眾認為「雪洞祭」是本來就存在的、是《花開物語》重建現實。透過產官學合作的方式，將「雪洞祭」的歷史論述包裝起來。

輕學術與跨域的實踐過程

那麼，如何做 ACG 研究呢？梁世佑教授延續著「遊戲化」（樂趣化）的理念，賦予 ACG 研究可以長久又吸引人的可能性。梁教授以自己主辦的「御宅文化國際學術研討會暨巴哈姆特論文獎」為例，如同「輕小說」與「Indie game」（獨立遊戲）的流行一般，提出了「輕學術」的概念。「御宅文化國際學術研討會暨巴哈姆特論文獎」是目前中港臺針對廣義電競、遊戲發展、動漫畫等流行文化最具聲望的學術研討會，然而，該研討會的錄取標準並不一定是需要多高深的學術能力或文筆。梁世佑教授語重心長的提到，現在臺灣有 10% 的人口擁有碩士學位，但是大眾對於閱讀、對於寫作卻越來越陌生。

梁世佑教授認為 ACG 作為突破學科框架的領域，應保留最低的規範，但不分學歷、性別、年齡來參與；以剛辦完的第七屆「御宅文化國際學術研討會暨巴哈姆特論文獎」為例，就有高三學生不顧即將到來的學測，投稿至研討會探討「卡通／動畫／動漫」三個詞之間的關係，另外也有中文系所學生，以「近代物理理論」探討《命運時之門》文本中的時空世界觀是否可以成立。

透過研討會提供這些學生寫作機會，除基本學術品質外，也要求文章內容要有可讀性，並從第三屆開始設置論文獎，鼓勵學生們繼續寫作並增加曝光度。最終期望達到 ACG 領域的學術推廣、社會教育、商業獲利的模式，讓 ACG 研究能夠長久維持下去。

最後，人文社會背景的學生如何思考 ACG？梁世佑老師說，ACG 作為一種流行文化，是當代思潮與社會大眾的具體表現，因為我們從事 ACG 研究可以作為理解社會的一個切入點。但目前學術界的 ACG 研究大多停留在理論的

文化批判論壇／

「美援如何改造台灣？」

「黑船、杜魯門與台灣國家身體的變遷」講座側記

撰稿・攝影／曾偉琇 國立中山大學社會學系碩士班

主講人：林炳炎（台灣史研究者；《保衛大台灣的美援（1949~1957）》作者）

與談人：王梅香（中山大學社會學系助理教授）

講題：美援如何改造台灣？黑船、杜魯門與台灣國家身體的變遷

時間：2019 年 1 月 11 日 1900-2100

地點：新浜碼頭藝術空間 2F

主辦單位：文化研究學會、國立中山大學教育部 USR 城市是一座故事館、新浜碼頭藝術學會、哲學星期五@高雄志工團

國高中歷史課本所提到的國民黨對於台灣的豐功偉業，是許多人的共同記憶，而今天齊聚一堂的與會者們對此多有質疑，尤其是對於美援部分所談甚少，更是讓人越發好奇。美援如何影響台灣呢？更具體的問題是，美國如何透過一來一往的交換中，讓自己權力扎根進台灣的體質之中呢？

美國為何要援助台灣？

根據 1949 年，有關台灣的戰略地位的論述，在 NSC37（National Security

Council) 中的討論有所詳載，其所得之結論為，若其淪陷，不只會威脅到周邊國家，對美國而言，太平洋防禦戰線的一環也將出現漏洞，進而在會議中所得出的結論為「美國無論如何宜用一切外交及經濟手段，使其長屬於對美友好之政權」。

但談到美援，林炳炎認為許多台灣人對此有諸多誤解。他首先指出「美援」並非是白吃的午餐，它的全名是「美援貸款」，換言之，台灣和美國之間是信貸關係，而非無償贈與，就連還款利率的 6% 都鮮少人知。

接下來，他進一步提到，我們多會忽略的美援資金來源以及挾帶的各種技術合作。它的來源之一，是美國將剩餘的農產品出售或贈與受援國家，而台灣就是其中之一。美國透過這個方式，將所賺取的部分利潤再作為貸款，貸款給台灣作為各種建設資金。這一方面穩定了美國的農業收入，另一方面也有美國農產品、也有利於台灣的民生輕工業發展。換言之，台灣所使用的美援，也多是台灣人民自己口袋的錢，只有教會的奶粉、麵粉等才是無償贈與。所以美援究竟「援」多少？林炳炎說，台灣到 2004 年才清償債務，但實際上要弄清楚美國無償援助的部分，必須要台灣的還款數字和美國的美援會計帳進行比較之後才能得知。

從杜魯門的 Point Four 到美國對台的技術協助

他接續說到杜魯門的 Point Four 並不是投入美金，而是要用美國的技術去改善開發中國家。但他在圖書館把 Point Four 作為關鍵字查詢，只得到一筆資料，但作為技術協助則出現多筆資料。1945 年的《台灣新報》中多次提到「台灣工業化開始」、「美國資金和商人即將來台」以及「美國技術人員接收電力事業」等消息，這些新聞告訴我們，日本投降後，整個亞洲技術人力頓時空出一大塊，而這部分由美國接收。而懷特公司 (J.G. White Engineering Corporation, 簡稱懷特) 則是扮演技術中介者，將美國技術引入台灣工業。

談到美國的技術協助，林炳炎點出「台灣在日本時代的技術是跟得上美國的，但是那個有意識形態的問題！美國認為你台灣就是戰敗了嗎？要接受我的，要乖乖聽我的話。」在技術協助的部分，美國先是透過篩選，然後把一大批的人送到美國去。林炳炎再次強調這過程中所需的金額都由國人支付。這批人包含高玉樹、楊基銓、魏火曜、王源、李登輝、朱江淮及陳榮周等人，從他們的回憶錄中可以看見技術協助的像貌。

前往美國進修前，他們會在準備出國的兩、三個月期間進行英文訓練，過程中還要接受健康檢查。在美國進修期間，不只要到各地去參觀工廠、了解不熟悉的技術，還要學習美國的風俗習慣及應對禮儀，同時，他們也在當地受到了言論自由的衝擊。而這些人回國後任職重要崗位，並且要提報告給美國。技術合作項目下的訓練開始於 1951 年，當時僅有 8 人參加。之後迅速展開，至 1955 年度時，工業方面已有 159 人送往美國接受為期 6 個月至一年訓練，幾乎每一部門均有人員參加，而其涵蓋的技術項目包含 JCRR、工程技術協助、健康及教育等。1956 年，由 Brent 撰寫「1955~56 技術合作成果報告」提到，技術合作計畫的兩個基本目的是：經濟自立及提升（美國）政府聲望。

在工程技術協助計畫中，懷特公司負責持續透過運用其工程師職員，支撐台灣整個經濟計畫工作。而美國技術與台灣技術的角力也並非沒有，林炳炎以霧社大壩的復工為例，原本台灣是要沿用日本時期的火山灰混凝土建造，但美國說如果繼續沿用則沒有美援，所以他們就要趕快去做飛灰混凝土的試驗研究。在當時，美國飛灰混泥土是非常嚴謹的，台灣還想要從美國進口。他談到這裡，便打趣道：「台灣機子沒有那麼落後啦，台灣的北部火力發電廠再生產飛灰，反正你就是要接受美國的想法就對了。」

寫作作為一種技術「協助」

在二戰期間，日本稱同盟軍為鬼畜米英，而美國想要改變台灣的對於美國

的想法，於是在文化傳播方面以及文化尖兵的培養也透過美援一起進入台灣。

在美國的文化傳播上，先由電影切入。美國電影大量傳入台灣是從 1947 開始，當時主要的管道是美商八大電影公司，幾乎控制台灣電影院的經營，這也影響了台灣的教育。林炳炎說在初中時，他們音樂老師在課堂教導他們唱《櫻花戀》英語主題曲「Sayonara, Japanese goodbye」，用音樂歌詞來學習英語，而台灣和日本歌曲則被禁止。

然後在雜誌的部分，則有《今日世界》是由《今日美國》演變而來，主要在頌揚美國的科技發展，其中《文學雜誌》，美國新聞處總是以特別折扣每期購買 2000 本，發送至其他九個美國新聞處，這些都是美國對台灣的平面宣傳手段之一。

而在文化尖兵的培養上，林炳炎則強調，寫作技術也是廣義技術協助的範圍。而美國新聞處不但提供赴美留學的機會，也提供版面，讓作家們能發表作品，在美新處演講或是出版其作品，構成一良性循環，讓作家能生存。他再進一步提到傅爾布萊特計劃（Fulbright Scholarship），根據 2007 年自由時報，這個計畫在台五十年，它讓眾多台灣的部會首長或名人到美國受訓，換言之，儘管美援已經結束，它所伴隨而來的影響也未曾離開，還在持續發酵。

台灣與美國關係的現況

美國對台灣直接影響在現在還是有很多可以指認的現象，林炳炎根據自己的觀察，以陳水扁為例。他認為當初陳水扁舉辦公投，美國是反對的，所以強行舉辦的下場是陳水扁被關，而現任總統蔡英文是可以赦免他的，但因為美國不同意才遲遲未行動。又例如公投法修法時，美國派人來督導。他語帶諷刺地說：「所以我們選的是代理總督。」而美國對於台灣主權的認知，也可以從台美關係法的演變中看出端倪，1975 年的台灣關係法內指稱為「台灣管理當局」而非中華民國，到了 1996 年則是「被台澎居民授權的管理當局」，將領

土歸屬與管轄權分開。儘管如此，林炳炎仍認為台灣依舊是獨立的，只是穿了不適當的衣服，也就是國際法上的法理不合法。



主講人：林炳炎（台灣史研究者；《保衛大台灣的美援(1949~1957)》作者）



與談人：王梅香（中山大學社會學系助理教授）

《文化研究季刊》徵稿啟事

《文化研究月報》自 2001 年 3 月創刊以來，一直涓滴不絕地為台灣跨學科知識提供最自由的發表園地。自 151 期起更名為《文化研究季刊》，於 3、6、9、12 月份出刊。

新的《季刊》仍然保留普受歡迎的幾個投稿專欄，「三角公園」、「文化評論」、「文化實踐」、「文化時事連線」都將刊載各類型的研究評論及田野筆記，敬請各位朋友大方來稿。此外，文化研究學會主動籌辦或協辦的論壇活動，也將仍舊整理刊登為「文化批判論壇」，以期將論壇現場激烈對話產生的辯詰火花，轉化為更加有力的論述，刊登於《季刊》上與讀者分享。

過去十餘年間，遍布全球的讀者、沒有界限的支持，鼓舞我們以極有限的資源創造傲人的知識互動情境，未來的《文化研究季刊》仍將秉持 ISSN 國際立案期刊的規格，維繫主題活潑、流程嚴謹的方針，敬請各界讀者繼續支持。

《文化研究季刊》的規格、特色：

- (1) 正式期刊：「文化研究學會」發行，已通過國際標準期刊審查（ISSN：2076-2755），每季（3 月、6 月、9 月、12 月）線上出版一期，是正式學術刊物。
- (2) 匿名審查：研究論文均經編委會形式審查，再交匿名審查人可決後刊登。
- (3) 學術規格、開放主題：接受文化相關的多種論文投稿，依學術規範體例運作，並經常性規畫專題開拓領域、關懷時事。

《文化研究季刊》線上學術期刊已通過 ISSN 審查，主題活潑、流程嚴謹，研究論文類設有匿名審查機制，歡迎以下稿件投稿：

- (1) 研究論文（三角公園）：歡迎文化相關的研究成果（包括一般論文及研究紀要）投稿。亦歡迎規劃專題（2 篇以上主題相關之研究成果，另加 1

篇專題主編說明之短文)共同投稿。建議以 12,000 字為度(作者若認必要可酌增篇幅)。本類所有來稿均須經過匿名審查通過後刊登。

- (2) 文化實踐：個人在學習、實作、拓邊歷程的各種心得、感受、特殊際遇等等，建議以 6000 字為度。本類稿件由輪值編委審核後刊登。
- (3) 文化評論：書刊、電影、展覽、戲劇、建築、媒介等各類文化事件之評介討論，建議以 3000 字為度。本類稿件由輪值編委審核後刊登。
- (4) 文化時事連線：本專欄歡迎下列兩類文章，一、針對當前文化事件，彙整網路上的相關評論，以提供連結方式重新組織陳列事件的原委與呈現各方的觀點並提出評述；二、就與文化相關的國內外學術活動與社運事件提供相關分析報導。本類稿件由輪值編委審核後刊登。

《文化研究季刊》投稿方式及體例：

- (1) 投稿日期：專題規畫之研究論文，截稿日期為出版月號之前一個月 15 日；非專題之研究論文、文化實踐、文化評論，歡迎隨時投稿。
- (2) 投稿方式：請以電子信箱投稿：emjccs@gmail.com；標題請註明「文化研究季刊投稿／稿件類別」。
- (3) 投稿格式：投稿研究論文(三角公園)者，個人資料請列於「首頁」(作者姓名、所屬單位職稱、電子信箱、電話)，本文須送匿名審查，勿出現可辨識作者的資料。

《文化研究季刊》第 165 期 · 2019 年 3 月

季刊工作小組：葉秀燕（召集人）、王孝勇、汪俊彥、林建廷

執行編輯：林月先

第十屆文化研究學會

理事長：蘇碩斌

秘書長：李衣雲 副秘書長：黃順星

理事：王君琦、王孝勇、王梅香、何東洪、呂佩怡、李根芳、汪俊彥、林建廷、林純德、陳國偉、黃國超、葉秀燕、劉定綱、蕭旭智、蘇碩斌

監事：王志弘、殷寶寧、涂銘宏、黃宗儀、戴伯芬

ISSN：2076-2755

季刊信箱：emjccs@gmail.com

季刊網站：<http://www.csat.org.tw/Journal.aspx>