

虛構公共性：以自創桌遊「重建六龜」到「重建六龜」之路談起*

洪菁勵、沈泓颺、郭晏君**

摘要

本文試圖藉由法國哲學家米歇爾·傅柯（Michel Foucault）晚期在《性史 II》所揭示的「何謂做哲學？」，進行哲學、教學與大學社會責任實踐計畫三者關係的反思。「做哲學」若是如傅柯所言是反思自己所處的當前並體驗自身改變的轉化工作，那麼對身處此時此地的臺灣哲學研究者而言，所能描繪的傅柯式的哲學景象該會是什麼？本文以參與大學社會責任實踐計畫之契機，深化傅柯藉由對啟蒙的思考而提出的「自身批判存有論」，並從中提取所蘊含的「公共性」概念作為實踐的理論基礎。在此基礎

* 本文為「2021 文化、社會與地方創生國際研討會：理論與實踐」論文初稿的修訂稿，部分內容以海報及影片發表於 2021 年 8 月 26 日「台灣科技與社會研究學會年會：另類知識與科技研究的對話」，是科技部兩年專題研究計畫「從科學傳播與哲學實踐探討真理與公共性：以遊戲機制做為公共性之可能」（108-2511-H-309-002）及「真理與公共性：以遊戲敘事與機制實踐公共性場域」（109-2511-H-309-002）研究成果。作者感謝每一位協助和參與計畫的伙伴以及每一場學術會議的指導意見，及本文兩位匿名審查人詳細且清晰的建議，使本文趨於完整。由衷感謝計畫成員：遊戲分析沈泓颺設計師、計畫助理郭晏君。本文文責由作者自負。

** 洪菁勵，長榮大學應用哲學系助理教授兼國際處兩岸交流組組長；通訊作者，
E-mail: jlhong@mail.cjcu.edu.tw
沈泓颺，長榮大學應用哲學系兼任講師。
郭晏君，長榮大學應用哲學系研究助理。

上，以桌遊作為媒介轉譯此公共性，並以大學社會責任實踐計畫作為體驗之所。文章將描述這樣的體驗如何逐步改變研究者自身與哲學，以及學生與社區，進而是哲學與社會的關係，透過這些逐步轉化之經驗，正是回應傅柯透過「虛構」概念強調創造不同經驗的行動以擺脫限度。以下將分別從傅柯思想中的公共性、桌遊遊戲機制安排及實踐體驗等三個面向進行探討，並勾勒「不同地」在地「做哲學」的行動景觀。

關鍵詞：傅柯、做哲學、公共性、桌遊、大學社會責任實踐計畫

一、從「教哲學」到「做哲學」：公共性的不同可能

在大學教育專業分流以及瞬息萬變的世界下，作為知識後設思考的哲學以及學院裡哲學思想體系的教學，都不免令人疑惑：哲學與世界的關係是什麼？法國人類學家李維史陀（Claude Lévi-Strauss, 1908-2009）在《憂鬱的熱帶》（*Tristes tropiques*）中描述他在巴黎讀哲學的心情：

我們的哲學訓練使我們的智力獲得鍛鍊，卻使心靈枯竭。……記號與記號所指涉的對象沒有發生任何關係，因為根本沒有任何指涉對象存在。專業技巧取代了真理（Lévi-Strauss, 1955: 53-54; 2015: 67）。

當哲學被安置在學院內思索極為抽象之問題時，學生走出教室後，面臨的是世界給他的各種挑戰，他很難不質疑自己所學與世界的關係。然而作為一位哲學教師，同樣會面臨如此的自我質疑，他以一個知識分子的身分來思考自己所學如何回饋／回應世界。此外，哲學教師對於這個自我質疑若沒有找到可以說服自己的定論，便很難回應學生的提問以及感到無愧於教師的職責。

回顧哲學傳統以至於當代，哲學的確蘊涵著回應世界的實踐脈絡，如蘇格拉底、古希臘及馬克斯思想等，而 80 年代由德國哲學家阿亨巴赫¹（Gerd B. Achenbach）引領的「哲學實踐」（philosophical practice）風潮（Schuster, 2004: 110），並影響至法國的梭特（Sautet, 1947-1998）開始「哲學咖啡館」（Café-

1 Gerd B. Achenbach 個人網頁：<https://www.achenbach-pp.de/de/index.asp>

philo) 運動 (Schuster, 2004)，哲學實踐是透過反省蘇格拉底思想而走入常民生活的運動。此外，在理論的層次也有傅柯 (Michel Foucault, 1926-1984) 從主體形塑的脈絡追溯至蘇格拉底及其時代思想，而重新理出一條關注自我與他人的哲學實踐路徑 (Foucault, 2009)，亦或在哲學思考的層面上，有德勒茲 (Gilles Deleuze, 1925-1995) 提出的「哲學是創造概念的學科」(2005: 10)，「哲學問題是概念與創造彼此產生關聯的特異點」(2005: 16)。這些都是哲學經由內部反思的實踐面向，每個時代的哲學家都以其深邃的思考回應其時代，因而德勒茲認為在哲學課堂中教授的概念常被視為哲學事實，然而卻忽略它們是「要被創造的」(il est créé, à créer)，因此哲學要教 (pédagogie du concept) 的是「分析這些概念之所以被創造的條件，惟有如此才能使我們免於全球資本主義影響下的思考災難」(Deleuze, 2005: 16-17)。作為哲學教師，的確會同意哲學思考給我們批判性的眼光以便和世界保持清醒的距離，或許也可以免於陷入漢娜·鄂蘭 (Hannah Arendt, 1906-1975) 所說的「平庸之惡」(Banality of Evil) (Arendt, 2013) 中。然而除了思考上的工作，哲學教師如何在「教哲學」的過程中同時以「做哲學」回應時代？哲學課堂的師生是否能對我們所處的當下 (actualité) 進行現實化 (s'actualiser) 的工作？或者更具體的說，如何從目前高等教育人文學科式微的教學現場找到哲學實踐的社會場域，並透過「做哲學」的行動反思回應到教學實踐上？

近年教育部推動大學社會責任實踐 (University Social Responsibility, USR) 計畫，「哲學走進社會」與「哲學走進社區」可以是不同的實踐脈絡，²在社會當中，可以從政策、學術面進行觀念的辯論、

2 我們可以想像這樣的對比，柏拉圖《理想國》中的哲人王與蘇格拉底或犬儒學派所體現的街頭哲人的不同，哲學與政治的交會因而有兩種形式：一是關注內在的靈魂、二是在

溝通或倡議，也可以如哲學咖啡館的方式與大眾進行討論與交流；在社區裡，要面臨的問題較多是即刻性的，需要具體的人力、物力等資源的調度，哲學實踐面臨即刻的難題：哲學專業如何在大學社會責任實踐計畫中因應社區挑戰？

「大學社會責任實踐計畫」目前已有許多大學參與，雖以立意良善的社會責任出發，但從實踐面來看可觀察到大學端與計畫場域的社區端兩者之間存在著溝通以及需求想像的落差。在大學教師端，執行計畫的老師們與社區伙伴經過多次溝通討論逐漸凝聚合作共識，再一起行動；然而對大學生來說，通常是在某學期的課程中，藉由授課教師將 USR 計畫導入課程才接觸到社區場域，即便教師清楚說明課程目標與課程大綱以及與社區場域合作的目的等，學生仍很難將課程內容與進入社區兩者的關聯性具體化。此外，若遇上需個別訪談作業或獨自進入社區完成作業時，學生似乎容易因自己學生身分而將社區場域學校化，把進社區當作是完成作業或換成出席率的行動。就計畫目標而言，進入社區、認識瞭解社區面對的挑戰，再以自己學科專業一同合作，超越挑戰，這似乎是理想中的完美結局；然而事實上，對學生而言，也許在心中的疑惑是「我為什麼要關心社區議題？」或「我為什麼要盡社會責任？」

此一現象換個說法，亦即「我為什麼要關心公共事務？」在哲學課堂中，常有以公共議題為主的討論，然而學生們對議題討論的熱衷程度，和切身性以及訊息理解程度有著正相關，對於較難掌握或較不切身的議題，學生容易流露出一不感興趣或無從討論的情形。簡言之，不管是社會責任或公共議題，引發我們關心的

街頭。第一種形式認為，能夠認識真理的靈魂較能治理好國家。另一種形式是犬儒哲學家以街頭、廣場（agora）作為哲學話語與政治實踐的交會點，他們選擇在大眾面前進行「說真話」——表達真理的生命形式（Foucault, 2008: 269）。

不外乎是跟我們有關係與可理解的事物，而關係和可理解，意味著時間與摸索的歷程。如何建立這樣的歷程即是本文將要闡述的內容。

二、「做哲學」與公共性：與他人一同轉化經驗

首先，從哲學家對哲學的反思出發。傅柯在 1984 年《性史 II》的前言中對讀者提出這樣的質問：「如今，何謂哲學？——我是指哲學活動——難道不是在其批判思想上工作？」緊接著他給出自己的結論：「嘗試 (essai) ——應被視為在真理戲局³ (le jeu de la vérité) 中自我改變的體驗 (épreuve modificatrice de soi-même) ……。」(Foucault, 1984: 16) 在這個「哲學活動」中有兩個核心概念，一是真理戲局、一是自我改變體驗。真理戲局的分析涵蓋了傅柯作品的大部分工作 (Foucault, 2001a: 1550)，同時傅柯亦不斷地藉由文學、藝術作品等思考逃離戲局之途徑 (Foucault, 2001b: 862)。換言之，這是對主體化的分析與解消主體 (dé-subjectivation) 的雙重工作。

在傅柯所認定的「哲學活動」中，其中一個是強調自我改變，和傳統哲學強調人是可以行使理性的主體不同，傅柯向我們提出一個挑戰：哲學主體有沒有可能是經歷自我轉變的主體，且是在一次又一次的嘗試下經歷自我轉變的體驗主體？在這樣的恆毅 (Foucault, 2001c: 1397) 工作中，哲學家經歷了自我改變的體驗 (Foucault, 2001b: 865)。若這是傅柯認為的「做哲學」，那麼我們必須問：追求自我改變體驗的「哲學活動」與他人的關係是

3 法文的 jeu 意指遊戲，以傅柯的脈絡來看可視為真理在各種機制下形成的作用，在此譯為「戲局」，以貼近傅柯所欲表達的真理作用。

什麼？「做哲學」與「公共性」之間是否有其必然關係？換言之，哲學話語與政治實踐之間是否仍有交會點？

傅柯認為哲學話語與政治實踐的交會點就在於「經驗」（l'expérience），他說道：「經驗是某種我們可以從中轉化走出自我的事物。」（Foucault, 2001b: 860）而這個讓自我在其中有所轉變的經驗，如何也讓別人在其中轉化？轉化具有什麼實質哲學意涵？傅柯在一場與唐巴多希（D. Trombadori）的訪談指出經驗的四層應用意義：首先傅柯並不把經驗著重在其系統的和連續的理論背景上；其次，在他所談論的經驗中，沒有一個不是親身經歷過的；第三層，他認為對讀者而言，重點不在於將自己放進這些個人經驗的知識中，和經驗的關係應是一種轉化（transformation）、改變（métamorphose），是其他人在這經驗中也能完成的某種價值；最後，經驗在某種程度上應該要能夠與集體實踐（pratique collective）、思考方式（façon de penser）連結（Foucault, 2001b: 865）。從這四個層次，可以看到傅柯強調的經驗是親身體驗過的，並且在這當中具有某種價值，對於他人而言，鼓勵他人參與此經驗是為了實現這個價值，因為實現此一價值，個體就得到改變。於是，傅柯強調這種可以帶來某種轉化的經驗應該成為某種實踐及思考方式。

傅柯之所以強調經驗和轉化，是因為他認為要在具體生活脈絡中工作，其中包含著各種關係，這些關係是以各種不同元素透過不同方法而形成。要理解我們生活於其中的各種脈絡，便要瞭解構成脈絡的關係；而要走出這些形式加諸於我們的限制，便要重新理解其中的各種關係，並以實踐的論述加以重塑，這樣的工作具有與他人共享的普遍性（généralité）（Foucault, 2001c: 1396）。

從個別經驗出發、在經驗中轉化的「做哲學」顯然有其強烈的實踐意味，而傅柯晚期對啟蒙精神的反省，也重新強調另一種重視現實（即當下／l'actualité）⁴的哲學態度。這個觀點同樣可以在傅柯 1976 年談論〈知識分子的政治作用〉一文中看到具體的解釋。公共性的概念在普遍知識分子與特殊知識分子的比較中被突顯出來。傅柯認為特殊知識分子（l'intellectuel spécifique）日益扮演重要角色，他們需要認清自己的身分必然會是政治作用的一部分，因為「真理並不外於權力也不是與權力無涉。……真理自世界而來，它是從複雜條件中產生。真理之所以有效乃是源於權力的控制。」（Foucault, 2001d: 112）。因此，當專家自顧自地說著無法引起大眾興趣的專業知識或者強調自己的專業是在為國家或資本家服務時，傅柯認為這樣的專家是危險的。因為，當他們藉由強調專業的不可接近性或既有權力壟斷專業的合法性，「而將自己的專業與在地知識的關係切斷時」（Foucault, 2001d: 112），其實是任憑權力挾其真理話語形塑我們的社會，而我們在其中又因為真理的效用而將其論述視為真，並作為臣服於真理論述下的主體。

這裡說明了特殊知識分子即便在自己特殊領域中進行抗爭，其影響絕不僅止於此特殊領域，他是在普遍的層級上進行「真理體制」（le régime de la vérité）的對抗，也就是我們社會中基本的結構和運作法則，因此對於「知識分子而言，要思考的政治問題並不是『科學／意識形態』，而是『真理／權力』」。 （Foucault, 2001d: 113）

從傅柯對特殊知識分子的定義以及提出其批判的實踐來看，個別經驗出發的批判態度可以形成對社會的普遍性影響，換言

4 德勒茲特別指出傅柯的當前（présent）與當下（actualité）的不同，當下是可以形成改變的狀態，猶如傅柯所說的事件（événement），透過啟動事件，使某個文件、檔案現實化（s'actualiser）（Deleuze, 2004: 129）。

之，這樣批判實踐的哲學活動具有公共性，可以說當傅柯提出知識分子的政治（politique）⁵作用時，即是意指對公共／公眾的影響。過去的知識分子，有著鮮明「普世價值持有者」（Foucault, 2001d: 113）的形象，因此，總是可以直接將知識分子與公共性畫等號。知識分子代言真理與普世價值，並且以一種由上而下的姿態，將它們以宣講或文字形式傳達給公眾。如今的特殊知識分子不再以對公眾發言為職志，也不容易被直接指認，然而卻進行著隱微且具破壞性的工作，即「建構新的真理政治」——「改變生產真理的政治、經濟、機構體制」（Foucault, 2001d: 114）。特殊知識分子在個人經驗中所做的即是透過解消在我們社會中的明證性「真理」，我們與「真理」的緊密關係才得以稍稍動搖並讓其他關係有形成的可能，此即傅柯所謂的「批判」（Foucault, 2015: 37, 51），而「做哲學」即是「切近他人生命提供彼此轉化的工作」（洪菁勵，2019: 110）。

綜上，傅柯「做哲學」的深意，乃是透過對既有經驗的分析，進而創造新關係，以形成不同的經驗，這同時也使他人藉由新關係而產生不同程度的經驗改變，此即轉化的哲學意義。轉化形成不同的真理機制，他人可以被邀請加入，或是出自好奇而主動參與其中。這也是為什麼哲學活動具有公共性意涵及實踐性。在這個意義上，我們試圖找到可以形成經驗改變之物，藉以思考大學與社區之間的關係，以及哲學活動在大學社會責任的實踐中的實質作為，也以此與傅柯思想形成對話。

5 Politique（政治）的法文意義非常多重，意指與國家、治理的施行有關，也意指公眾的事務，也與公民、公眾、社會等詞同義（Le Robert dico en ligne：LAROUSSE en ligne），在法語語境脈絡下，政治一詞已具備公共性的意涵。傅柯的文章篇名：“La fonction politique de l’intellectuel”〈知識分子的政治效用〉也可理解為〈知識分子的公共性使用〉。

三、遊戲內外：思考體制（內）與形成新關係（外）的體驗物

我們從桌上遊戲中找到「結構性」和「物質性」兩個特性，來幫助我們「思考原有關係」以及「觸發事件形成新關係」。

法國哲學家休維爾（Stéphane Chauvier, 1959-）在《什麼是遊戲？》中分析遊戲的內涵時提到，遊戲「存在一個行動結構（structure d'action）」。「這個結構將玩家放進行動（en action）中而不是活動（en activité）裡，「制式遊戲，就是造出來給玩家行動（agir）用的，也就是說，讓他們有目標可鎖定、有手段可運用，以完成目標。」（Chauvier, 2016: 95）結構指的是遊戲敘事，它可以包含故事、機制（規則）或只有機制。

遊戲的結構將玩家帶入一種角色扮演中，然而並不像戲劇中角色般已有被寫定的情節，遊戲中的角色是處在「開放性行動結構」（Chauvier, 2016: 122）中，玩家在這樣自由且具目的性的行動結構中進入「忘我的狀態」（hors de soi）（Chauvier, 2016: 208）——所謂的被某事佔據，亦即「分心」（divertissement）（Chauvier, 2016: 202），以當代正向心理學的說法則是「心流」（flow），在遊戲中產生「樂趣」（enjoyment）（Csikszentmihalyi, 1990: 46）——在此狀態中同時以遊戲角色身分理解遊戲敘事。

此外，休維爾也定義遊戲的另一個特性——「物質性」：「若要制定一個遊戲，一定要制定遊戲的手段素材，因此，也就要選擇某種物質材料基礎，作為遊戲建制性『制度事實』的本體支撐。」（Chauvier, 2016: 104-105）

遊戲的結構面除了將一般人帶入遊戲敘事的角色中，也藉遊戲機制形塑他為玩家並建立起玩家之間的平等競技關係，它以縱

深及橫向兩個不同向度，將人們的關係分別向內、向外地重新組織，而這個過程則有賴於遊戲的物質性。就遊戲內部（結構性）而言，遊戲敘事與機制模擬在真理體制內的有效行動（例如要想辦法購買資源、完成任務及達成計畫目標）；就遊戲外部（物質性）而言，人們以玩家身分形成新關係並討論遊戲機制的合理性，對遊戲機制的討論也可延伸至實際現況。

由於遊戲這兩個特性，使得人們能夠即刻進入虛構之真理體制（遊戲機制），藉由行動體驗進行思考。在遊戲的虛構空間中，人們掌握相同脈絡與表意符號，可就遊戲內容進行討論形成對話，在這個對話基礎上，我們可以漸進延伸討論現實的主題。也就是說，遊戲為討論的主題建立了共同經驗，人們依據此經驗表達自己想法。產生共同經驗是第一層次的關係，而形成對話是第二層次的關係，這個新關係便很有可能形成自己與他人的經驗轉化，就好比前述提及特殊知識分子分析批判自己的個別經驗同時是「建構新的真理政治」，遊戲藉由虛構體驗使得現實體制可被思考與討論，同時創造了新的對話關係，這個新關係將進一步成為公共性的實踐。遊戲因此亦是傅柯式哲學活動之試金石。

（一）桌遊主題與設計理念

1. 桌遊主題

前述提到引導學生思考社區議題和公共議題討論的困境，因此桌遊設計以公共議題出發，從USR計畫場域取經，桌遊以六龜區為主題，意圖透過遊戲讓參與者對於社區所面對的挑戰有概略的理解與同理，以期能進一步對個別的挑戰有所討論，進而能產生行動上的回應。

2. 目標玩家

桌遊目標群設定在年輕族群，以大學生或從事社區工作的青年為主要對象。

3. 桌遊敘事

遊戲敘事包含故事及機制兩部分，故事帶領玩家透過情節投入角色，而機制則架構出玩家的行動結構，使他需要思考、決策、行動、預估及經驗行動等成效，進而經驗到「現實的社會建構」⁶（Chauvier, 2016: 5；Csikszentmihalyi, 1990: 81；2019 :131-132）。

遊戲故事設定為一群各具長才的社區工作者，因六龜區的重建工作而聚集在一起，在有限的資源（金錢、人力、技術、政策、物產）與時間下，如何有效率地完成一件又一件有時效性的任務，並達成社區重建過程中不同面向的期待。

遊戲機制則是將重建過程中有限的資源與時間轉譯至遊戲規則中。玩家們在遊戲開始，每人獲得 2 張「資源卡」及 10 元。每回合分成上午、下午兩個時段，玩家們在各個時段中分別有一次行動機會，每次都可以從四個動作（「地點移動」、「交付任務」、「購買資源」、「籌備工作」）中選擇兩個動作執行。桌

6 在黃厚銘為《什麼是遊戲？》一書所寫的推薦序中提到：「遊戲（game）就其英文字源來說，是人群聚集之意。」具有「現實的社會建構」意涵（2016：5）。反之，契克森米哈伊從心理學「心流」的定義來看文化，他說：「當一個文化成功發展出一套令人信服的目標和規範，並與該族群的技能符合，以致於它的成員經常感受到強烈的心流，那麼這個文化和遊戲間的比喻就更貼切了。這種情況下，我們可以說整個文化就像一場『大規模的遊戲』。」（131-132）這兩種說法都呈現出遊戲的某種現實性。

面上會有可購買的「資源卡」、等待完成的「任務卡」以及等待湊足五張任務卡的「計畫卡」。遊戲首先由該回合的起始玩家進行晨間行動會報，根據桌面上的任務、資源以及每個人手中的資源和所站的位置提出行動建議，並討論要先完成的任務為何，其他玩家也可接續表達意見或建議，討論出團隊共識。這裡設計的團隊合作模式，是仰賴大家的討論以及資源共享、能力互補的方式一起完成任務，進而達成計畫卡的要求。

遊戲配件包含可拆式五角主圖板、資源卡、任務卡、計畫卡、計分卡、角色卡、資源指示物、人物米寶（標示玩家物件）、錢幣、起始玩家標記、說明書等。

4. 桌遊設計理念

桌遊設計從幾個角度切入，包含傅柯的微權力觀點、社區工作與政府政策的角力、地方人士與外在資源的連結脈絡、地理景觀及物產的盤點、青年留鄉或返鄉的創生能力等，如何將這些現象融入故事腳本，並透過機制展現困難與突破的內在動力，是設計團隊的重要思考點，除了反映現實結構外，遊戲也必須保留適當的虛構性，以調度可玩性，使玩家能夠突破情境，遊戲得以進行或結束。此外，也要考量遊戲主題希望呈現的面向，例如我們想強調合作的精神以及合作所需的溝通能力（社區工作需要尋找人力支援、有時還得具備不同的專長，也需要彙整各方資源，建立完整資源網），以及邏輯運算和判斷決策的規劃能力等（社區工作不能只是浪漫與熱情，也需要務實規劃），設計過程中還要反覆考量，如何在有限的遊戲符號及遊玩時間內，讓遊戲承載這麼多的資訊量又不失可玩性。

在設計桌遊的過程中，團隊希望將上述所期待的內涵轉化成遊戲規則，切分出不同符號與配件，並透過遊戲機制分析與故事腳本的相互牽引，使其脫離當前教育型桌遊過分強調知識而非行動的誤區。若要達成這個目的，便需要考量「敘事與機制的協調」。以「重建六龜」為例，該主題的發想為透過「重建莫拉克風災後的六龜」，因此在設計上必須思考到重建不能只靠一己之力，機制上便以「合作」為主要的意向。在目標的設置上，以不同面向訂定五種計畫卡作為主要挑戰，透過大中小的目標，設定相對應的任務卡片以及資源卡片，同時為了讓玩家產生「正向的急迫性」，遊戲中也加入了「時間流逝感」——玩家無法完全依照自己的步調完成任務。這些設計的背後，還有另一隱性目標：期望玩家在遊戲時展現「團隊的溝通協調能力」，以及事情「優先順序的判斷」和「出錯時的補救措施」。而遊戲角色的設計，則透過桌遊活動中測試員、學員及活動參與者的實際操作經驗加以修改，讓每一位遊戲角色的特殊專長更加具體，同時也修正任務卡的挑戰難易度。最終讓玩家能在遊戲敘事中體驗社區工作的臨場感。

（二）桌遊活動

第一款遊戲「重建六龜」完成後，接著開始與不同對象進行遊戲測試與體驗活動。以下從測試、體驗及培訓三部分進行說明：

1. 桌遊測試

第一階段的桌遊測試，分別找遊戲測試玩家、遊戲設計師、校內師生等先行針對桌遊的遊戲性進行，檢驗遊戲機制的流暢度、可理解性以及是否過於繁瑣，來為遊戲機制除錯，同時提供

初版、二版圖稿的修訂意見。在測試的過程中，也透過與其他教師進行的桌遊體驗，而產生另一款名為「骰建六龜」的桌遊，旨在為社區居民提供易於上手的遊戲，因此後續也加入簡易版「骰建六龜」的測試。兩款遊戲共完成七場實體形式的測試活動。

第二階段的桌遊測試，在第一階段的桌遊體驗活動後，因為疫情影響，有一場活動以線上的形式進行測試。另一場則是請國際桌遊設計師針對「再建六龜」與「骰建六龜」兩款桌遊進行整體評估，團隊成員決定再將「骰建六龜」到「重建六龜」的機制簡化且將牌卡放大，希望讓社區長輩有更佳的使用體驗。

2. 桌遊體驗

「再建六龜」的目標是讓玩家體驗社區工作，並培養面臨社區挑戰時的討論風氣，因此第一階段的體驗活動多以校內師生為主，主要是尋求或招募對桌遊有興趣的老師和學生們。

第一階段的桌遊體驗，首先在校內跨專業教師社群中進行，安排六位老師及兩位學生助理進行兩天一夜的桌遊共試營，旨在讓老師認識這款桌遊，並請老師們回饋體驗遊戲的感受，以及如何將這款桌遊應用在各自的課程中或相關 USR 計畫項目上。桌遊體驗活動的招募，因考量桌遊主題的特定性，團隊成員在邀請校內師生參與測試時，主要以文化及語言類別的科目宣傳，如文化研究概論、文化人類學及語言哲學等。在兩門與文化相關課程中，授課教師將桌遊與六龜區的文化生態參訪結合，搭配參訪進行桌遊體驗；語言哲學課程則是帶領同學瞭解遊戲機制中的敘事邏輯，將元素、機制之間的關係與語言陳述做比較。

此外，團隊也將「再建六龜」體驗包郵寄給好氏企業，在沒有團隊成員現場說明、協助遊戲進行的情況下，由他們自行參

考說明書進行桌遊體驗。好氏企業曾經設計「孩子們的福爾摩沙」，為一款以推廣聯合國永續目標（Social Development Goals, SDGs）為主題的桌遊（傅觀，2020）。這次的桌遊體驗是對遊戲公共面向的真實檢測，也為遊戲未來面對更廣大、多元的受眾作準備。

在第一階段中，有一場與課程結合，但對象不是大學學生的桌遊體驗，是邀請六龜區的長輩與孩童至大學參加一日大學生活動。活動前特別在校內招募來自不同科系、國籍的桌遊小老師，並進行2次的桌遊體驗與培訓，培訓重點在於熟稔遊戲規則，模擬與長輩和孩童溝通，也讓小老師們互相熟悉。在這次活動中使用的是「骰建六龜」桌遊，不同於「再建六龜」，玩家們需通力合作，需要大量的溝通並且計算資源數總量，「骰建六龜」由四位玩家個別收集資源、完成任務達成各自計畫的活動，屬於彼此競爭遊戲。

由於本次活動計有長輩與孩童約70人，因此將長輩與孩童2人組成一隊，一份「骰建六龜」可以有4隊玩家一同遊戲。這樣可以讓2人互助合作，使長輩和孩童有更多的互動。

雖然它是競爭型遊戲，但仍可設計一些遊戲機制讓遊玩體驗是偏向向⁷的競爭。例如，若有人得分，依其得分數，各組玩家可分得相同數目的金錢，這反映出社區工作中各自努力或團隊工作的成果是大家共享的，就算玩家之間有所競爭，至少也不會對別人的成功有太大的負面感受。除此之外，「骰建六龜」的遊戲機制也賦予較多玩家能動性，較不會因他人策略而受到較多行動或選擇的限制。

7 遊戲設計理念參考歐式桌遊的思考模式，相關討論將在另一篇文章中說明。

第二階段的桌遊體驗，主要是與校外的社區工作者、社區居民、高中社團一同進行，另外還有一次與校內課程合作。桌遊版本則較多是以「骰建六龜」為主、「再建六龜」為輔。這樣的選擇是出於遊戲時間的考量，由於「再建六龜」需要三小時才能完成，但社區工作者或社區居民參與遊戲的時間並不像學生在課堂或約定的時間較自由與彈性，因此選擇約在兩小時內即可完成的「骰建六龜」。

桌遊體驗的流程如下圖所示：

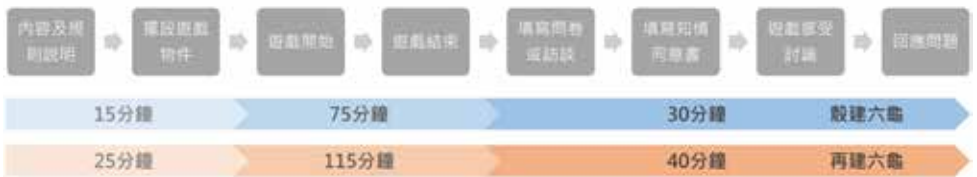


圖 1 桌遊體驗流程

參與單位包含高雄市寶來人文協會、高雄市六龜關懷協會、高雄市小鄉社造志業聯盟、大潭社區好拾光讀書會、永仁高中天空 party 社團以及校內批判性思考課程等，共完成七場桌遊體驗。其中小鄉社造以及永仁高中社團學生參與的場次，由於時間相當充裕，因此一併完成「骰建六龜」、「再建六龜」兩組桌遊的體驗。

3. 桌遊小老師培訓

桌遊小老師招募與培訓的契機，來自第一階段一日大學生活動的桌遊體驗，因應社區伙伴團體到訪，安排上下午兩個場次，每一場次 35 人，以每桌 7-8 人，共計 5 桌的方式進行。然而長輩和孩童在體驗的過程中，並不像大學生可以安坐聽完遊戲規則的講解，尤其許多桌遊物件及規則都是未曾見過或聽過，因此單靠

活動主持人的說明並無法讓桌遊體驗順利進行，於是招募工讀生擔任桌遊小老師的工作，儘量以每桌兩位小老師的人員分配協助桌遊體驗。

活動結束後，由於工讀學生們有不錯的反應及回饋，於是開始規劃桌遊小老師培訓課程，招募工作於第二階段初期開始，透過海報和系上官網傳遞訊息，最後共有六位學生報名，再加上計畫助理，計有七位桌遊小老師參與培訓課程。每位小老師完整參與六次課程及兩次以上的實作（桌遊體驗）即可得到研習證明。實作部分於前述第二階段的桌遊體驗中進行。

（三）桌遊活動回饋與公共性實踐

本研究為結合哲學理論與遊戲設計，創作實踐公共性之遊戲。隨著桌遊初稿完成並進行實際分群測試，根據不同群體需要，我們由一套桌遊的規劃開展出三套桌遊的成果，執行過程由靜態場域（在課堂內玩桌遊）發展為動態場域（到社區玩桌遊），具行動意圖的公共性之概念回過頭來深化我們的桌遊應用，桌遊不再只是一個靜態的對話場域，而是同時作為物件（object）存在，因此可以結構出兩組不同的經驗框架（framework）。一是在遊戲內部，玩家之間藉由遊戲機制編織交會的玩家體驗；另一種則是在物件——即體驗物（experiential object/objet matériel）的層次上，帶出了新的連結關係而引發可能的行動，老師和學生隨著桌遊出動到各社區，遇見不同的社區伙伴，桌遊成為積極尋求對話的媒介。而這樣的特性，正可以對應到發展社區陪伴及學生社會參與能力的現實性。接下來將描述桌遊設計之初與社區、教師群對話後的開發過程，以及重新思考何謂公共性。

此研究透過舉辦多場不同目標群的桌遊體驗活動、半結構式訪談問卷、個別及團體訪談、參與式觀察、回饋單等方式進行資

料及意見的收集，以下分為三個部分將桌遊活動所帶出的影響做一綜整說明⁸。

1. 成果與回饋

目前成果，桌遊有三套，分別為「再建六龜」、「骰建六龜」、「重建六龜」每套各 15 組，總計有 45 組。桌遊活動則分別有桌遊測試及回饋 10 場、桌遊體驗及回饋 14 場，以及桌遊小老師培訓及體驗之回饋 7 場，期間共招募 6 位小老師，並拍攝 5 支活動相關影片。在每場桌遊體驗後，會依據參與者條件、狀況及時間進行半結構式訪談問卷的填寫或團體及個別的訪談，目前參與體驗人數為 216 人，施測問卷及回收數為 105 份，其他則以訪談和參與式觀察記錄參與者的遊玩心得。

研究開始的規劃是一套「再建六龜」桌遊，遊戲類型為合作型，需要溝通、團隊合作完成任務，目標對象為大學學生及資淺的社區工作者。然而在測試、修正、討論的過程中，研究團隊以「再建六龜」原有元素及要件，修改玩家的互動關係，以不同概念架構出不同的遊戲場景，成為第二套以較輕鬆、娛樂的方式進行遊戲的「骰建六龜」。「骰建六龜」為競爭型遊戲，需要計算並收集資源完成任務，目標對象為社區民眾、國高中學生，這也是進到社區或大班課程中會使用的桌遊。接著，在社區伙伴的建議下，繼續在「骰建六龜」的基礎上，簡化資源卡的圖示內容及數量，並將牌卡均放大一級，使長輩及孩童較易持取以及識讀。基於這些實質上的互動與參與者的需求，產生出第三套桌遊「重建六龜」。

⁸ 桌遊設計、研究規劃和部分成果已於 2021 年 8 月 26 日「台灣科技與社會研究學會年會：另類知識與科技研究的對話」線上海報及影片發表。

在回饋的統計上，我們分別以半結構式訪談問卷、個別及團體訪談、參與式觀察、回饋單等方式進行回饋內容的收集。透過收集的回饋內容，分析遊戲是否有足夠的趣味性與沉浸感、遊戲機制是否合理，以及玩家能否體驗到社區工作的情境。在回顧回饋的問卷或訪談稿之前，我們先將遊戲內容規劃整理如下表，說明在遊戲中設計了哪些機制與規則，結構出一個讓參與者需要大量溝通並要求邏輯運算思考及記憶能力等的行動情境，這也是模擬社區重建的伙伴們的部分現實寫照。瞭解了桌遊內容的設計後，接著再對照參與者的回饋，便得以瞭解遊戲的訊息是否有準確融入到參與者的遊玩經驗裡。

表 1 桌遊內容規劃設計

桌遊名稱	遊戲機制使用	對應能力 ⁹	思考技巧 ¹⁰	適用對象／目標
重建六龜	玩家行動點	邏輯	依指示作答	高中以上學生、社區工作者、團隊合作需求教育者／高階邏輯運算訓練課程、批判思考能力及溝通表達能力訓練
	角色能力搭配	人際、語文	依指示作答	
	目標卡符號收集	內省、空間、數學	比較、序列、歸類	
	隊長一日早報	語文、觀察	細讀	
	遊戲動態時間	觀察、邏輯	辨別相似處	
	個人倉庫上限	邏輯、空間、觀察	歸類	

9 在此使用美國心理學家 Howard Gardner 在 1983 年出版的書籍《智能結構》(Frames of Mind) 中提出的多元智能 (Multiple Intelligences) 中的智能分類。(國家教育研究院, 2012)

設建 六龜	複數行動 選擇	邏輯、觀察	細讀	國中以上學生、社 區工作者、社區伙 伴／娛樂性質活 動、中階邏輯運算 訓練課程、批判思 考能力訓練
	卡片符號 對應	邏輯、觀察	比較、序列、歸 類、依指示作答	
	卡片購買	數學	歸類、 辨別相似處	
	遊戲結束 條件	邏輯、內省	細讀、 辨別相似處	
	好事成雙	人際	比較	
	棋盤式移動	空間、數學	比較、序列	
重建 六龜	複數行動 選擇	邏輯、觀察	細讀	高齡及孩童友善、 國小以上學生、社 區工作者、社區伙 伴／娛樂性質活 動、初階邏輯運算 訓練課程、批判思 考能力訓練
	卡片堆疊	數學、空間	比較、序列、 歸類	
	卡片購買	數學	歸類、 辨別相似處	
	遊戲結束 條件	邏輯、內省	細讀、 辨別相似處	
	棋盤式移動	空間、數學	比較、序列	
	好事成雙	人際	比較	

10 這裡使用的思考技巧為 Stella Cottrell 在其著名的《批判性思考》(Critical Thinking Skills) 一書中使用的比較 (Comparison)、序列 (Sequence)、歸類 (Categorising)、依指示作答 (Following directions)、細讀 (Close reading)、辨別相似處 (Recognising similarities) 等基本分類 (Cottrell, 2015: 36-41)。

表 2 桌遊體驗活動回饋

桌遊名稱	參與對象	回饋方式	回饋人數	回饋內容概述 ¹¹	
再建六龜	課程	文化研究概論課程	半結構式訪談問卷、個別及團體訪談	15	大部分同學皆喜歡這款遊戲，原因：屬合作遊戲、要動腦思考。少部分不喜歡的原因：遊玩時間過長、設計不夠完善。
		文化人類學課程	半結構式訪談問卷	23	同學都喜歡這款遊戲，因為可以團隊合作、增加互動、激發腦力、學習換位思考及溝通技巧。
		永仁高中社團課	半結構式訪談問卷、團體訪談	4	同學都喜歡這款遊戲，因為能夠動腦、合作且有趣。
	活動	桌遊共試營	半結構式訪談問卷	5	大部分人喜歡這個遊戲，因為可以進行團隊合作，並且強迫自己動腦，但對於眼睛不佳的人來說會看不太清楚（顏色反差、線條太細）。
		好氏企業	email 心得及修改建議、半結構式訪談問卷	1	遊戲規則需更清楚易懂、美術修正、補充真實人事物的故事描述等。
	社區	小鄉社造	團體訪談、參與式觀察	4	再建六龜的故事敘事，精準對應社區工作各種左支右絀與合作溝通的現場。可以作為各社區團隊合作的破冰遊戲，對加深彼此認識對合作工作有幫助。規則較複雜，且是團隊合作，若沒有人主動帶領就會很乾，需要配合整體進度，不太清楚個人的定位。許多哲學思辨在當中，有 SDGs 等自由、平等、人權的辨證。（小鄉社造訪談稿 20210317）

11 半結構訪談問卷及訪談的題項約在 11 題左右，在此因為篇幅關係僅呈現第一題的綜整回答。第一題題目：你 / 妳喜歡這個遊戲嗎？為什麼喜歡或不喜歡？

散建六龜	課程	批判性思考課程	團體訪談、參與式觀察	42	比重建六龜複雜一點，但不會太難，有同學試著破解遊戲，以不同策略收集分數。
		永仁高中社團課	半結構式訪談問卷、團體訪談（影片）	4	需要理財規劃及計算步數，需要好好思考。參考重建六龜的問卷及影片。
	活動	一日大學生	團體訪談、參與式觀察（影片）	70	有些牌桌很熱鬧、有些則安靜，有些長輩和小朋友能夠形成互動互助的方式，但較多是個別進行。在此發現桌遊圖像和規則對80歲以上長輩而言太難。但也有長輩聽到我們解釋牌卡上的圖案是十八羅漢山時就很開心地聊起來。
		六龜關懷協會 寶來人文協會	團體訪談、參與式觀察（影片及逐字稿）	13	約莫在第二輪就可以上手，對長輩而言顏色太多、計算的部分太多。參與的大學生和國中生認為可以更難一點，想帶回家和家人玩。（六龜、寶來協會訪談稿20210203）
	社區	小鄉社造	團體訪談、參與式觀察（影片及逐字稿）	4	競爭型的遊戲較容易上手，也有個人的策略規劃的主動性，因此會想再玩。（小鄉社造訪談稿20210317）
		大潭社區	團體訪談、參與式觀察（影片及逐字稿）	10	好玩但很燒腦，人愈多愈燒腦，牌卡上的圖和文字讓人好奇，但沒有說明文字，在等候其他人行動時會有點無聊。第一次接觸桌遊的人也可以上手，不會太困難。有大學生想帶回去和同學玩。（大潭社區訪談稿20210412）

重建六龜	課程	批判性思考課程	半結構式訪談問卷、小組討論報告、參與式觀察	42	大部分人都喜歡這款遊戲，因為有趣、好上手、可以思考、過程愉快、自由度高，且有合作又有競爭的成分，能夠一起娛樂；而覺得還好、不喜歡者，則是因為乏味、運氣成分太重。其中一位喜歡過程，但不喜歡結果，因為臨時調高獲勝分數而輸了。
		永仁高中社團課	半結構式訪談問卷、團體訪談、參與式觀察	16	同學都喜歡這款遊戲，因為能夠動腦、獲得成就感且有趣。
		桌遊小老師培訓課程	團體訪談	6	簡單、容易上手、核對資源的速度加快。

考量部分學生較不擅於口語表達或在人前表述自己的意見，因此特別準備問卷作為回饋意見收集之輔助。桌遊施測問卷共計有 105 份，分別為「再建六龜」47 份、「重建六龜」58 份。兩份問卷題目因遊戲內容不同而稍有區別，「再建六龜」問卷有 12 題、「重建六龜」則有 9 題。「骰建六龜」的桌遊體驗多是與社區伙伴進行，為了能和社區伙伴們多些談話溝通的時間，我們以錄影的方式記錄桌遊體驗的心得與回饋，便取消紙筆問卷，社區伙伴們也多半都樂於和我們分享遊玩的心得，並提出有趣的遊戲規則建議。

透過參與者遊玩體驗的回饋，我們將這些資料對應到桌遊的設計內容，藉此分析能否讓參與者在遊玩時體驗到遊戲機制所設定的行動感受或能力需求，以及對這個體驗抱持什麼樣的反應。

從參與式觀察的角度可以發現，¹² 參與者從接觸「再建六龜」到融入遊戲基本上有四個進程。首先，在準備進入遊戲時，參與者普遍對於遊戲解說感到困惑，擔憂太複雜而記不住。遊戲開始進行之後，最初參與者需要有人從旁協助確認遊戲步驟及規則，直到參與者之間建立起討論、協商資源、工作分配等習慣後，協助者即可淡出指導角色，只在必要時加以提醒。此時，參與者們也開始進入玩家身分，亦即從「現實框架」進到「遊戲框架」（Fine, 1983: 186; Hong and Shen, 2020: 685）。

經過一輪操作之後，每個人都當過一次起始玩家，參與者已進入玩家身分，將目標設定在獲得分數贏得勝利，玩家們開始使用遊戲的語言，討論如何有效率地獲取分數，也約略能夠正確依循遊戲規則，惟有在角色人物使用特殊能力時，會需要協助確認使用時機與方式。當大家進入玩家身分後，彼此的討論便絡繹不絕，可以看到大量理性計算以及協調分配人力和資源的討論，中間也參雜對角色能力的戲謔玩笑。

第三階段，隨著遊戲時間拉長，玩家們從努力收集資源完成任務的單向狀態，漸漸發現到可以整合玩家所扮演的人物角色的能力。在挑選任務時，也同時意識並考量任務卡的時效性問題，和一開始較隨性或無目的挑選任務卡展現出不一樣的態度，讓任務卡的完成更具效率。在此階段，參與者從遊戲玩家進到遊戲故事角色身分，真正進入社區工作者忙碌且必須倚賴團隊合作才能完成工作的現實景象中。在對話中，也傾向以角色身分出發或類比自身經驗，角色形象已較為立體而不只是單調的設定。

12 每場桌遊活動（包含測試、體驗及培訓）皆由研究者進行文字記錄、計畫助理進行影音記錄，並於活動結束後，立即和遊戲設計師開會討論、整理活動逐字稿、標記重要觀察，並檢視參與者提出之建議是否可行，考慮是否再對遊戲做修改。

最後，有些玩家因為本身有玩遊戲或設計遊戲的經驗，他們在遊戲過程中，便會開始思考這些角色能力的協調配置及遊戲規則的合理性。好的遊戲設計，會讓這些玩家有種欣賞藝術般的感受，這是第四階段美學的客觀觀賞者角度，即麥給（Mackay）提出的「美學框架」（2001: 122；Hong and Shen, 2020: 685）。

若將人與遊戲或藝術接觸的過程視為「事件」，這事件實際上經歷了幾個不同階段，也是上述提到的四個進程，我們可以以下列圖示來說明不同階段所對應的階層關係：



圖 2 事件中的主體化歷程（研究者繪製及譯自 Hong and Shen, 2020: 685）

在問卷、訪談及其他形式記錄中，我們發現在三款遊戲中，多數參與者都能從一般人（常識人）進入遊戲機制，融入到玩家的身分中，隨著體驗時間增長，參與者會再進到故事角色身分中，以角色¹³的角度審視遊戲。（Fine, 1983: 186; Mackay, 2001: 122; Hong and Shen, 2020: 685）也就是說參與者明顯感受到遊戲的趣

13 雖然在「散建六龜」遊戲中並無角色卡，然而有些學生和社區伙伴（尤其是社區工作者）會觀察任務卡上的任務項目與圖示的關係，以及任務項目與所需資源數之間的設定是否合理，或為什麼需要這些資源。這些提問與觀察，表示參與者不只是以玩家身分專注於取得遊戲分數，也呈現出玩家在乎社區中的工作：社區工作者要做哪些事？

味性與挑戰，並願意沉浸在遊戲中完成任務。在玩遊戲過程，有著契克森米哈伊（Csikszentmihalyi）提到的「樂趣」，「具有向前發展的特性，會給人帶來新鮮感與成就感」，它和單純的享樂（pleasure）不同，「我們可以不費任何精神能量就得以享樂，但是想要感受到樂趣，就必須付出相當的代價」（Csikszentmihalyi, 1990: 46; 2019: 81-82）。不論是哪一套遊戲，都需要思考、計算、規劃，參與者投注心力尋找對自己或團隊最佳的行動策略，在不同行動策略交織的限制或助推下，若能完滿達成自己所規劃的策略便會獲得成就感，若是失敗，則會調整策略，產生在下一回合測試新策略的期待。正是這個參與者的主動性成分使得大家有再玩的意願，這是玩家等級的樂趣。

能夠進到角色等級的參與者，主要是從事社區工作的伙伴或是教師，在遊戲進行的過程中，可以發揮他們本身的專業以及展現平常合作的溝通情形。社區工作者及教師在瞭解遊戲進行方式後，很快地就將遊戲的運作機制類比自己的工作模式，例如老師們常有申請計畫、找資源、執行計畫、時效內完成計畫等工作內容，恰好與角色的故事腳本非常相似；加上遊戲中的角色卡會賦予玩家特殊能力，在遊戲過程中，老師們紛紛開玩笑地表示希望現實中也有這些能力，顯得相當投入於遊戲角色中。相較之下，學生參與者比較不會將自己現實生活的情境與遊戲角色做連結，但玩過幾回合後，玩得投入的學生，會以角色卡的人物稱呼彼此，並且在團隊需要某項能力時，請某一角色出來發揮功用並解決困難。漸漸地，在遊戲桌的對話就像是一個正在演出的故事場景，至於故事的結局將由這群以遊玩扮演角色的人來決定。

做這些事需要什麼（資源、時間、運氣、伙伴等等）？意即「重建六龜」依然具有角色帶入的沉浸感。

簡言之，截至目前的桌遊體驗活動中，多數參與者對遊戲有正向回饋，也表示遊戲能夠達到團隊初步設定的目標（如：好玩、耐玩、有挑戰性、創造溝通討論、掌握完成計畫的基本流程和要素等）。雖然仍有許多細節需要進一步修正（尤其是美術編排及資料考察等），才有可能進行桌遊出版，但是確認桌遊具備遊戲性，對於接下來如何應用這三套桌遊是很重要的基礎。

2. 影響與改變

本研究最初想瞭解哲學理論是否可能以某種具體形式呈現，尤其是強調社會實踐的歐陸哲學（Critchley, 2001: 74），例如透過公共性這個概念來思考傅柯對啟蒙的詮釋，並以他對事件結構的解釋發展物質性的體驗物——「桌遊」。對傅柯而言，體驗物的核心是它會轉變我們與既定人事物的關係。

從多場桌遊測試、體驗及培訓活動中的回覆問卷及訪談資料，可以從遊戲面看到參與者感受到歐式遊戲設計風格：團隊合作、玩家溝通互動多、獎勵機制取代剝奪機制、自主規劃策略執行等。而從活動面則看到學生與學生、老師與學生、老師與老師之間的關係可藉由遊戲稍微改變，分享互動教學方式，更重要的是大學端與社區端的互動關係也能有所改變。透過遊戲，彼此身分位置重新校準為玩家，從遊戲出發，彼此發揮創意，規劃未來合作策略，學生也較能主動觀察社區需要，而教師則是發現不同研究問題與提出具體的實踐方案作為學生與社區關係改變的軌道，以為大學社會責任長久之計。

以下將「再建六龜」桌遊帶出的影響和變化（Hong et al., 2021）列舉出來：

(1) **課程合作**：當完成第一套「再建六龜」時，便有三門課程因為課堂主題與六龜區相關，團隊主動向授課教師徵詢於課堂中進行桌遊體驗的可能性；後續的「骰建六龜」也因具有邏輯運算的設計，因此應用在應用哲學系「批判性思考」課程中。

(2) **衍生桌遊**：構想第二套桌遊「骰建六龜」及第三套桌遊「重建六龜」。在教師桌遊共試營中，提議將桌遊加進「一日大學生」活動中，因此以「再建六龜」為基礎調整遊戲機制，衍生出適合較短時間及容易上手的「骰建六龜」。後來在活動中發現遊戲規則和牌卡需要再簡化並放大，因此有了第三套桌遊「重建六龜」。

(3) **量產桌遊**：與產學計畫及USR計畫合作產出各15組「再建六龜」、「骰建六龜」及「重建六龜」桌遊。在三門課程中分別需要至少6組「再建六龜」，而六龜社區「一日大學生」活動共計有70人左右，約需10組桌遊，因此申請校內「引產入學」計畫，獲得製作桌遊之部分經費，同時透過計畫成果展，也讓更多師生看到桌遊作品，並引發交流討論。

(4) **桌遊小老師培訓**：舉辦完六龜區「一日大學生」活動後，深受三代人一起玩桌遊之場景啟發，看到大學生透過桌遊貼近長輩、孩童以及社區，因此有了培訓桌遊小老師的想法，並於下學期正式招募學員進行培訓。培訓課程雖是無心插柳之舉，但從學員的結訓回饋中，看到培訓課給學員更多探索、認識自己的機會，也在與人的互動中，更能認識同學以及發現自己從前未曾有的特質。

(5) **社區陪伴議題再思考**：桌遊給了大學師生對於大學社會責任實踐計畫的不同思考點：大學站在什麼位置、以什麼角色進到社區並介入社區生活和議題？桌遊以一種較不嚴肅、也較少

專業程度評估的姿態，和社區居民「混」在一起，透過遊戲，每個人都只是場上的玩家，社會位置、角色被暫時忘卻，在場上每個人可以暫時地從零開始，而互動的話題對每個人而言也是平等的。與其速食地加諸社會責任在大學師生身上，不如讓他們先玩起來建立關係，才會將目光放在有關係的人身上。換言之，有關係就有關心。

(6) 學生跨院系、國籍合作：舉辦六龜區「一日大學生」活動，招募臨時桌遊小老師，學生來自不同院系並且也包含國際學生，藉由桌遊的共同話題，提高彼此互動程度。

(7) 提升學生對系上認同度：透過幾次桌遊體驗及桌遊小老師培訓，逐漸建立系上學生彼此合作關係，原本對社區事務並不特別熱衷的學生，在擔任此桌遊計畫助理後，不但改變對社區事務的觀點與態度，甚至號召學弟妹參與桌遊活動，進而讓學生習慣參加系上活動，透過活動，學生也更加深對自我的探索與認識。這點可以從2021年六位桌遊小老師的結訓心得¹⁴中歸納出來。

(8) 成立「龜遊伴伴桌遊團隊」：參與學生皆有「文創與哲學」課程之先備知識，並參加桌遊小老師的六次培訓課程與至少兩次實作，¹⁵ 團隊每一次的實作、課程和討論都記錄在「龜遊伴伴桌遊團隊」臉書社團中。培訓課程結束後，部分學生主動參與六龜線上兒童夏令營並設計線上闖關遊戲，和六龜課輔班孩子一同度過疫情期間的暑假。此團隊也繼續參與六龜好集市擺攤與集市導覽桌遊的設計活動，預計以接受申請的方式與思考性課程

14 2021年6月桌遊小老師培訓課程結束，因疫情升溫，成員訪談取消，以紙本心得取代。

15 實作指的是到社區或課程中，實際帶領社區伙伴及課程學生玩「龜遊伴伴」桌遊（包括「重建六龜」、「假建六龜」、「重建六龜」），主持桌遊體驗後的討論並加以整理記錄，以作為桌遊修改及創新的參考。

合作，帶領六龜社區民眾和學童進行桌遊體驗。以遊戲形式與社區伙伴和孩童建立學習陪伴的成長關係。

3. 公共性：從自身改變開始的社會實踐

本研究目前尚於起步階段，主要是桌遊活動與初步的學生培訓，整體觀察到的改變僅先就教師及學生兩個面向進行探討，社區的面向需等候研究繼續進行的觀察。

(1) 教師研究面：本研究從理論文本出發，思考傅柯啟蒙意義下的公共性如何在研究者所處的「當前」展開，由是思考如何創造一個不受社會角色影響的公共討論場域。思考「當前」必須從「物質性」的體驗物開始，探索桌上遊戲領域，藉由遊戲可以體驗創造性的「事件」，透過「事件」建立新的連結。接著，在實際操作桌遊體驗後，教師、學生、社區居民和社區工作者的回饋再度使研究者回到研究的面向，重新思考桌遊在教學上和在社區的不同定位與使用，繼而在關係的改變上也有不同的變化。這些思考也繼續深化對公共性實踐下一階段之研究。

(2) 教師教學面：研究者在教學上藉由桌遊這個媒介，有機會與學生平等地討論遊戲機制優缺點，在遊戲面前，老師不再是唯一掌握話語權的人，而是成為與其他人享有同等機會的玩家。新關係使得師生間有較多的對話，可以彼此學習並貢獻創意和想法，同時也觀察到學生對於討論遊戲，在開口表達意見時顯得較有自信。

(3) 教師社會面：哲學本就不是一門獨善其身的學問，哲學家的思考必定與其所處之社會環境相涉，正如蘇格拉底所行與歐陸哲學的傳統，即「引領哲學走向對當前情況的批判……這批判是為了從不公平的實踐中解放出來。」（Critchley, 2001: 72,

74) 近年來藉由大學社會責任實踐計畫，許多哲學研究者也得以走進社區，透過面對社區的挑戰對社會進行不同層次的反思。然而，大學師生進入社區的姿態以及彼此認識的深淺，都影響著大學與社區兩相互動的張力。在桌遊開發設計的過程中，大學端必須對社區有更深刻的理解與認識，而桌遊成品本身又是平易近人的媒介，更容易創造彼此的互動與交流。

教師從研究面提問並跨域認識體驗遊戲，進而設計出一款桌遊，意圖促進大學與社區的溝通和交流，導致研究不僅只停留在抽象面也實際在物質面產生影響，改變人與人之間的互動連結，而這個實質性的改變又回到研究面被深化。其中最深刻的是，人們想法的變化，不只在知識話語的灌輸，更具體的是在物質性層次所觸發的行為變化。

傅柯將啟蒙視為批判態度，意即以具體化當下 (s'actualiser) 來思考當前，藉由獨特歷史形式將關乎個人的問題顯現出普遍性，這就是「問題化」(problématisation) 的研究 (Foucault, 2001c: 1396)。因此，任何一個尋求自我改變的問題化研究都是某種對他人的邀請：邀請他人經歷一場批判實踐，以便從生活中的不公、不自由之中解放出來 (Foucault, 2001c: 1397; Critchley, 2001: 74))。

由教師開始發想的桌遊方案，隨著行動的開展而陸續有學生加入，學生們也逐漸展現出自主性及動能。從最初只有一位學生加入並於畢業後持續參與，到發展出桌遊小老師的社群，自主參與桌遊體驗活動及培訓課程，學生們在課程結束後也繼續參與USR計畫相關活動。以下是學生面的改變：

(4) 學生個人面：部分學生在大家一起玩桌遊的過程找到團隊歸屬感，也有學生發現自己不同的能力或有待進步之處等。

換言之，學生自己在活動中觀察自己也觀察他人，並在這些往返當中，自己建立質疑、觀察、反思、理解的思考過程；若沒有桌遊作為中介，讓大學與社區之間得以深刻交流，建立厚實的關係，我們對於彼此的認識恐怕還只停留在片面而刻板的既定印象——年輕人或老人，但透過建立關係的相處，彼此都成了有名字的個人。

(5) 學生學習面：部分學生一開始對課程中與社區互動以及桌遊設計等內容有質疑，不明白這樣的課程內容與哲學專業課程的聯繫關係。然而在經過幾次與社區互動以及桌遊小老師培訓過程，學生漸漸開展自己的理解，也瞭解遊戲作為媒介所能運用的彈性空間。此外，透過桌遊小老師的團隊合作或玩桌遊的團體活動，學生開始對自己的科系多了分認同感，還會相互提醒身為桌遊小老師應盡的職責。另一方面，這樣的團隊合作也創造出意外的有趣風景，國際生和本地生彼此教學桌遊，不同系所的學生交換彼此想法，打破了分隔學生們的那道界線¹⁶而有機會互相認識。

(6) 學生社會面：學生與社區的關係，不再只是到社區參訪、認識環境，而是需要實質交流。例如教長輩玩桌遊，這當中便需要多瞭解長輩的生活脈絡或身體狀況，愈能同理長輩，便愈容易以他／她們能理解的方式使長輩們成為玩家。這樣的關係，就不是由上而下地指示學生去關照、陪伴長輩，而是有了教長輩玩桌遊的動力，真實的關係便容易在其中發生。

學生們跟著教師進入桌遊化的事件，漸漸地，學生隨著自己的特長發展出各自的角色和創造力，在團隊中貢獻自己的能力；然而最終，學生們將可以自己觀察某個問題，學習事件化模式，創造改變關係的事件。以下將傅柯事件概念與桌遊回饋對應關係圖整理如下：

16 參考「邊界物件」，後文的探討與分析會討論這個概念。

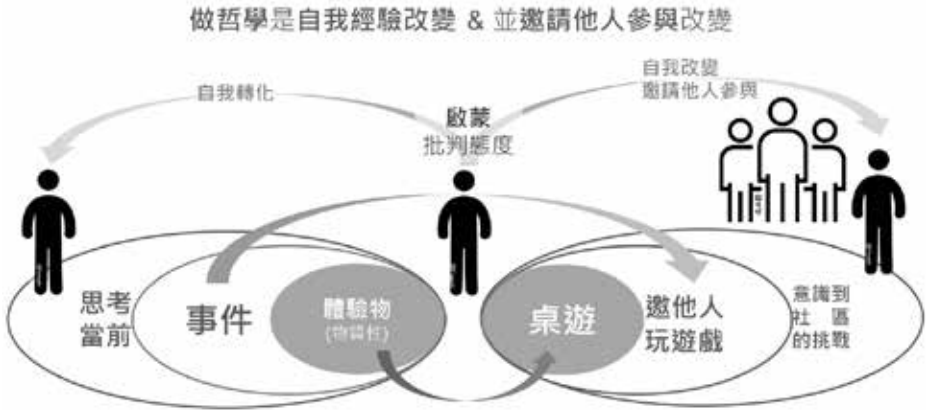


圖 3 桌遊事件化概念 (研究者繪製及譯自 Hong et al., 2021) ¹⁷

四、探討與分析：桌遊設計作為一場哲學事件

以傅柯思想為藍圖，藉由「再建六龜」桌遊為「物件」，使桌遊體驗將社區議題或大學社會責任「當下化」為「事件」，進而促成對我們所處「當前」的批判實踐。藉由桌遊這個物質性的物件，我們重新牽動、重組大學端與USR計畫場域社區端的關係。之前，社區場域是學生們完成作業拿到當學期學分的地方，師生與社區伙伴的關係較工具性導向，各取所需達成各自的目標，彼此認識的部分有限，形成的關係也有限。在桌遊介入之後，它看來並無立即的工具性價值，然而隨著時間推演，整個桌遊方案的發展有了自發性，所有的活動、人員、經費等投入或增長，都是因為不同的利害關係人 (stakeholder) 以不同角度切入而找到自己與桌遊產生關係的方式。

¹⁷ Icon made by [Freepik & srip] from www. flaticon.com

從哲學文本的反思出發進到實作的行動，再由實作的觀察回到對行動的反思。以下將探討桌遊實踐與哲學之間可以提供哪些角度的探討，以及實踐出傅柯「做哲學」可能樣貌。

（一）桌遊：什麼東西？體驗物？技術物？邊界物件？

回顧整個桌遊實踐過程，除了實踐步驟外，另一個重要層面是檢視實踐與理論面可對話的哲學概念，以及藉由實踐是否能深化概念的現實性，接著便從哲學理論層面來思考以下問題：桌遊是一種什麼樣的物件？它以什麼方式呈現？從認識論的觀點，它是客觀對象還是認識對象？亦或從符號學觀點，它可否被視為指示性的符號，以故事形式指涉某個社會系統的一環？又或者，它只是一個教學物件，僅作為激發學生動機及訓練運算思考的教具？

物這個主題向來不是哲學傳統關注的主題，自海德格（Martin Heidegger, 1889-1976）才開始思考人與物共同形成人在世上的現實處境（Heidegger, 2018: 73）。而漢娜·鄂蘭在《人的條件》中，特別以物來說明人與人的連結並由此解釋人與世界的關係（Arendt, 2015: 105），世界是人類關係的集合，這個世界充滿了物，她稱之為「器世間」並將之理解為「公共領域」，而人在其中可以透過行動確認自己的主體性。

桌遊在本研究中，扮演了各種關係的中介物，但是它並不是透明、中性的中介物，而是建立新關係同時也淘汰舊關係的物。遊戲本身一方面再現故事，呈現社區故事並聚集人在故事中，形成故事（虛構）性互動，另一方面，遊戲作為物，是人們得以看到故事並藉由牌卡和機制互動的物質載體。

正如傅柯（1966）在《詞與物》（*Les mots et les choses*）〈前言〉中所揭示的，語言並不是透明的指示符號，在它之下沉潛著喧囂與靜待發言的沈默，等候著字詞考古學的臨到。把某種「再現」的工具當成是客觀的中介物事實上是過於天真的，「再現」的工具本身即具有異托邦特性，如鏡子，它既提供了鏡中的「再現」映像（烏托邦），同時也是使「再現」能佇立在觀者對面的玻璃物質（異托邦）（Foucault, 2001e: 1575），異托邦（異質性）是偏移我們的理解或行動的可見卻不覺察之因素。

透過傅柯所揭示的物質性的異托邦概念，我們看到桌遊作為一個物件，同時具有鏡子的烏托邦與異托邦的雙重特性，桌遊既在內部再現一個虛構故事，同時又在外部形成人與人連結的社會化關係。

我們可以再借用法國人類學家拉圖（Bruno Latour, 1947-）在《巴斯德實驗室》所描述的行動者網絡（actor network theory, ANT）中的「異質建構」（Latour, 2016；李宜澤，2020：15），來理解桌遊完成後逐步建立的行動網絡，並以這樣的視角來觀察它的發展。

此外，我們可以進一步借「邊界物件」（boundary object）在科學教育中的角色，來思考中介物在不同群體中可形成的作用。劉湘瑤認為，邊界物件可以幫助跨越學習的邊界，她舉例：「在教育應用上，科學史的主題本身即具有歷史觀點和科學內涵，而此案例中還涉及產業與藝術文化的題材，因此可視為學科領域之間的邊界物件。」（2020: 106）邊界物件的概念可以協助我們解釋桌遊的實用性意圖，意即在兩組不同文化群體間，或多或少存在著群體邊界，例如我們在一開始提到的大學師生與社區伙伴和居民間的陌生關係。如果將桌遊當作邊界物件來思考，那麼桌遊在大學社會責任的教學定位就可以被清楚地勾劃。

以上，從物件的角度出發，桌遊之為物仍有極大的理論對話空間。

(二) 桌遊：也能學／教哲學？

在前面探討了桌遊作為物的外部觀點後，現在，我們可以從桌遊內部，亦即再現內容，來看它所引導的思辨能力訓練。龜遊伴伴的桌遊可以從三個進程來討論它在不同階段的學習內容及目標能力的達成（Hong and Shen, 2020: 686），說明如下：

1. 第一階設計規劃：如前述探討桌遊規劃設計時說明的，遊戲敘事與遊戲機制的緊密勾連相當重要，同時它也是一道問題解決的思想實驗。

2. 第二階情境式議題：在互動中思考問題，讓議題在遊戲互動中自然而然產生，並記錄下來進行討論。例如在進行「毘建六龜」遊戲時，因為嚴格要求資源要收集恰好數量才能完成解任務的步驟，但參與者在遊玩時，為了得到分數，會私下與其他玩家交易手中的資源，或願意用超出的資源解任務，這就是在互動中產生新的情境或難題，主持人或教師便可以記錄下來，或當下便針對此一狀況進行討論，若使用超出的資源解任務或私下交換資源是否會影響遊戲的平衡，進而影響到其他玩家？從測試面看，這些討論可以檢視桌遊機制與故事是否流暢且容易理解，因為這關係到參與者的行動是否能順利進行甚而得分；從教學面看，這就是引導參與者進行思考、討論的最好時機，討論之後，主持人可以再延伸引入時事議題做對照，讓參與者繼續討論，如：私下交換資源是否可對應到社會資本高低的問題等（Shen and Hong, 2019: 306）。

3. 第三階衍生性創造：依環境、參與者的隨機狀況，以桌遊原有元素進行不同遊戲機制排列之設計，也就是回到設計規劃步驟。前文已說明，「骰建六龜」與「重建六龜」產生的契機，而這樣因時、地、人制宜的桌遊設計，也是桌遊小老師培訓課中的

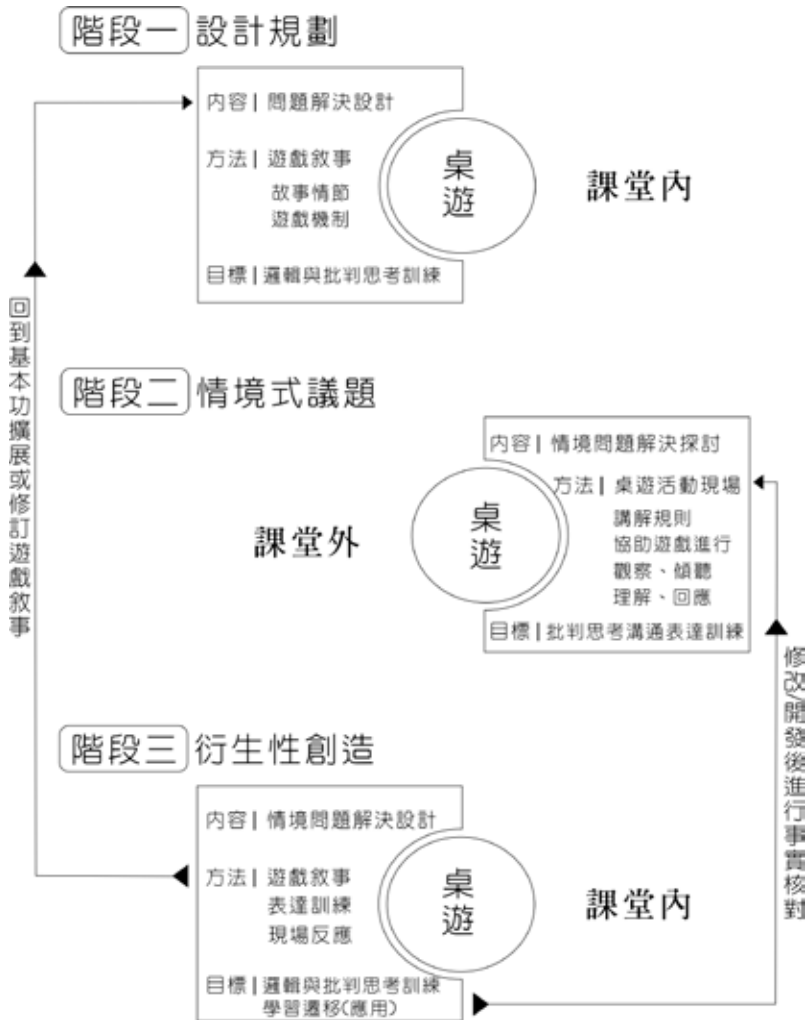


圖 4 桌遊教學實踐循環

重點之一。學生在此階段的桌遊設計上，不再是第一階的狀態，只要從遊戲內部考慮情境轉譯成遊戲敘事是否流暢、機制是否合理，而要同時考慮我們接觸到的人、事、物的現實情境，讓遊戲能呼應並適應使用者的條件。在此階段不僅要完成桌遊作品，還要與社區居民實際操作，因應互動與測試的結果再回頭修正，這就形成一個驗證修正的實作過程。

(三) 桌遊：也能「做哲學」？

從傅柯「做哲學」的角度來看，桌遊體驗造成哪些關係的改變？又蘊藏了什麼可能性？前述提到特殊知識分子要從自己的生活、工作、知識生產的特定位置進行改變，改變形成我們知識言說理所當然的真理體制，即真理生產的異質性結構中的人與非人的連結關係。在「龜遊伴伴」的實踐中，我們透過桌遊改變學生與社區、學生與「USR 計畫」的關係，學生、教師成為主動者，而非為完成計畫所要求的社會責任之執行者。整個桌遊的發展過程可轉換如下圖：內部及外部兩種經驗框架循環擴大，並整合成整體的行動（如行動桌遊車／桌遊巡迴車），形成一個可能事件。



圖 5 桌遊團隊培育過程及哲學實踐¹⁸

五、「做哲學」：以行動創造不同公共性

本實踐研究以「龜遊伴伴桌遊」的發展歷程描述，試圖從三個層面回應傅柯的動態公共性（事件化）概念，也是對於他的「做哲學」的理解與應用。

第一個層面：與哲學理論對話。「桌遊」可視為一個物。它是漢娜·鄂蘭所謂的形成「器世間」之物，連結人的公共領域，並且也是傅柯「事件化」當中形成不同關係的物質性之物（thing）。¹⁹ 桌遊物是一個體驗物，它是成為與人連結、形成關係的樞紐，而非傳統知識論中的被凝視之物（object）²⁰，它不是一個客觀之物，靜待認識主體去拆解、認識、分析的對象，不是等著被定義為一款遊戲、一組教具或一份教材，然後被精準地實踐其功能。它是把各種形形色色的人聚在一起，形成新關係的公共領域，有人在此探索自己、有人在此找到朋友、有人在此學到東西、有人在此感到樂趣或乏味、有人在此看到新的可能性，不同的人對它有不同想像與運用方式。但，首要之事，就是人們圍了過來。

第二個層面：教育。透過遊戲機制的設定，「龜遊伴伴桌遊」試圖引發的是批判思考、溝通與表達、自我探索、團隊合作等多元能力，這是從教材、教具、教學活動等角度來思考它的功能。另一方面，透過桌遊而組成的「龜遊伴伴桌遊團隊」，則是將上述能力放在實踐的向度進行。團隊成員進到社區帶領遊戲，需要

19 傅柯和漢娜·鄂蘭在此提到的物指的都是一般物質性的物，就如海德格在《藝術作品的起源》中提到的物即一般日常的物（Ding），法文譯為 chose，英文譯為 thing，都不是指認識的客體的物（object）。（Heidegger, 1962: 18-19）

20 參考艾莉斯·馬莉雍·楊（Iris Marion Young）在《像女孩那樣丟球：論女性身體經驗》一書所提出解釋，她同時在書中也參考海德格談西方傳統對物體（object）的概念化。（Young, 2005: 78）

彼此分工、溝通與表達、觀察情境、回應各種情況及突發事件；活動結束後，成員再針對過程進行檢視，對所觀察的現象進行分析、探討、修正，並於下次活動觀察修正後的影響，進行事實核對。每一次帶領遊戲體驗都有如一場「問題導向學習」（Project Based Learning）實踐。團隊不只帶領桌遊體驗活動，也隨著現場觀察到的需求（或未來拓展的目標群眾之需求），進行創新或改良，設計出新的桌遊。它也可以回應到哲學普及的工作，並發展為社會企業模式，加速教育的應用以及哲學教育的推展，在教育層面極具發展潛力。

第三個層面：公共性實踐。桌遊活動實踐即傅柯的「做哲學」。傅柯自言在實踐某種歷史虛構（Foucault, 2001f: 859），他從當前的現實出發，說出不同於既有歷史與知識所教導的看法，他的作品具有當下性，為了改變我們與當前知識的關係，從社會中的真理體制中鑿出裂隙，使鬆動與改變成為可能，像「拆彈兵」（*artificier*）一樣在前方引路，傅柯的方法不外乎就是這個（Droit, 2004: 92）。傅柯以書寫進行哲學實踐，他關心的是改變我們與原有真理體制的關係，「歸納出虛構論述（*un discours de fiction*）的真理效應，藉以引發某種尚未存在的真理論述（*le discours de vérité*），做出尚未存在的東西」（Foucault, 2001g: 236）。桌遊之於我們就好比書寫之於傅柯，既是我們改變與原有問題（大學與社區間的關係）的虛構論述，當我們談論大學與社區的關係時，它也提供一種不同論述的可能。「龜遊伴伴桌遊團隊」現階段是新關係的成果，也是與社區繼續發展的可能性，未來會對社區產生什麼效能？²¹ 值得持續觀察與記錄。

21 團隊曾參與 2021 年 10 月 23-24 日的「六龜好集市」，除了在市集中擺攤外，還參與設計規劃市集的導覽活動遊戲，後續尚有其他政府及社區單位邀約參加市集活動。2022 年再度獲邀參與 10 月的市集籌備，並與在地組織規劃繼續合作的模式。此外，也結合大學課程與當地機構、學校策劃遊戲展覽活動，活動於 2022 年 6 月在六龜池田屋舉辦。相關內容將另以專文探討。

參考書目

A. 中文部分

李宜澤，2020，〈祭儀地景的多重記憶與環境偏移：南勢阿美族里漏部落船祭活動變遷與文化製作〉。《民俗曲藝》210：9-63。

洪菁勵，2019，〈真理、主體與他人：「說真話」的現實性使用〉。《揭諦》37：67-116。

國家教育研究院，2012，「多元智能 multiple intelligences」。取用日期：2021年8月31日，檢自：<https://terms.naer.edu.tw/detail/1453804/>

傅觀，2020年3月17日，〈為了「孩子們的福爾摩沙」，來認識臺灣第一款SDGs桌遊！〉。取用日期：2021年8月31日，檢自：<https://npost.tw/archives/54429>

劉湘瑤，2020，〈學習跨界到尋找邊界物件〉。《人文與社會科學簡訊》21(4)：104-106。

Arendt, Hannah 著、施奕如譯，2013，《平凡的邪惡：艾希曼耶路撒冷大審紀實》。臺北：玉山社。

Arendt, Hannah 著、林宏濤譯，2015，《人的條件》。臺北：商周。

Chauvier, Stéphanet 著、蘇威任譯，2016，《什麼是遊戲？》。臺北：開學文化。

Cottrell, Stella 著、鄭淑芬譯，2015，《批判性思考》。臺北：寂天文化。

Csikszentmihalyi, Mihaly 著、張瓊懿譯，2019，《心流：高手都在研究的最優體驗心理學》。新北：行路／遠足文化。

Heidegger, Martin 著、孫周興編譯，2018，《存在的天命：海德格爾技術哲學文選》。杭州：中國美術學院出版社。

Latour, Bruno 著、伍啟鴻、陳榮泰譯，2016，《巴斯德的實驗室：細菌的戰爭與和平》。新北：群學出版社。

Lévi-Strauss, Claude 著、王志明譯，2015，《憂鬱的熱帶》。臺北：聯經出版公司。

B. 外文文獻

Critchley, Simon. 2001. *Continental Philosophy: A Very Short Introduction*. New York: Oxford.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins.

Deleuze, Gilles. 2004. *Foucault*. Paris: Minuit.

Deleuze, Gilles. 2005. *Qu'est-ce que la Philosophie?* Paris: Minuit.

Droit, Roger-Pol. 2004. *Michel Foucault, Entretiens*. Paris: Odile Jacob.

Fine, Gary Alan. 1983. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social World*. Chicago/London: The University of Chicago Press.

Foucault, Michel. 1966. *Les Mots et les Choses : Une Archéologie des Sciences Humaines*. Paris: Gallimard.

Foucault, Michel. 1984. *Histoire de la Sexualité II L'Usage des Plaisirs*. Paris: Gallimard.

Foucault, Michel. 2001a. "Une Esthétique de l'Existence." pp.1549-1554 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.

Foucault, Michel. 2001b. "Entretien avec Michel Foucault." pp.860-914 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.

Foucault, Michel. 2001c. "Qu'est-ce que les Lumières? (What is Enlighthenment?)" pp.1379-1397 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.

Foucault, Michel. 2001d. "La Fonction Politique de l'Intellectuel." pp.109-114 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.

- Foucault, Michel. 2001e. “Des Espaces Autres.” pp.1571-1581 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.
- Foucault, Michel. 2001f. “Foucault Étudie la Raison d’État.” pp.856-860 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.
- Foucault, Michel. 2001g. “Les Rapports de Pouvoir Passent à l’Intérieur des Corps.” pp.228-236 in *Dits et Écrits II, 1976-1988*, edited by Daniel Deffert et François Ewald. Paris: Gallimard.
- Foucault, Michel. 2008. *Le Gouvernement de Soi et des Autres: Cours au Collège de France 1982-1983*. Paris: Gallimard/SEUIL.
- Foucault, Michel. 2009. *Le Courage de la Vérité: Cours au Collège de France 1984*. Paris: Gallimard/SEUIL.
- Foucault, Michel. 2015. *Qu’est-ce que la Critique? Suivi de La Culture de Soi*. Paris: Vrin.
- Heidegger, Martin. 1962. *Chemins qui ne Mènent Nulle Part*. Paris: Gallimard.
- Hong, Jing-Li and Hung-Yang Shen. 2020. “Game Playing” and “Game Making”: Gamified Applications of Topical Education.” pp.684-687 in *Conference Proceedings Volume II of 28th International Conference on Computers in Education Workshop*, edited by Hyo-Jeong So et al. Taiwan: APSCE.
- Hong, Jing-Li, Hung-Yang Shen and Yan-Jun Guo. 2021. “A Look at Civic Engagement from a Perspective of Heterogeneity Using Foucault’s Notion of Heterotopias.” Paper presented at IAPh 2021 Defining the Future Rethinking the Past, Paderborn University, Germany, July 18-22.
- LAROUSSE en ligne, “Politique.” Retrieved date: 2021, August 16, from <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/politique/62189/>

Le Robert Dico en ligne, “Politique.” Retrieved date: 2021, August 16, from <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/politique>

Lévi-Strauss, Claude. 1955. *Tristes Tropiques*. Paris: Plon.

Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland.

Schuster, Shlomit C. 2004. “Philosophical Counseling, Psychoanalysis, First-aid, and the Philosophical Café.” 《哲學與文化》 37(3): 109-120.

Shen, Hung-Yang and Jing-Li Hong. 2019. “Fictional Publicness: A Possible Way out of Practice in Game.” pp.301-307 in *Conference Proceedings Volume II of 27th International Conference on Computers in Education*, edited by Maiga CHANG et al. Taiwan: APSCE.

Young, Iris Marion. 2005. *On Female Body Experience: Throwing Like a Girl and Other Essays*. New York: Oxford.

Fictional Publicness: A Case Study on the Creation of Board Games from “Reconstruct Liugui” to “Revitalizing Liugui”

Jing-Li Hong Hung-Yang Shen Yan-Jun Guo*

Abstract

This paper explores the relationship between philosophy, teaching, and university social responsibility (USR) by examining the question raised by the French philosopher Michel Foucault in *The History of Sexuality II: The Use of Pleasure*: “what does doing philosophy mean?”. Foucault asserted that individuals who are doing philosophy reflect on their current situation and experience the transformation of the self. If Foucault’s assertion is accurate, then what should the philosophical landscape illustrated by philosophers in Taiwan be, according to Foucault’s philosophical discourses? By participating in a USR program, the study’s author had the opportunity to explore in depth the discourse of the “critical ontology of ourselves,” which Foucault proposed as . This enabled the author to extract the concept of publicness from the discourse and use this concept to lay the theoretical foundation of this study. Specifically, the author used board games as a medium to explore the concept of publicness and discuss his experience participating in the USR program. This paper presents how this experience gradually

* Jing-Li Hong, Assistant Professor, Department of Applied Philosophy/Section Chief, OGE International and Cross-Strait Cooperation Section, Chang Jung Christian University.

Hung-Yang Shen, Adjunct Lecturer, Department of Applied Philosophy, Chang Jung Christian University.

Yan-Jun Guo, Research Assistant, Department of Applied Philosophy, Chang Jung Christian University.

transformed the relationships between the author and philosophy, between other students and communities, and between philosophy and society. These gradual transformations accord with how Foucault used the concept of fiction to create different experiences and actions to surpass one's limits. In addition, this paper describes local viewpoints on "doing philosophy" covering conceptions of publicness, the design of board game mechanisms, and practical experience.

Keywords: Foucault, Doing Philosophy, Publicness, Board Games, University Social Responsibility (USR)