

運用指引	
素材名稱	新生
教育議題	深化反省：拓展轉型正義視野／面對過去：認識威權體制
教育訓練主題	4-5 轉型正義的人文藝術視角／1-2 壓迫體制與案件當事人沿革專題
建議實施對象	高中職以上各級學校／社會大眾
建議研討方式	實際操作，建議分為 6 人或 6 組遊玩
運用素材類型	桌遊
素材簡介	<p>「新生」桌遊為人權主題教具，試圖讓玩家體會白色恐怖時期，政治犯由被捕至牢獄期間的歷程。</p> <p>遊戲利用投影片依序說明規則、重現政治犯被捕後至審判期間的過程。投影片除了提供解說文字，更附帶牢獄空間的圖片、現今位置。遊戲過程中，玩家將歷經 6 個回合、抽取 6 次「事件卡」，期間面臨刑求、監禁等考驗。</p> <p>最後，遊戲將以「判決書」宣判玩家的末路，並由遊戲主持人揭露、說明遊戲背後真實各玩家的角色原型及歷史現場。</p>
探討議題	<p>「新生」桌遊透過歷史空間、遊戲事件及政治犯故事，讓玩家以軟性、易親近的方式與白色恐怖歷史產生共感。</p> <p>遊戲中，將依序經過保安司令部保安處看守所、新生訓導處、臺灣警備總司令部軍法處看守所以及各個監禁機構，使玩家能夠理解白色恐怖政治犯轉送的具體過程及歷史空間。遊戲過程所面臨的各個事件，玩家思考如何與其他獄友（其他玩家）共度難關、或供出他人情報自保，重現獄中的人性善惡百態。</p> <p>當進入最後的宣判、判決、揭露角色原型的環節時，《新生》刻意使玩家抽離遊戲前期經歷事件時「玩」的情緒，並</p>

	<p>能夠靜下心、耐心聽取實際的受難者故事，更具體地領會白色恐怖歷史。</p>
<p>研討指引</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 導讀：透過《新生》的遊玩過程中，瞭解白色恐怖時期，政治犯由被捕至牢獄期間的歷程（偵訊、審判、執行）。 ● 主題探討：試說明政治犯們所經過的各個歷史空間有何功用，以及它們分別反映政治案件的哪些法律過程。 ● 主題探討：請結合轉型正義相關資料庫及網站資源，搜尋政治犯的案件判決書、實際案情經過。遊戲中 6 位政治犯的受難時間、案件性質等有何異同？ ● 延伸討論：接續上題。比對《新生》裏頭的哪些審判過程、受難者經驗被簡化。再結合自身遊玩經驗，思考《新生》簡化部分的法律程序、受難者經驗，是否帶來更好的遊戲性、順暢度？
<p>素材取得方式</p>	<p>逕洽國家人權博物館租借</p>
<p>可連結的其他項盤點資源</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 【遺址／場館】國家人權博物館（綠島園區） ● 【遺址／場館】國家人權博物館（景美園區） ● 【遺址／場館】大龍峒留質室／三張犁招待所／法務部調查局安康接待室／景美看守所 ● 【網站】不義遺址資料庫 ● 【網站】臺灣轉型正義資料庫 ● 【短片】政治受難者口述歷史 劉秀明 完整版 ● 【短片】政治受難者口述歷史 陳武鎮 完整版 ● 【單本書籍】《獄中家書：柯旗化坐監書信集》 ● 【單本書籍節錄】周婉窈，〈戰後臺灣白色恐怖受難者概況〉，《轉型正義之路：島嶼的過去與未來》 ● 延伸閱讀：【網站】昨日招待所