

# 好戲上桌 國資圖美式桌上遊戲展

文 | 梁鴻栩 圖 | 國立公共資訊圖書館





- 1 | 2
- 1 國資圖美式桌上遊戲展民眾可現場體驗桌遊樂趣。
- 2 桌遊是西方社會歷史悠久且廣受歡迎的休閒活動。

8月、9月颱風季，套句近日的流行問語，颱風天要做什麼？當然不是泛舟啊，不然還能做什麼？嗯…與家人一起玩不怕停電的桌遊，如何呢？

桌上遊戲(Tabletop game)，簡稱桌遊，維基百科裡將桌遊分為卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖板遊戲（Board Game）、骰牌遊戲（Tile-based games）以及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲，都可以算是桌遊。只是在臺灣的遊戲社群裡，桌遊通常意指像是大富翁這類的圖板遊戲（Board Game）。

事實上，重視生活的西方社會將休閒娛樂視為文化裡重要的一部分，而各類的休閒活動中，桌遊是歷史悠久且廣受歡迎的一項。而近代桌遊多以德國、美國為大宗，有趣的是，桌遊的發展常與社會文化息息相關，以美國的桌遊為例，發展至今歷經數個不同發展的時期，包括殖民時期、擴張時期、戰後時期以及近代時期，每款遊戲不單有教育的意涵，還蘊含了不同時代美國政治經濟發展的特色。

國立公共資訊圖書館在今年7月到9月，於三樓多元文化服務區，與美國在臺協會高雄分處、國

立中山大學、孩之寶臺灣公司，美泰兒股份有限公司合作展出好戲上桌-美式桌上遊戲展(American Board Game Exhibition)，以海報、活動、展品多樣方式，將完整的美國桌遊呈現給國人。

### 殖民時期(1750-1865)

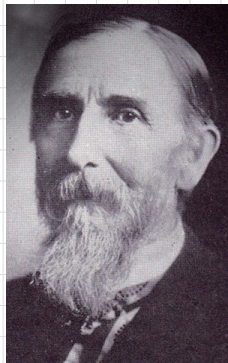
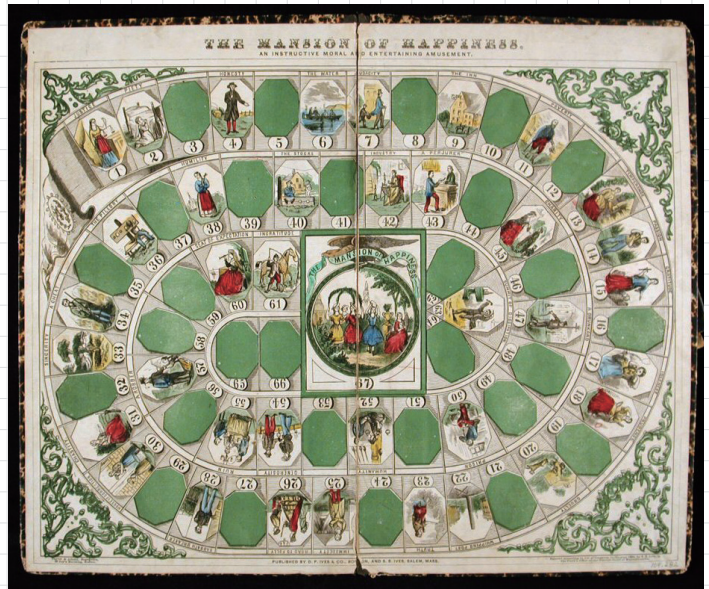
18世紀中到19世紀末，歐洲新移民到美國大陸展開全新的生活，將歐洲的桌遊也帶到美國，真正的美國桌遊開始陸續出版。自1822年開始，因為印刷術精進和工業革命，桌遊開始大量生產，這

段時間桌遊多為親子家庭設計，學習道德規範與待人處事的人生道理，扮演了安定社會的角色。像是「幸福大宅門」(The Mansion of Happiness)，就是為了宣揚教義和道德的遊戲，當玩家來到代表美德的格子中，玩家就可以向幸福的終點前進，要是走到一些缺點時，就必需倒退，反應出當時清教徒的核心思惟。



## 擴張時期(1865-1948)

自1865年結束內戰，經過第二次工業革命，發展出新式彩色圖片的印刷，米爾頓·布萊德(Milton Bradley)以彩色的桌遊征服了大眾，加上美國向西發展，許多的移民與地區人口大量流動，桌遊隨著人口流動普及，成為美國休閒活動重要的一環。米爾頓·布萊德公司代表性的桌遊是1967年出品海戰棋(Battle Ship)，還在2012年以遊戲的概念改成熱門電影「超級戰艦」。



3 4  
5 6

3 國資圖美式桌遊展現場展品。

4 「幸福大宅門」(The Mansion of Happiness) 遊戲。

5 米爾頓·布萊德 (Milton Bradley) 肖像。

6 1967 年的海戰棋盒子。

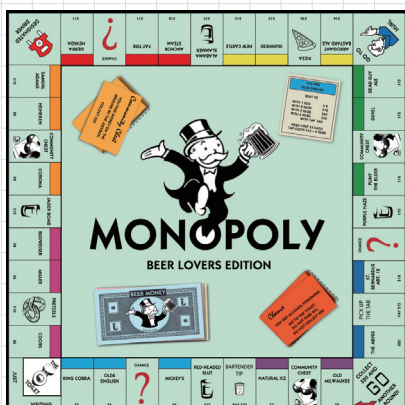
## 戰後美國(1948-1990)

二次大戰後，美國在歐陸重創後崛起，而在到1970年間更是資本主義的黃金時期，因戰爭結束後，美國社會更加注重人與人之間的互動，也因此桌遊有非常顯著的發展，戰後



期可以說是桌遊發展的黃金年代，甚至也會有大型的桌遊競賽舉辦。地產大亨(Monopoly)每年都會舉辦高額獎金大賽至今，如2009年的世界賽冠軍Bjorn Halvard，這位當年19歲的高中畢業生就得到了20,580美金獎金。

7 2012年「超級戰艦」海報。



## 現代美國

如今桌遊走向多元，專業的有許多結合了熱門的奇幻文學作品，參考其中的角色設定，一玩可能要花很久時間的大型桌遊，相對的，簡單不複雜的桌遊也常大受歡迎，然而，生活越來越忙碌，不容易找到親友相聚玩桌遊的時間，也因此，有些經典桌遊開始以電腦/線上媒介重新出現。

短短篇幅只能介紹桌遊展的一小部分，國資圖現場還有展品與海報，歡迎大家一同參與喔，而五樓的青少年區，更是提供外借各種桌遊，讓大家可以在圖書館裡同樂。🌀

8 9 10

8 地產大亨 (Monopoly) 遊戲。

9 地產大亨大賽獎金得主。

10 國資圖美式桌上遊戲展提供現場體驗。