

「卡到人類學」： 透過卡牌遊戲，理解人類學的田野倫理情境

謝竹雯 feat. 卡到人類學中譯計劃小組（謝竹雯、陳玉莘、卓浩右、鄭建文）

對人類學家和許多以人為對象的研究者們來說，「不造成傷害」是人類學研究倫理的核心價值與共識，研究倫理的審查與訓練已然成為必須通過的成年禮。然而實際田野走一遭的人類學家，也深知琅琅上口的 Do No Harm，往往沒那麼簡單，需要放入脈絡來思考。

那麼可不可能透過「遊戲」帶入情境，在歡笑之餘，刺激思考和討論人類學家進入田野地乃至書寫民族誌所遭遇的倫理困境及相關倫理議題？

「卡到人類學」正是一款「希望能夠提供各式各樣人類學家可能面對的困境與難題，讓玩家嘗試思考在這些難以應付的情況下，『你怎麼辦』？」的卡牌遊戲。本文將介紹卡牌遊戲「卡到人類學」傳入台灣的翻譯與使用過程。

契機

「卡到人類學」卡牌遊戲的翻譯與引介，緣起自一次我與在教學現場奮戰的陳玉莘老師於社交軟體上有關「如何將人類學知識轉換成為大學課堂上可以吸收的知識」的對話。以研究生教學助理身分帶過大學部課程約五年的跌宕經驗，我打從心底同感這種致力於刺激學生學習的盼望。除了將書本上有時略顯深難的概念和理論消化後加上例子點綴笑話反哺餵給學生之外，不同於投影片、講義、期刊文章和教科書的花式課堂活動，已經是課堂設計不容忽視的一部分了。當時最先浮現在腦海的就是 Cards Against Anthropology 這套卡牌遊戲。

我與這套卡牌遊戲的第一次接觸，是在博班二年級擔任 Anthropology 101 教學助理的時候，當時的領課教授 Anna Agbe-Davies 提議，在助教課時段 (recitation) 使用 Cards Against Anthropology 搭配指定閱讀文章和學習單，在炒熱課堂氣氛的同時又能帶出田野倫理的相關討論。而後經過數次美國課堂的實驗證明，大學生的確「愛這味」。

嚴肅地玩遊戲

2016 年 2 月 18 日，美國 Towson University 的人類學系教職員玩著 Cards Against Anthropology，慶祝世界人類學日。這套遊戲始自 2014 年同系的 Matthew Durlington 教授在春季人類學理論課堂上與學生一起腦力激盪、討論如何用遊戲教人類學理論。當時的學生 Maya Mehta 提出參考 Cards Against Humanity 這套充滿下流語彙、令人臉紅心跳、在美國大學生之間高人氣的派對用卡牌遊戲，來製作一套人類學的遊戲。畢竟，人類學家在做田野時遭遇的難題與窘境也不亞於卡牌遊戲上的極端情境，而處理這些情境的成敗也會導致田野的成敗，並且往往是民族誌中令讀者會心一笑的部分，「那何不將那些令人不適的

困境或對話化成遊戲內容呢？」(Durlington 2017)。於是他和修課學生共作卡片內容，並在 2015 年在丹佛舉辦的美國人類學年會上發表、試玩。這個遊戲也因此擴散開來，廣受美國各大學的教授採納成為教材，甚至被翻譯成法文版。 [1]

熱情，不只是翻譯：

從 Cards Against Anthropology 到「卡到人類學」

不過如果只將卡牌直接搬到台灣的課堂上使用，不只親近感不足，甚至可能變成查英文字典比賽。想引介這套遊戲進入台灣、進入中文世界，翻譯勢不可免。但一匹狼的的翻譯恐怕會無疾而終，於是趁著 2021 年全球疫情肆虐、無法入境田野地的待機期間，我與陳玉苹、卓浩右和鄭建文，組成中譯計劃小組，活用大家的教學與田野經驗，進行了數次線上討論、翻譯、潤飾、編輯、擴充與製檔。隨後就是到各課堂試玩，聽取主要受眾大學生的意見，進行調整與修改。期間，我也去信告知原作者之一的 Durlington 教授徵詢其同意，他表示樂見其成 (「That is so awesome」)，也提出有餘裕的話多照一點成品和活動的照片上傳到推特 (twitter) 並標籤 @anthrocards。

在分工初步將卡牌由英文翻成中文之後，小組透過線上會議，朗讀每一張卡片，修正英式中文、潤飾文字。小組成員琢磨再三的地方，包括從該怎麼精確翻譯「break up」或「take it」，到生難詞如「gentrification」是否該另行解釋，再到該怎麼處理原版卡牌中多次使用「informant」這個指稱田野中的研究對象但因為具有不對等意涵目前已經盡量不使用的詞彙 [2]，都是文化轉譯的幽微之處。另外，我們在翻譯的過程中也對原版的卡牌以拉丁美洲各國的田野例子為主、卻沒有一張卡片提到美國，是否過於侷限或者陷入凝視他者的研究者本位等問題感到質疑。因此，加上了美國，也帶入亞洲的例子。除此之外，小組也決定增加些許符合當代田野情境的題目卡，以及帶有滿滿臺灣味和流行用語的答案卡，增加可玩性。例如「你的田野地因為疫情的關係突然決定要封城了，你的研究正進行到一半。你怎麼辦？」的題目卡，和「切八段」、「先喝口水壓壓驚」的答案卡。

Cards Against Anthropology 的中文命名也稍微讓我踟躕了一番。英文是直接置換鼎鼎有名的 Cards Against Humanity 中的最後一個字為 Anthropology 而成，望文生義、簡單明瞭，一看即知就是 Cards Against Humanity 的人類學版。然而中文直譯就會少了點味道。腦

內排列組合了「毀滅人類學卡牌」、「泯滅人類學卡牌」、「反人類學卡牌」…等等，都略顯冗長，沒有原文來得有意思。幾度輾轉反側後，想到將名詞「卡」動詞化，除了有令人聯想到「卡到陰」的黑色幽默，也把原名的 against 的叛逆意思包含在內了，於焉產生了「卡到人類學」中文名稱。

玩得像人類學家一樣

簡而言之，「卡到人類學」是一款透過「黑色題目卡」提供情境，讓玩家有機會站在人類學家的立場思考，搭配上充滿惡趣味且荒謬的「白色答案卡」，讓玩家得以享受遊戲的樂趣。



「卡到人類學」的黑色題目卡與白色答案卡
(給使用者的溫馨小提醒:卡牌裁剪過程相當費時,請務必提早進行)

遊戲建議 3～5 人一組，規則如下：

1. 每位玩家先抽五張白卡作為手牌，將剩餘的白卡和黑卡文字面朝下、分別疊放於玩家中間。
 2. 每位玩家輪流做莊。輪到做莊的人抽出一張黑卡，把卡上的句子大聲唸出來。
 3. 其他玩家挑出自己手上的一張白卡，文字面朝下交給莊家。
 4. 莊家將收到的白卡洗牌後，一一唸出，並選擇最佳答案。誰的答案最受莊家喜愛（/ 最有創意 / 最搞笑 / 最糟糕 / 最無厘頭 ... 都可以。莊家有權自己決定），誰就贏得該回合。贏家收下黑卡。
 5. 除了莊家之外，每位玩家從中間的白卡堆補充一張白卡。
 6. 繼續下一回合，由另一位玩家做莊。遊戲結束前，每位玩家做莊的次數相同。
 7. 由獲得最多黑卡的玩家贏得比賽。
- 遊戲一輪短則 15 分鐘、長則 30 分鐘。

然而，遊戲結束之後，重要的部分才真正開始。玩家 / 學生已經透過黑卡看見了各式各樣人類學家可能遭遇的倫理困境，但是授課教師該如何引導學生進入研究倫理的討論、搭配何種指定讀本和設計學習單，就各憑需求和創意了。

我個人的作法是參考網路上的美國和臺灣的人類學年會倫理規範 [3]、Thinking Anthropologically(2008) 第 8 章 "Thinking and Acting Ethically in Anthropology"，以及 My Freshman Year — What a

Professor Learned by Becoming a Student (2006)，製作 PowerPoint 投影片，在玩遊戲前，先大致講解研究倫理的淵源和與研究倫理相關的 20 個關鍵字，例如知情同意、責任衝突、視覺倫理等等。待遊戲結束後，請贏家挑選或者組員共識決，挑出最有印象的兩張黑卡，進行小組討論：「請用思考人類學倫理的角度來討論。如果你真的碰到黑卡中描述的狀況，你會做何選擇？為什麼？請至少使用一個關鍵字來解釋你的選擇」。之後請小組派代表闡述針對困境做出的選擇（或不選擇）與思考路徑。

第一次在臺灣帶領大學生試玩「卡到人類學」，是在逢甲大學文化與社會創新碩士學位學程的「從人類學看世界」的課堂上。在帶領學生試玩之後，授課教師陳玉苹觀察到「卡到人類學」特有的荒謬喜感的情境設計往往能吸引學生注意。在「這些答案好巧一尤」的驚呼下，尚未有田野經驗的大學生也能在玩完遊戲後開始思考田野工作的複雜倫理情境。

之後，承蒙東吳大學社會學系「文化人類學」何撒娜老師與同學、國立東華大學族群關係與文化學系「文化理論」李宜澤老師與同學、國立臺灣大學人類學系「文化田野實習與方法」張正衡老師與同學、香港中文大學人類學系「Anthropological Field Methods」陳如珍老師與同學、



國立臺灣藝術大學「文化人類學通識課程」的鄭建文老師與同學願意給予機會，共六次的試玩 [4]，讓卡到人類學中譯計劃小組獲得真實的第一手使用者心得和寶貴的修改意見。

前四次是我親自到各課堂現場帶著玩，看見玩家對倫理困境的好奇、激辯與反思。第五次我雖然未能到場，但是根據授課教師陳如珍老師的試玩教學心得，學生玩起來放鬆了身體，開始相互揶揄與激辯，他們透過卡牌中田野合作者反悔的情境，理解到研究者與被研究者之間所需要的相互尊重與不斷協商，也從與藥物成癮相關的情境，看見自我對於法律和人類學倫理的掙扎。



課堂上試玩「卡到人類學」(陳玉苹授權)

奉上卡牌，結束這一回合

目前「卡到人類學」卡牌遊戲已經全數上傳到臺灣社交媒體使用率第一的臉書 (Facebook) 的同名粉絲專頁上 [5]，包含「使用說明書」、「題目卡」、「答案卡」、「遊戲規則」與「學習單」。當初選擇這款遊戲推廣的另外一個原因，也是因為它能減低教學資源差距的可近性——只要有印表機和剪裁卡牌的勞動力、耐心與時間，任何人在任何時間任何地點都可以使用這款卡牌開玩！

從 Cards Against Humanity、Cards Against Anthropology 到「卡到人類學」，都是開放大家免費自由下載遊玩，僅要求遵守創用 CC 授權原則 [6]，希望能夠最大限度地增加流通率，方便眾人使用與推廣。我們也設計了幾張「空白卡」，讓玩家能自由增添卡牌，畢竟，田野是多變的，每位人類學者的遭遇都不同，隨著時代應運而生的倫理困境也不盡相同，希望透過眾志成城無限擴充卡牌，玩家能夠有更多案例來思考「你怎麼辦？」

[1] "Towson students, professor develop "Cards Against Anthropology" " <https://thetowerlight.com/students-prof-develop-cards-against-anthropology/>

[2] 「gentrification」直接翻譯成「仕紳化」會不會太難懂造成玩牌障礙？最後我們決定保留原汁原味，增加在教學使用上學生提問和教學者互動的機會；「informant」該翻譯成「報導人」、「合作者」或「對話者」？最後我們決定交替使用「報導人」和「合作者」，增加教學使用上可以帶入討論的選項

[3] 美國人類學會倫理規範 (Statement of Ethics) <https://ethics.americananthro.org/category/statement/>。臺灣人類學與民族學學會倫理規範 <http://www.taiwananthro.org.tw/5b788853502b7406/81fa70634e6a985e5b7882076c1165cf5b785b786703502b7406898f7bc4>

[4] 各堂課的使用心得文與照片，可以在卡到人類學的粉絲頁面上看到。或者搜尋 #anthrocards, #卡到人類學, #卡到人類學中譯計畫小組, #CardsAgainstAnthropology, #CardsAgainstAnthropologyInMandarin

[5] 「卡到人類學」
<https://www.facebook.com/CardsAgainstAnthropologyTW>

[6] 創用 CC 是什麼？ <http://creativecommons.tw/explore>

參考書目

Durington, Matthew. 2017. "Teaching Somewhat Serious Games." In *Gaming Anthropology: A Sourcebook from #AnthropologyCon*, edited by S. G. Collins, J. Dumit, M. Durington, E. Gonzalez-Tennant, K. Harper, M. Lorenc, N. Mizer, and A. Salter, 22-25. American Anthropological Association. Retrieved from <https://anthropologycon.org.files.wordpress.com/2017/12/gaming-anthropology.pdf>

Kingslover, Ann. 2008. "8. Thinking and Acting Ethically in Anthropology". In *Thinking Anthropologically: A Practical Guide for Students*, edited by Philip Carl Salzman and Patricia C. Rice, 68-75. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Nathan, Rebekah. 2006. *My Freshman Year: What a Professor Learned by Becoming a Student*. New York: Penguin Press.