

## 讀書會＋桌遊 世界閱讀日提供另類閱讀體驗

學校要聞

【本報訊】你是否覺得，閱讀只是拿著書本呢？由覺生紀念圖書館、外語學院及日文系共同籌辦的2024世界閱讀日，新增加了讀書會與桌遊活動，讓你知道其實閱讀還有這樣的另類方式，有興趣的人可以體驗一下！

「思維市集讀書會」本次共舉辦兩場，5月7日探析東野圭吾《徬徨之刃》一書，共有9位參加者。首先由主持人，教設二陳宣凱概略介紹這本書，接著就書中主角私刑復仇行為的對錯、少年事件處理法爭議等進行討論；參與讀書會的夥伴們，各自提出刑罰的意義和社會應付之責任，並探求教育的意義與場域；另就相關議題延伸討論，包括：何謂社會正義以及受害者家屬的心情。

陳宣凱認為：從《徬徨之刃》這本書出發，把虛構的小說內容投射在社會議題和法律上面討論，希望可以引起同學們對於閱讀的興趣，也透過討論分享過程訓練自己的溝通表達的能力。另一場讀書會將於5月21日中午12時30分舉行，由教設二周成憲主持，探析東野圭吾的另一部作品《天空之蜂》，喜愛讀書會的教職員生請好好把握最後機會。（報名網址：<https://enroll.tku.edu.tw/course.aspx?cid=Alfx20240521>）

思維市集讀書會由教設二周成憲與陳宣凱發起，2人高中即接觸參與讀書會，進入大學後成立了思維市集讀書會，邀請喜愛閱讀的朋友在這個自主、自願、自由的團體中分享彼此心得、觀點與討論不同議題、激發出不同思考方式，並持續推廣閱讀。此舉獲得典閱組組長石秋霞的欣賞，特地於本次世界閱讀日活動中邀請他們一起推動閱讀，期望可在圖書館這個場域聚集更多喜愛閱讀的人，共同研討，一同激盪，開闢更多元的視角，進而深化理解的層次。

除了讀書會，世界閱讀日系列活動也新增推理桌遊的活動，讓大家除了聽專家學家解析《藪中》推理小說，還可以自己體驗當偵探的樂趣。桌遊於5月8日及10日舉行，由日文系副教授廖育卿、日文系李筠鈞及蔣易安帶領玩家透過遊戲找出「誰是兇手」。玩家們在遊戲中扮演一位名偵探，透過推理線索揭露真兇。為讓玩家們瞭解《藪中》這部作品，廖育卿先概要介紹芥川龍之介及其生平、創作及《藪中》情節，再進行桌遊體驗。

有幾位參與的學生閱讀過該篇故事，認為透過遊戲帶給他們完全不一樣的感受，想像中更加好玩，也因為透過桌遊，會更想閱讀作品。企管系四陳庭誼與伍佳璇分享，這

個遊戲容易上手，遊戲過程需具備推理思考，推理解謎要站在他人角度、觀察其他人的反應，會想找同學一起體驗。在國中時就已讀過《藪中》的數學系一王思晴表示，透過桌遊讓自己的推理感受更加明顯。「現在再閱讀這篇作品，與最初讀到時只知道誰是兇手，比較能夠接受開放式的結局。」

廖育卿在活動結語中提醒，「我們透過電視或他人所給予之資訊，再去做宣傳或斷言是很危險的事，可能造成很大傷害，甚至可能與事實是完全不相符的東西。透過《藪中》桌遊或是這部作品，都在告訴我們行事時必須要謹言慎行，有時就算有證據，但也無法保證百分之百就是正確，只從旁觀察也不為是很好的方式。」

