〈本文轉載自清流雙月刊 106 年 5 月號〉

從《返校》熱賣論戒嚴時期的白色恐怖

高雄師範大學兼任助理教授　張蜀誠

摘要

2017 年 1 月，一款台灣自製以 1960 年代白色恐怖為背景的恐怖闖關遊戲甫上市，便立即獲得國內外玩家如潮好評，也引發熱烈討論。更有甚者，此遊戲重新掀起社會對戒嚴時期白色恐怖的記憶與情緒，如何看待此一歷史，就成為輿論爭議的焦點。本文主張，要客觀面對此戒嚴時期的白色恐怖歷史，有必要從時、空與領導人脈絡進行探討，方能有合乎情理的判斷，並作為未來民主政治向上發展的有益教訓。

壹、前言

2017 年 1 月，一款以台灣 1960 年代白色恐怖為背景的恐

怖闖關遊戲《返校》(Detention)甫上市 12 小時，就在 Steam 全球遊戲平台衝上前三名，進入到「Top Seller」的排行榜，國內外玩家好評如潮，也引發各式各樣的討論。這款遊戲背景設在 1960 白色恐怖年代，遊戲中融入許多台灣特有的文化與情境，還結合了道教文化和東南亞神怪傳說。值得注意的是，《返校》熱賣之後國內部分媒體以「購買者竟有近 6 成來自大陸」大做文章，嘲諷大陸網民根本是在電玩遊戲中「代入自己」; 也有部分大陸媒體以「這純粹是台灣親綠媒體的洗腦伎倆」，對這款遊戲不屑一顧。更有甚者，此遊戲重新掀起社會對戒嚴時期白色恐怖的記憶與情緒，如何看待此一歷史，就成為輿論爭議的焦點。

身為一個政治學者，並在大學裡教授「民主與法治」課程的筆者而言，能夠深切檢討歷史悲劇，還那些政治受難者一個遲來的公道，並作為未來民主發展的教訓，這是再好不過的事情了。然而，如果不能從時、空與決策者脈絡來省思白色恐怖產生的前因後果，不僅不能藉此事件的探究達到「轉型正義」的目的，反而更增添無端的社會族群與政治社群之間的衝突。

對此，誠如台大政治系教授石之瑜所主張，研究中國大陸必須用「神入法」，也就是將決策置入所處的時間、空間與決策者價值觀脈絡，才能避免偏見或情緒所導致的偏見性錯誤。筆者同樣認為，要周延客觀面對此戒嚴時期的白色恐怖歷史，有必要從時、空與領導人脈絡進行探討，方能有合乎情理的判斷，並作為未來民主政治向上發展的有益教訓。

貳、國共鬥爭的歷史結構脈絡分析

客觀而言，我國政府之所以在 1949 年宣布戒嚴，實施《動員戡亂臨時條款》並掀起所謂的白色恐怖，其主要原因係為防堵當時中共對台灣無孔不入的滲透。國際知名政治學者戴鴻超研究指出，毛澤東在國民黨政黨體系中，設立龐大無比的間諜網，稱之為地下黨，吸收並運用各式各樣的人物：上至國軍參謀長，下至江陰要塞的守兵；其他各行各業的人員，甚至蔣介石的親屬與親信都網羅在內。由於中共潛伏的地下黨不僅人數龐大，而且還位居要津的結果，使得國民政府所發出的每一份作戰命令，都在第一時間遭截獲，最終成為國共內戰失敗的主

要因素。其中較為知名的有負責國軍作戰計畫的劉斐、曾任集團軍總司令、國防部第三廳及第五廳廳長，並於馬歇爾將軍來華調停時擔任國軍代表的郭汝瑰，以及國防部中將參謀次長吳石等。

當然，中共的間諜戰，並不能取代戰場上的戰爭，為中共取得勝利，但是間諜戰的巨大貢獻，是無可取代的。中共的間諜戰促成大批國軍將領陣前投降，他們所率領的軍隊達百萬之眾，使雙方軍事優劣互移，加速地結束內戰。

國民政府播遷與轉進來台初期，特別是在韓戰之前，其安全與處境實可謂「風雨飄搖」。張戎的毛澤東傳記與拙著《四個寄希望：解構中共對台政策》書中均指出，中共儘管在攻台的過程中遭遇古寧頭戰役與登步登陸戰役的挫敗，但仍積極向蘇聯購買額度高達三億美金、以海軍艦艇為主的軍事裝備，並且計畫以 80 萬兵力攻打台灣。更有甚者，如同海南島登陸作戰及過去國共內戰一般，北京方面已經發動台灣中共地下黨擔任攻台過程中的「內應」。對此，美國中央情報局評估，台灣有可能在 1950 年下半年淪陷，其情勢之危急不言可喻。

當時政府一方面在外交上積極倡議亞洲反共聯盟、尋求美國再度在政治與軍事上援助；另一方面在內政上由立法院通過《懲治叛亂條例》及《動員戡亂時期檢肅匪諜條例》讓國家進入戒嚴狀態的同時，積極重新整頓處於潰敗狀態的國軍殘兵，也嚴密清查可能擔任共軍攻台的內間，以免重蹈大陸政權遭到顛覆之覆轍。由於韓戰爆發，美國派遣第七艦隊進入台灣海峽，並以武力方式宣告台海中立化起，接著 1954 年簽訂中美協防條約，並介入兩次台海危機。台灣的安全因冷戰體系的開展而獲得外援與保障的同時，特別是在 1958 年「八二三」砲戰之後，在中共缺乏對台動武能力，政府也不具備反攻大陸的條件時，對內肅清匪諜的活動則成為台灣安全的重點，也就是說台灣的安全防衛此時由以「攘外」為主轉移至「安內」為重點。

肆、冷戰國際空間結構的分析

當然，國際結構也對當時政府的政策，形成某種結構性的影響。接受 BBC 中文網專訪時，台灣設計團隊「赤燭遊戲」便表示，有很多大陸玩家反映劇情「很有熟悉感」，雖然是個台灣高度戒嚴下的恐怖故事，但是大陸當時也有類似背景，三反、

五反、黑五類、文革等，美國也有冷戰時期抓共產黨間諜，那時候國際間都瀰漫肅殺氣氛。單就中國大陸而言，1950 至 54 年的「鎮壓反革命運動」共逮捕 262 萬餘人，處死 71 萬餘人。

伍、政府決策結構分析

套用台大歷史學家呂世浩的歷史思考法，也與前述「神入法」同理，試問：如果您是處於朝不保夕的國家領導者，會採取哪些行動力挽狂瀾？想好答案再接著看下去。處於歷史實境中的政府，由於成了驚弓之鳥，因此在戒嚴時期為了防止共產黨勢力在台灣擴散，採取寧可錯殺絕不錯放的態度，對於共諜嫌疑分子、政敵異己與持不同政見者，均可不經審判，或由簡易的軍事法庭加以逮捕或槍決，少數行為較輕者則判刑入獄。此外，《戡亂時期檢肅匪諜條例》第 14 條規定，因匪諜案沒收之財產，承辦人員可得 35%之獎金，其可觀報酬率也造成當時冤案、假案的發生從無停止。人民為求自保，告密者到處都是，同樣也造成冤案。

對於這期間的受難人數，白色恐怖基金會呈報行政院的數據顯示，申請補償的件數為 8 千 5 百件，已領補償金者為 1 萬

3 千人。法務部向立法院所提之一份報告的資料則指出，戒嚴時期軍事法庭受理的政治案件 2 萬 9 千餘件，無辜被害者約 14 萬人，包括知名人士雷震、李敖與柏楊。直至 1987 年解嚴、1991 年廢除《懲治叛亂條例》，以及 1992 年修正刑法第 100 條，終結了言論叛亂罪的法律依據，才真正結束台灣的白色恐怖時期。

平心而論，在嚴厲清查與打擊台灣潛伏共諜方面，政府迭有重大績效。據大陸《環球時報》報導，1949 年前後中共共派出 1 千 5 百餘名特工進入台灣，被我國軍事法庭公審處決的有 1 千 1 百餘人。但由於政府「恐共」心態作祟，加上執行機關公器私用、以公害私等濫用權力或為求績效而羅織入罪，致使許多清白人士，無論本省、外省，皆在沒有司法合法程序與嚴刑拷打之下，屈打成招甚或連伸冤的機會都沒有，便遭到槍決與冤獄的悲慘命運，無端製造許多家庭悲劇，也掀起社會對於威權政府的仇恨。此次《返校》遊戲軟體引起熱烈迴響，在相當程度上反映出白色恐怖在台灣的遺緒。對此，遊戲製作人姚舜庭便表示，由於台灣有政治壓迫的歷史背景，許多人將自

己的經驗套入故事之中，加上剛好遇上解嚴 30 週年，因此引起不少的共鳴。

陸、結語

2013 年中共在北京西山設立「無名英雄紀念廣場」，其內豎立我國防部前中將吳石及陳寶倉等雕像，並以「二十世紀五十年代，大批無名英雄為國家統一、人民的解放秘密赴台灣執行任務，犧牲於台灣馬場町一帶……」作銅版銘文，以紀念當年在台灣被處死的 8 百餘位紅色特工，他們被中共視為致力於國家統一的無名英雄。這是中共首次以紀念廣場方式紀念過去潛伏在台灣從事諜報並遭槍決的「隱蔽戰線」工作者，驗證當年中共對台舖天蓋地之情報部署的確屬實。

以時間、空間與決策者三層結構的分析視角，重新看待過去政府白色恐怖時期的政策，可以看出這樣一個有違人權的政策，有其歷史脈絡，並且是國際結構、國內政治、兩岸關係與領導者個人的經驗與個性所雜揉而成。因此，若僅以單一指標，例如從民主、人權的角度、追求秩序的角度、還是帶有政治偏見的歷史角度，其實都只能是以管窺天、盲人摸象，或要以單

一角度來試圖解決過去危害人權的問題，恐怕更是治絲益棼，不僅解決不了過去的問題，還可能徒增現在與未來的衝突及致國家安全於險境之風險。

如何兼顧民主、人權與國家保密防諜之需求，讓社會享受到民主的同時，也能避免國家安全遭到立即而明顯的威脅，這是全世界每個民主國家都必須面臨的艱難議題。筆者建議，應儘速針對國家保防措施法制化，由大多數民意的立法院基於憲法有關對人權的保障基礎上，審慎制定相關法案，並透過政府與各媒體、手機、網路等管道，廣傳保密防諜應有的觀念與具體獎懲作法，嚴格依法行政並嚴懲違法失職人員，方能在享有高度民主成果的同時，也在極大程度上防範共諜滲透所造成的安全危害。

這，或許才是《返校》寓教於樂的真實價值所在。