

# 一場遊戲一本書

## 桌遊文學設計學生夏令營

文／謝韻茹 展示教育組 圖／國立台灣文學館

台文館今年首創「桌遊文學設計學生夏令營」，激發高中生的創意思考，跨越文學柵欄，推翻既有文本，從仿作、改作到進行創作三階段，鼓勵學子運用自己設計的桌遊創作故事、小說或現代詩，最後透過遊戲發掘對創作的熱情。

### 桌遊文學的離散與遇合

當著重遊戲機制的桌遊，面臨文學原著的挑戰，該如何呼應並產生對話的可能？台文館今年首創「桌遊文學設計學生夏令營」，以為期三天的課程探索文學跨領域，激發高中生的創意思考，跨越文學柵欄，推翻既有文本，從仿作、改作到進行創作三階段，鼓勵學子運用自己設計的桌遊創作故事、小說或現代詩，最後透過遊戲發掘對創作的熱情。

許榮哲老師首先以「紅色的水果」、「熱門的桌遊」、「討論的小說」作為三大支點，將全體學員打散，找出彼此的交集點，總計分成6組。經過小組討論後，以小說文本結合遊戲機制的版本相繼出爐！「吾命騎士」×「BANG！」、「特殊傳說」×「從前從前」、「哈利波特」×自創遊戲機制、「波西傑克森」×「小王子」、「飢餓遊戲」×「情書」、「刀劍神域」×「實話實說」，並當場抽籤決定自製桌遊材料，有現成的骰子、西洋棋、撲克牌、塑膠圓幣，也有紙盒、瓦楞紙、空白名片等，學員必須根據所分配的道具材料，利用課餘在營隊結束前完成自製桌遊，公開發表並接受試玩、評鑑，充分考驗青春學子的創意。

### 機制之必要性

誠如溫柔之必要、肯定之必要、一點點酒和木樨花之必要，機制亦是必要的，它主宰遊戲的靈魂。為了讓同學了解機制的重要性，特邀請研發「實話實說」、「辛亥革命」等數款桌遊的龔義詔老師分享遊戲設計概念。他指出設定角色的重要性，必須了解人物的性格與靈魂，設定明確的目標及玩家容易理解的故事，並分析選項數量的條件和情況，能與其他玩家產生互動，才能發揮桌遊的意義。並介紹德式桌遊、戰棋遊戲常出現的機制：「組合式版圖」、「動作排程」、「區域控制」、「競標」、「消滅玩家」、「點對點移動」等，以



遊戲設計師龔義詔老師（左3）指導學員試玩「西遊記」。



由景美女中許真領導的團隊發表自製桌遊「躲在午夜校園時」。

及比較少見的「加注」、「區域圈地」、「蠟筆繪製線路系統」等，增進學員對遊戲機制的了解。

### Watch out your steps……

課程最後一天的桌遊發表會，每組無一不卯足全力，除了各推派一名組員主持，並限時15分鐘輪流試玩各組桌遊。其中獲得評審團青睞的是第三組，以哈利波特為文本改編，桌遊名稱訂為「躲在午夜校園時」。玩家必須抽取角色卡，擔任教授或學生。遊戲開始時，教授和學生們分別從地圖上

相對應的地方出發，地圖總計分為三層：一樓、二樓和三樓，以擲骰子決定前進步數，前進規則只能前、左、右，不可後退。教授獲勝條件為抓到所有學生，學生則必須達成任務卡上記載的任務才能獲勝。

為了增加玩法，地圖還設有不同顏色的標記，例如紅色標記代表「魔法」，行走經過可以抽取魔法卡，魔法卡分為攻擊、迴避及其他共三類，另有黃色標記代表「物品」，玩家可抽取物品卡，內容有學生專用的隱形斗篷、教授专用的路摸思，功能為躲避視線及增加能見度。為了讓同學的創意心血留下紀錄，由每組提供桌遊題目、主題及規則，交由館方彙編為豐碩的成果集。

### 文學與機制的結合

桌遊文學設計學生夏令營強調桌遊與文本的結合運用概念，意即文學乃血肉，機制為骨脈，兩者的結合可以讓故事更為生動曲折。同時，在文學日漸式微的時代，透過文學改編桌遊可引起年輕學子對故事的興趣，進而找出文學原著閱讀，進而愛上創作。



當文學遇上桌遊，激盪出充滿創意、歡樂的文學設計夏令營。