

我們徵選故事編織者

2018 臺灣文學數位遊戲腳本徵選評審感想

文 | 覃子君 公共服務組

攝影 | 田哲維

賦予說故事的能力同義詞：「夢之技能」，如此一來故事編織者就是馴夢師，如何運用文學藏品與受眾接觸，恆是博物館所關切的課題。

就博物館的公共性而言，我們總是希望用各種方式與觀眾溝通。博物館的館藏藏品必然是對話的關鍵，我們相信這些館藏物件，本身即具有「啟發力」。然而，這樣啟發力，需要靠觀察者來觸動，體會它所代表的知識時，才有意義。面對物件時，觀賞者自然會選擇要如何去理解它。這次數位遊戲腳本徵選活動的初衷，某種程度是希望透過臺文館的文物，邀請作為第一階段觀賞者的腳本撰寫者，藉由他們對文物的理解方式，設計數位遊戲，進而讓遊戲玩家有更多元的選項去接觸博物館文物。進一步，更希望玩家也可以擔任「故事編織者」的角色，「將故事和自己的感情編織在一起」。這是



決審會議現場，於國立臺灣文學館。

學生組黃卉君的佳作作品〈象尋之處〉提出的角色概念。

腳本徵選，或許可以理解為提案者以腳本作為一種與評審溝通的媒介，例如腳本如何透過文字敘述或遊戲畫面風格的設定、人物角色或場景的設定等，以及所呈現的畫面感，讓人在閱讀的當下就產生了共鳴。如何透過腳本精準地傳達故事的概念，達到這種共感的情感互動，就是一種有效的溝通。

就此次徵選活動而言，從博物館與產業連結的切面，著重於

文學藏品之於數位遊戲產業，文學素材轉譯運用的各種可能性；然而，從博物館觀眾層面，我們更是期待著，所有的參賽者能尋找到文學之於他們的意義，進而觸動更多的創作靈感，套用這次徵選活動學生組獲獎者潘秋如及潘瑩真金獎作品〈夢獸之島〉的腳本概念：「你們都是未來優秀的馴夢師，文學可以提供你們『夢之技能』，希望未來，你們能夠『練就屬於你們自己的『夢之絕技』。』」