

# 《夢獸之島》腳本作者 訪談側寫

文、圖 | 江昺崙 國立臺灣文學館計畫專案人員

展覽  
與  
活動  
EXHIBITION  
AND  
EVENT

豐富的文學館藏品，是一座名山寶庫，館員以不自設藩籬的業務思維，開發出一套VR實境遊戲《夢獸之島》，也實踐博物館多元機能，除了「入藏」，還有「應用」願景；本篇透過訪談筆調，漫談開發機緣和過程，同時也披露遊戲腳本得獎者值得人們知道的創作背景。

家努力是值得的，開幕有許多貴賓和觀眾熱烈參與，導覽時也提出問題與指教，幾場的工作坊參與的民眾更是熱烈。

這次的展覽對我來說，真的是學習到了許多，也把在學校學的學識藉此發揮出來，像是博物館學與博物館倫理的學理概念可以用來檢視自己在策展過程中的思考與行動；文物維護的基礎知識應用在製作無酸紙支撐架與文物持拿等細節

上；藝術史學的方法運用在裝幀的書寫，進而將藝術史學系三位一體的概念實踐在這個展覽之上。另外將專業知識科普化與導覽也是讓我相當有成就感的一部份，像是常常有小朋友好奇展場中的印刷機，藉由手動操作機器的機會，便可教導小朋友與家長了解到印刷的概念與操作；導覽則是將我們所知與他人交流，如常常遇到對書籍有興趣或長期關注的觀眾便常常有導覽的需求，在當中就可以彼此論述認為的書、裝幀與文學，像編定文學選集般的，以主題為圭臬，沁入幻炫的焦點。

除了上面講述的歷程，這次策展時無不思考「裝幀」二字的意義，也許是為此畫下總結。裝幀是書籍的製本工藝；是藝術與設計以圖像的方式存在於文本的一種方法；它或許也是藝術與文學以書籍為媒介，呈現人類的圖文想像的另一方法，經歷數千年來，所謂「書」的演變，形成了一個脈絡，而我們藝術史家便想以「裝幀」跨合「文學」，論述出我們與文學的關係。☒



策展團隊合影，前排右起為葉子菱、林素幸教授、陳亞琪、林淑娟。後排右起為葉仲霖、鄭婷、李恆慧、蔡政杰。缺席一位黃歆。



臺灣文學館在 2019 年夏天推出了 VR 實境遊戲《夢獸之島》，結合作家珍貴文物，以奇幻冒險為背景，讓小朋友戴上 VR 眼鏡後，可以身歷其境地進入文學冒險的世界，跟龍瑛宗、葉石濤及林海音等作家互動。

這套《夢獸之島》是臺文館第一次將文物藏品做成的遊戲，一開始為什麼會有這樣的觀念呢？這其實是本館的大膽發想，臺灣文學館典藏了許多文物，但在推廣介紹這些文物的時候，都太過專業了，大概只有同溫層會想要看，所以如何行銷館藏，也變成了臺灣文學館的重要課題之一，組長林佩蓉如是說，她同時分享各項業務互相結合的過程。

緣於文化部在 2018 年執行「臺灣行卷——博物館示範計畫」，研究典藏組就透過此計畫將館內重要文物，進行 3D 掃描建模的數位典藏工作，

並且援引時下正夯的遊戲開發模組，嘗試讓這些文學藏品的閱覽跳出「文青舒適圈」，將作家文物背後精彩有趣的故事，透過科技被大眾所看見。

在發想階段，那時候 PC 遊戲《返校》曾引起一陣風潮，這套以白色恐怖為背景的遊戲，意外地大受歡迎，甚至還登上 Steam（遊戲販售平臺）的熱門榜。這代表遊戲可以是一個載體，去傳播原本嚴肅且距離大眾很遙遠的歷史故事。還有一個例子像是高雄捷運的「高捷少女」，用動漫的形象取代過往嚴肅的官方圖示及標語，不知不覺就可以拉近跟民眾的距離。所以研究典藏組就決定嘗試看看，用 VR 遊戲的方式來推廣文學文物。

但一開始出發就遇到了難題：遊戲要怎樣放進這些嚴肅的文學材料？團隊成員台南大學林信志老師提供一個想法：過去博物館都是由專業策展人規劃，專家說了算；但當代的博物館應該站在一個開放給全民的角度，由民眾一起來參與「策展」的過程。所以我們可以把藏品及資料丟出來，由民眾來閱讀，來書寫腳本，決定藏品的故事要怎麼說。這是國外的博物館最近新興的一個概念，叫做「Crowdsourcing」（群眾外包，或者翻譯做「集眾智慧資源」）。

當時跟研究典藏組合作的遊戲公司「愛迪斯科科技」了解館方有這樣的點子，同意共同參與這項挑戰。臺灣文學館就在 2018 年舉辦了「臺灣文學數位遊戲腳本」徵件活動，以林海音的大象玩偶收藏、姚一葦的皮箱、張深切徒步旅行之名人題字錄、龍瑛宗的輪椅、以及葉石濤的藤椅為範圍，參賽者可以挑選自己有興趣的文物，寫一段故事，並且敘述如何將這個故事嵌進遊戲裡面。

經過專家們評選之後，學生組首獎由潘秋如與潘瑩真姊妹共同創作的《夢獸之島》獲得。腳本誕生之後，交給愛迪斯科科技公司進行開發，終於這一套《夢獸之島》的 VR 遊戲，在 2019 年 5 月問世了。臺文館乃利用暑假期間的每個週末，在大廳展示這套遊戲，提供 VR 設備給遊客體驗。大家都對夢獸們可愛的造型，以及身歷其境的 VR 互動感到印象深刻。沒有 VR 設備的讀者朋友，也可以用手機或平板，到 Google play 或 App store 搜尋「夢獸之島」，便能免費下載遊戲來玩。

《夢獸之島》命名典故，來自前輩作家葉石濤在〈府城之星，舊城之月〉一文裡寫到：「作家本來猶如一隻吃夢維生的夢獸」。葉老感嘆作家一面寫作，一面要兼顧生活並不



秋如（帶VR眼鏡者）跟瑩真在試玩遊戲。

容易，但在遊戲腳本創作者的奇思妙想下，「夢獸」就成了遊戲裡的大魔王，玩家必須蒐集作家的文物，設法解謎、闖關，最終才能打敗夢獸，讓世界恢復和平。

腳本徵文得獎的作者潘秋如與潘瑩真姊妹兩人，分享了撰寫腳本的細節，以及參與這次活動的心路歷程：

姊姊潘秋如是戲劇所的研究生，剛寫完碩士論文；妹妹潘瑩真大學剛畢業，對於博物館非常有興趣，最近剛到臺南的一間博物館上班。

兩人小時候就對遊戲就很有興趣，特別是妹妹瑩真，國中時期非常沈迷線上遊戲「楓之谷」，特別是對於遊戲世界裡充滿想像力的怪物與場景著迷。例如說「魔法森林」裡面有樹妖、綠水靈等跟森林有關的可愛小精靈與小動物。雖然後來因為課業關係，爸媽希望瑩真可以減少遊戲時間，不過也因為童年的遊戲經驗，讓她們能創作出《夢獸之島》豐富活潑的架構。

長大後，秋如就讀臺灣文學系，對於用戲劇及遊戲來推廣臺灣文學很有興趣；而瑩真很喜歡逛博物館，喜歡到處看展覽，對於策展非常有興趣。所以在偶然機會下，秋如看到臺文館遊戲腳本的徵選比賽，剛好都符合兩人的志趣，於是就決定一起來參加比賽。

利用暑假空暇，秋如以宮崎駿的動畫，勾勒出一個幻想的世界，然後拉著瑩真不斷討論故事內容，寫完一段就討論，如果瑩真覺得奇怪就重新寫過，慢慢把大綱生出來。

秋如對劇本創作很有經驗，大學時候因為南榕廣場的事件，寫過一齣戲來紀念鄭南



潘秋如(左二)、潘瑩真(右二)一家人與蘇館長合照。

榕。她在創作的過程中，會很嚴謹地參考敘事理論，例如坎伯的《千面英雄》就帶給她許多啟發。秋如也認為「文本裡任何東西出現都有它的意義」，每個細節都有它的隱喻存在，所以她的劇本非常精巧。另一方面，她們兩人也很喜歡看日本動漫，所以平常就會從動漫當中蒐集靈感，慢慢累積成遊戲腳本的素材。

正式進行創作的時候，兩人開始投入作家作品的研究，她們到圖書館翻閱《臺灣現當代作家研究資料彙編》，認真閱讀作家的生平、作品與照片，以及跟文物相關的資料，找出她們覺得最有感觸的段落，編寫出完整的故事情節。

例如說之所以選「夢獸」當主題，就是因為她們看過葉石濤的生平及作品，慢慢揣摩。秋如看到葉石濤的自傳裡，有著一種「宇宙性的關懷」，就將這個概念放在設計理念的核心，希望借鏡五位文學家，讓玩家培養宇宙性的關懷。但葉石濤的作品太過遼闊深奧，所以秋如一頭栽進去葉石濤的心靈世界，就難以自拔。而她又堅持一定要把資料都整理過再寫劇本，所以她一直到截稿前兩天，都還未能下筆。讓瑩真非常擔心：「天啊，那我們有可能寫完嗎？」

瑩真在書寫林海音一關的時候，腦海裡出現一篇〈讓我們看海去〉的畫面。雖然林海音小時候住的地方看不到海，但那是作品裡的一些意象與隱喻。這篇短文是在說林海音小時候認識一位年長的鄰居哥哥，兩人常常在一起聊天。可是有一天她發現這位哥哥原來是小偷，後來就被警察抓走了，林海音當時非常訝異，她認為好人跟壞人界線是很模糊的。長大之後，林海音用這個童年的小故事，來隱喻政府的白色恐怖，很多人被貼上「壞人」標籤，但其實是非常善良的好人。

這個故事對應到瑩真的遊戲腳本，她想透過「惡夢獸」這個角色，象徵著極權政府，

也將林海音當時被壓迫的心情描寫出來。所以雖然是給大眾遊玩的遊戲腳本，但瑩真跟秋如還是有將作家幽微的心境，很有技巧地放了進去。

也因為瑩真跟秋如撰寫的過程中非常細膩，劇情及世界觀非常詳盡完整，她們原本思考的概念像是冒險遊戲一樣，是要讓玩家可以長時間沈浸在遊戲裡的，所以才寫出很長的對話，甚至設計了作家的絕技。不過後來由於腳本要轉換成給小朋友玩的 VR 遊戲，時間也壓縮在大約 15 分鐘可以破關的限制，所以大量的細節，例如人物對白及角色設定，都因為 VR 遊戲本身的限制，不得不捨棄掉，這是非常可惜的地方。

但 VR 遊戲的好處是，它可以創造出非常綺麗的幻想世界，例如夢獸與它所存在的世界，秋如就認為有一種好萊塢皮克斯的感覺，畫面非常漂亮。而且遊戲的空間感，會讓人有一種非常具體、非常有說服力的感受。VR 生動的畫面，以及技術補足了文學細節遺失的缺憾。瑩真也認為，以林海音到世界各地蒐集的「象偶」為例，在文字劇本上不容易呈現，但是放在 VR 上面，就會變得非常生動，可以看到每隻象偶的紋路等細節，這很令人驚豔。

秋如跟瑩真寫完這篇腳本之後，收到不少人的鼓勵，一些高中老師都來詢問說，是否有合作機會，以後可以繼續開發給中學生的學習遊戲？她們曾想過未來嘗試繼續往文學改編及腳本創作這方面發展，不過因為她們才剛畢業，目前工作都還很忙，也還沒有積蓄，所以不太有餘裕專職創作。未來可能先用兼職的方式來嘗試，先累積一些作品及經驗吧。由衷期待她們姊妹倆能合作寫出更多精彩的作品！

目前《夢獸之島》是臺文館推出的第一套遊戲，後續也會開發不同型態、不同主題的遊戲。林佩蓉組長說：「未來我們有個長遠的目標，希望能慢慢打造一個『故事庫』。把我們改編過的遊戲，文物資料，依照類型、適合遊玩的年齡，分門別類放進這個故事庫裡面。如果有學校老師想要進行相關教學，就只要到我們的故事庫裡面去尋找就好了。」

下一套臺文館將推出以文學家劉吶鷗為背景的《1940》，不同於《夢獸之島》的 VR 冒險模式，《1940》是推理解謎的遊戲類型，預料《1940》將會有更多的創新，遊戲將於 2020 年上半年推出，敬請期待。☒