

# 臺灣文學研究 與 數位內容創作

文、圖 | 張俐璇 台大台文所助理教授



數位遊戲具有的獨特敘事模式，在豐富的臺灣文學領域裡，

透過數位轉化將引發無數可能。然則，數位創造者怎麼說臺

灣文學？大哉問留給有心經營這個領域的人，而臺文館的各

項資源毋寧是工作者的寶庫。

數位年代的臺灣文學故事，可以怎麼說？

2018年夏天，國立臺灣文學館推出的「臺灣文學數位遊戲腳本甄選」活動，提供大家一起來說臺灣文學故事的新方法。館方選出張深切的「徒步旅行之名人題字錄」、劉吶鷗的麻將牌、龍瑛宗的輪椅、林海音的象偶、姚一葦的皮箱，以及葉石濤的藤椅等6件藏品，徵求數位遊戲腳本。這個活動，至少有兩方面的意義，其一是它改寫了既有「文學獎」的徵獎方式，或曰徵獎「文類」，兼具新意與新媒介，經由「館藏」連結作家作品以及數位遊戲，共同開發臺灣文學的「數位內容」；其二，這個「數位內容創作」是將館藏開放予大眾詮釋，讓作家文物公共化，藏品的意義，不再只由博物館定位，創作者可以從自身現時此地的關懷出發，創造閱讀臺灣文學的諸種方法。

「臺灣文學數位遊戲腳本」甄選活動，其實是臺文館在「數位內容」開發上的又一次嘗試。2013年，我曾參與「臺灣文學數位學習內容」開發製作，當時與臺南大學數位學習科技系的林信志、黃意雯兩位老師，合作完成3式「數位學習內容」課程：「青春的滋味」、「少年潘的時空探險」與「家屋風景」。課程內容分別取材夏烈的短篇小說〈白門，再見！〉、



「青春的滋味」數位學習課程首頁

李潼的長篇小說《少年噶瑪蘭》，以及林亨泰、商禽、零雨、白靈、詹冰、陳黎 6 位詩人的詩作。在當時參與內容規劃的經驗裡，小說與現代詩兩種文類，各有挑戰：小說必須切割篇章重新分鏡，現代詩則需要重組故事線，然後再交予多媒體設計師構圖呈現。

這些數位學習內容，固然是「線上學習課程」的定位，但在多媒體呈現上，無論是以 RPG 角色扮演閱讀長篇小說，抑或是圖象詩的設計，已經具有相當程度的「遊戲」性質。因此，過去數位學習內容規劃的經驗，是今天參與數位遊戲腳本寫作的很大動機。遊戲腳本甄選活動開始的時候，是 106 學年度的期末。當時在小說課堂上，和同學們正在讀葉石濤（1925-2008）的〈紅鞋子〉（1988），「葉石濤的藤椅」很自然地成為發想起點，由此寫作的遊戲腳本「府城行卷：葉石濤的時空歷險」很榮幸獲得社會組佳作。這個獎項可以視為是對「臺灣文學研究」與「數位內容創作」的鼓勵。為拋磚引玉，召喚更豐沛的臺灣文學數位內容，在此我想分享從「數位學習內容」經驗而來的「數位遊戲腳本」構思。



「家屋風景」數位課程入口動畫



「家屋風景」3主題



「家屋風景」的六首詩作，及圖象詩呈現



相對來說，臺灣文學「數位學習內容」的開發製作，倚賴的是文學文本直接的轉換應用；「數位遊戲腳本」的創作，更需要的是「藏品故事」與「遊戲機制」的連結。如果拉開一道光譜來看，「臺灣文學數位遊戲」的完成，至少包含臺灣文學研究、數位內容創作、數位科技展示，三個部分。數位遊戲腳本，作為數位內容創作的形式之一，是文學與科技的重要中繼站。「臺灣文學數位遊戲腳本甄選」活動期間，臺文館因此特別在臺北、臺南辦理 2 場徵件共創工作坊，搭建「臺灣文學」與「數位遊戲」兩種專業的交流平台，藉此連結臺文館典藏品、臺灣文學作家作品，以及 VR 虛擬實境、AR 擴增實境、MR 混合實境等應用科技。而臺灣文學研究與數位內容創作，是相輔相成的。臺灣文學體制化二十多年來累積的資源，無論是各文史博物館、各地方文化局，抑或是各大專院校的臺文系所，從文學展示、資料彙編，到研究論述，俱是臺灣文學數位內容創作的重要立基。

臺文館的《葉石濤全集》以及臺南市政府的《葉石濤文學地景作品選集》，是遊戲腳本「府城行卷：葉石濤的時空歷險」寫作的重要資源，這些資料與整理，為「葉石濤的藤椅」提供了如何理解與詮釋的路徑。例如，館藏的這把藤椅，作為葉石濤的書房用椅，是在一九六〇年代。一九七〇年代初期，就讀成大歷史系四年級的林瑞明（1950-2018），南下左營探訪作家前輩，在葉石濤書房見到的就是「一張長條形的藤椅」，藤椅的狀態「舊舊的，桌子也舊舊的，好像快要丟掉了一樣。」

葉石濤在這張藤椅上，寫作超過三十年，除了代表作《臺灣文學史綱》之外，還有百餘篇的小說、散文，其中有相當的篇幅是他在 1965 年前的府城生活記憶。1965 年以前的葉石濤，經歷了什麼？1928 年出生於日治時期的臺南白金町，生活在富庶的葉家大宅，童年時代上過林百貨與公學校；1938 年是台南州立二中學生，在太平洋戰爭期間，因讀美國書被指責是「非國民」（背叛國家）的行為；1945 年終戰後，政權更替，重新學「國語」；1951 年因「誤讀」反動書刊被捕；1953 年以「知匪不報」罪名被判刑；1954 年出獄後，在小學執教；1965 年遷居高雄左營，方再復出文壇。易言之，葉石濤從童年到中年，從府城世家貴公子到白色恐怖政治犯，葉石濤在臺南的生活經驗，本身就是一種「歷險」。

「府城行卷：葉石濤的時空歷險」遊戲腳本由此發想，以葉老在這把藤椅的寫作為起點，將葉石濤所書寫的多篇小說串連成一嶄新的故事線，帶入彼時也曾在台南活動的舞蹈家蔡瑞月（1921-2005）、作家龍瑛宗

(1911-1999)、王育德(1924-1985)等。遊戲依照歷史階段，劃分四個關卡，依序是：

- (1) 三十年代，童年葉石濤(1930-1938)
- (2) 四十年代前期，皇民化運動與決戰時期，日本少年葉石濤(1938-1945)
- (3) 四十年代後期，民國少年葉石濤(1945-1951)
- (4) 五〇年代之後，白色恐怖時期的青年葉石濤(1951-1965)

遊戲設計有兩種玩法，一是採VR虛擬實境，一是AR擴增實境。兩種玩法共享同一故事線，差異在於VR版本提供一般玩家在線上遊戲，AR版本的對象則是親臨臺南遊走的玩家。這樣的數位遊戲設計，預期未來可以應用在臺文館內的常設展或特展，乃至館外的文學活動。

館藏的葉石濤藤椅，將是遊戲的主要意象，主要出現在兩處：一是關卡轉換的時候，二是各關卡中的書房，角色在椅子上讀書，讀什麼書？哪些人一起讀書？怎樣的時代讀什麼書？不能讀什麼書？「書目」將會隨著遊戲的進程改變。關卡則各自獨立，可以順時性遊戲，亦可挑選某個歷史階段先行挑戰。玩家在第一個關卡，童年階段，將以臺南老街道探險為主，可做物件蒐集的積分設計；第二、三、四個關卡，在閱讀與漫遊的過程中，戰前要躲避日本警察、戰後要躲避黨工特務，所蒐集的臺南美食可做延長漫遊時間的交換物。最後的結局畫面，是經過一番「歷險」，1965年後的「葉老」（經歷如此，焉能不老？）終於可以坐在這把藤椅上，在書房專心寫作，寫下他曾經的這些「歷險」。

這是數位遊戲的獨特敘事，它是「作家文物 × 文學故事」的具象化，同時也是一個時代的「生存遊戲」。時間終止、闖關失敗，可以重來。這也是對於文物藏品的一種詮釋，葉石濤在藤椅上的寫作，書寫的是他無法重來的青春。於是有其後黑色幽默書寫之必要，白色恐怖書寫之必要，乃至撤銷有罪判決之必要。

藏品詮釋與數位遊戲，臺灣文學研究與數位內容創作之間，還有哪些可能，值得期待。☒



「少年潘的時空探險」數位學習課程首頁



長篇小說《少年噶瑪蘭》之RPG式線上閱讀