

朱和之在歷史小說中展現的文學美感、張卉君／劉崇鳳於自然書寫中的亮眼初登場，以及朱嘉漢透過文集表露無遺的文哲品味，亦都驚豔得令人無法忘懷。也有評審觀察出《太宰治請留步》、《在最好的情況下》與《張愛玲的假髮》三本作品，有趣的共通處，是它們如同各自的文學筆記，並且在學術性與文學性光譜的兩端流動。而徐振輔的《馴羊記》，也同時確定將得到雙料蓓蕾獎與正獎；另兩位蓓蕾獎得主，分別是兩本散文集，程廷《我長在打開的樹洞》與陳宗暉《我所去過最遠的地方》。第二天的討論，最終在一種不得不的情緒、策略性投票（與拉票）中，完成了 8 本正獎得主的討論。隨台南的天光拉暗，每位評審各自抱著某些作品回房重新細讀。

### Day 3

最末，也是最難的一日，便是對於百萬大獎的討論，基本上 8 本作品各有擁護者。小野老師談平路《間隙：寫給受折磨的你》的深刻、陳榮彬老師喜愛《新寶島》，剛好都是出版第一本書的徐振輔《馴羊記》與洪愛珠《老派少女購物路線》，也有不少討論。而最終的前三高票，則落在了羅智成的《荒涼糖果店》、鍾文音的《別送》與伊格言的《零度分離》。

最後一日午後的討論，圍繞在兩本小說《別送》與《零度分離》。《零度分離》的優點是作者伊格言極為成功地，「在一個科幻世界重新談論古典問題。」（陳雨航）、「情感節制，卻是為了將更大的主題跳出來。」（小野）。而這次有兩部作品同時進入三十本入圍長名單的鍾文音老師，她的長篇小說《別送》，亦引起許多共震。「作為一本小說，吸引讀者是它成功的要素。」（李癸雲）、「雖然它講述著一個普通的故事，但對於生命會把她帶到哪裡去的思索，令人好奇。《別送》在故事性上面，是我最喜歡的一本小說。」（陳榮彬）其他評審更對它在聖地經驗與宇宙的關聯，理智跟情感的分裂裡，迸現出某些光亮與幽微的衝突美，極為心折。「而小說中，捨的實踐，作者雖談到而沒有做到，也是真實。」（陳雨航）、「那個纏繞也是作者自己的痛苦，靈肉之間永遠在掙扎，《別送》是一個極富挑戰的閱讀。」（小野）最終的投票結果，以五比二作結，《別送》成為這一屆金典獎的大獎作品。

在不同文類與作者的視野中，發現文學是如何以己之力看顧這個世界，是一件幸福的事。且讓我借用另一位評審陳榮彬的話語：「任何一本得到第一，都可以沒有遺憾離開台南。」文學當然不是競爭，而是各自輝映，因為星辰總是會彼此眷顧。

# 遊戲之路， 文學超展開

2021「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」

| 文學筆記

## 2021 Taiwanese Literature Game Play Competition

| On Notes



文：羅健宏（特約撰述）

圖：臺文館

具備親子互動功能的「生命之鳥」在 B1 文學樂園可以體驗。

如果不透過閱讀，還有什麼方式可以親近文學？在各式各樣的答案之中，「數位遊戲」絕對是最新，也是最有趣的選項，臺文館多年前便開始探索應用的可能性。除了嘗試將遊戲融入展覽，增進一般大眾的參觀體驗，更舉辦「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」，邀請大家一同發想、設計適合學童體驗，融入臺灣文學的遊戲。

臺文館「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」在今年邁入第三屆。如同往年，參賽者須從館方指定的典藏文物，發想遊戲的內容情節，撰寫成一頁千字的故事大綱與遊戲玩法，包含角色的關係，以及遊戲的關卡流程。

### 智慧博物館的再思考

臺文館研究組長林佩蓉表示，遊戲腳本徵選的發起，是想要創造民眾跟館內典藏文物互動的機會。配合文化部推動博物館智慧化的目標，臺灣文學館自 2019 年著手，進行館內重要作家文物的 3D 掃描和建模。「智慧博物館的初衷是希望透過數位科技，像是典藏資料庫、AR / VR 實境的技術，讓大眾親近博物館。」想像展覽與科技結合，以典藏文物為主題的數位遊戲，成為臺文館的第一首選。由於自行開發的能量有限，因此決定邀請喜愛臺灣文學或對遊戲開發有興趣的大眾一起參與。

### 遊戲腳本敘事超展開

今年共挑選出 13 件館內典藏文物作為腳本題目，包含劇作家姚一葦工作時的書桌、作家周定山手刻印章、魏清德的煙斗、民俗學者李獻璋收藏的木雕媽祖像，以及洪炎秋、朱天文、林海音等作家的服飾背心。最後共有 90 件作品報名，根據故事原創性、遊戲創意性、文學家與藏品連結性，經過初複審選出 8 件作品，最終館內部投票，由陳世華和蔡孟儒的「藏字人、搜妖錄」拿下金獎，將會由愛迪斯科科技公司開發成體感遊戲。

遊戲腳本「藏字人、搜妖錄」，是以李獻璋的木雕媽祖像為發想。故事主角是對頑皮的表兄妹，在造訪臺文館時，不小心弄倒放在供桌的媽祖雕像，意外釋放了李獻璋當年遊走民間，封印在《臺灣民間文學集》內的妖怪。兩人為了避免妖怪再度危害人間，因此踏上了冒險旅程。故事設定中，玩家將扮演這對兄妹，完成各種關卡及挑戰。林佩蓉表示，「藏字人、搜妖錄」的故事不僅遊戲性十足，且用平易近人的方式帶玩家認識作家和作品，成為這次獲獎的主要原因。

銀獎「光影裁縫店」、銅獎「逐浪的旅人—西裝與背心的對話」皆從典藏文物展開各自的原創故事及遊戲內容。林佩蓉強調，腳本可以有無限可能，「重點是要能讓人覺得有趣。」像是第一屆得獎作品「夢獸之島」，就創造出一個末日的怪物島嶼，讓葉石濤、林海音等作家及典藏文物，成為教授玩家絕招、收服島上怪獸的角色；「1940」則是化身特務穿越時空，找尋劉吶鷗散落的麻將牌，阻止歷史被恐怖組織改變；「生命之鳥」從門牌延伸，走進作家生活及生命的場景。

### 寫故事不是只有懂文學人的專屬

自第一屆徵選以來，臺文館每年都會收到近百件作品。參賽的創作者除了是文學相關背景，更多的其實是對遊戲有興趣的素人、遊戲產業的專業人士。林佩蓉認為，這群人未必熟悉臺灣文學，或是會主動造訪臺文館，藉由徵選「我們讓他們看見館內的藏品，願意用藏品來寫故事。」創造了文學與他們的連結，而且也說明了文學並非高牆，只要更親近大眾多一點，「人人都能寫故事。」

連續三年以館內典藏文物為主題，下一步，臺灣文學館預定拓展題材，提供創作者更多靈感來源。目前建置中的「文學 IP」，將有 26 個文學主題。屆時創作者可以根據感興趣的主題，挑選參考的文本和文物。就像「文學 IP」這個名稱，臺文館也期待能扮演媒合的角色，為好故事媒合更多資源。距離下屆徵選還有一段時間，感興趣的人不妨打開手機應用程式商店，下載「夢獸之島」和「1940」，先體驗得獎腳本所打造出來的迷人遊戲世界。



- 1 在「1940」裡，可以化身特務穿越時空，找尋劉吶鷗散落的麻將牌，阻止歷史被恐怖組織改變。
- 2 拿到今年遊戲腳本首獎的「藏字人、搜妖錄」是以李獻璋的木雕媽祖為發想。目前也正在由遊戲廠商開發中，很快就能讓大家試玩。