

召喚動物魂， 文學 × 生存遊戲

訪桌遊設計師傑森與插畫家颯颯

Literature and Game: Calling Animal Lovers

文、攝影：祖孟萱（特約撰述）
場地協力：遊空玩樂研究所

- | 人以外的：
文學連結了動物
- | Beyond Human:
Literature Connects
Animals

臺文館委託靜宜大學臺灣文學系，研發「動物力——棲地生存大作戰」動物文學桌遊。棲地生存是一場戰爭，遊戲中，玩家們將扮演不同的動物，努力創造自己的生存路徑。遊戲預定於今年夏季問世。

桌遊宇宙的孵化，或許不是一場嚴肅的會議，而是一頓飯、一個異想天開的想法加上一通電話。「傑森，我們來做一款文學遊戲。」靜宜大學臺灣文學系，找上了桌遊設計師傑森與插畫家颯颯組隊，扣合「動物生存權」與「臺灣文學」兩大命題，「動物力——棲地生存大作戰」這款桌遊打從孵化之初，便是一個史無前例的存在。

孵化桌遊的魂，為生存付出代價

過去打造一款桌遊，通常會先由既有文本中提取關鍵元素，進而才延伸、轉化、交織為一場完整的遊戲體驗。然而，「動物力——棲地生存大作戰」這款遊戲卻必須從零開始、逆向操作！傑森坦言，由於每個動物文本所講述的議題都不盡相同，這款遊戲一開始便迎來最壯烈的突圍，在於克服各路文本不易聚焦的困境。比如流浪貓狗的故事多以陪伴為視點、來到石虎卻又著眼於生態或路殺的事件……。最初，團隊共同閱讀了許多不同作家、不同寫法、不同報導面向的動物文本，多方位了解動物們所遭遇的生存困境，嘗試從不同的語境裡重構出這款遊戲的生命脈絡。為了聚焦前行，團隊至此轉換想法——既然無法抉擇文本，不如就自己創造文本吧！

「動物力——棲地生存大作戰」桌遊由此正式誕生，不僅打造一般商業遊戲的娛樂基礎，也身負將桌遊帶進課堂的教育使命。為了兼顧兩者，並確保遊玩過程不綁手綁腳，團隊決定直接逆向工程：遊戲創作先行，文本手冊後上，讓動物環境議題盡可能在遊戲世界觀中展現出來。



桌遊設計師傑森（右）與插畫家颯颯。

於是回歸原點，連結所有文本狀況中共有的、最原初的核心主角「動物」。靜宜臺文系邀請各領域的專家反覆進行試玩，如：文學作家、生物環境領域學者等，融合專家們的建議，滾動式調整遊戲模式，重新聚攏行前海量文本與報導資料的能量，不再強求從經典文學作品中提取出關聯性，而是以動物保育為核心，精選八種面臨生存困境的臺灣動物為遊戲主角，邀請作家李長青、李欣倫、言叔夏、林徹俐、顏訥、謝凱特、李時雍、劉攸盈用文學創作，重新創作牠們的生命故事，為遊戲過程定錨，成為專屬於此款遊戲的 8 本動物「文本手冊」，為原本只服務於遊戲模式的動物角色們植入靈魂。

遊戲與文學的匯流形塑出更生動、具體的動物形象，將遊戲投入於教學的應用性增幅，化被動為主動，引導玩家們藉由閱讀的過程，從第一人稱短篇小說體會角色動物的內心獨白，深度理解臺灣動物們所面臨的生存議題。每一位玩家可自在選擇於遊戲前後，透過文本手冊進一步了解自己於遊戲中所揀選、扮演動物的前世今生。原來，每一場精緻的紙上遊戲都是動物們再樸實不過的生存現場；每一種動物，或許在日常的眼角餘光間，都曾與你短暫相遇。

為了活下去，來一場完美逃亡

角色大致底定後，遊戲動物們列隊稍作休息，遊戲設計師傑森找上了插畫家颯颯，準備開啟下半段旅程，「專門畫動物跟因為案子畫動物，是不一樣的兩件事。」傑森表示，本身就長期關注並經營動物議題的颯颯，是本次共同創作的最佳人選。「颯颯先生」的粉絲專頁滿是各式各樣擬人或非擬人、溫馨生動的水彩動物們，除了細緻的美術畫功，更將許多遊戲設計的精心安排融會貫通至插畫中，甚至提出更貼切的專業建議，是颯颯跳入桌遊世界後的一大亮點。



每個玩家都可以選擇一個動物，體驗動物的生存條件。

颯颯跟上動物們的腳步提筆入隊。沒想到最謎樣的困境居然現身於此。「我人生的第一隻蝴蝶就在這兒了。」蝴蝶恐懼症的她，指著遊戲卡上頭栩如生的大白斑蝶說道。蝴蝶角色的現身一舉震撼颯颯，她只好半捂著雙眼，努力參考小小、模糊的真實圖片進行創作。原來，除了黑熊、石虎、猴子、貓、狗、鷹六隻陸棲動物，蝴蝶與海豚兩個角色，都是經過多次試玩後才加入的新夥伴，雖然遊戲主機制並不會因角色變動而有所影響，然而每一種生物的生存條件在食物鏈中區分得很清楚，因應其生存條件而設定出的遊戲數值，其合理與真實性，是這款桌遊期待能提供給玩家最身歷其境的體驗。「舉例來說，臺灣黑熊就是食物鏈中的王者、臺灣最大的陸棲動物，牠搶不輸；而海豚則是常出現在水污染、棲地破壞等報導中的悲情動物，玩的時候你也可以深深感受到牠的悲情——只能在有水的地方移動，覓食困難，也因此牠的生存變得很難去定義。」傑森分享道。

不只生物習性多元，棲地也並非一成不變。可以從玩家圖版中的插畫情境，一窺颯颯前置調查的用心。「每種生物座落的棲地與所面臨的人為介入都不同，像是臺灣獼猴的木棧道、海豚的基隆港、臺灣黑熊的巢穴、蝴蝶停在什麼種類的花朵上等揉合實際資料與文本手冊中的意境建構出畫中的情境。」颯颯笑著說，原本路邊的垃圾山簡化為兩袋垃圾、捕魚網與鐵鍊融入海豚身上的傷疤……。已將與玩家見面的版本改編得很仁慈了！然而，現實的殘酷仍悄悄體現於「動物力——棲地生存大作戰」的遊戲過程，每回合玩家抽牌，毫不留情地模擬了人為污染的真實狀態——工廠勢必一棟棟蓋起抽高、水源的方位與數量有限、森林與平原不斷被開發。玩家在每一場生存戰役將創造出獨一無二的的棲地，在無數已知的變因中，動物們究竟能否生存？如何全力爭取活過這一輪、這一天的生存機會？全然操控在化身為動物的玩家手中。

一旁笑嘻嘻的傑森此時正色說道：「這款遊戲從頭到尾，玩家都不會被殺死。對，會有輸家，但是永遠都是死在自己手上。」在「動物力——棲地生存大作戰」的設定中，無論大小動物，都是為了自己的生存才互相爭搶食物與棲地，沒有強迫狩獵，只有活不下去，被迫互奪資源的動物們。牠們的悲歡周旋在生存領域之間，巨大工廠的背後滿是微小的生存現場，每天都是此生第一次活著、每一場競爭都可能是此生最後一天。





玩家可以在黑熊、石虎、猴子、貓、狗、鷹、蝴蝶與海豚中選擇想要扮演的角色。

遊戲人生，玩耍的過程就是閱讀文本

究竟遊戲中的文學現身於何處？不僅文本手冊中的文字是一種敘事載體，颯颯的圖畫也成爲一種語境，每一輪遊戲體驗時所產生的不同感受與過程，也創造了獨屬那一刻的文本。「若刻意強調這是一款『文學』遊戲，那我們在玩的可能就不是遊戲了，容易變成不斷地閱讀碎片式的文章，或者是關鍵詞句，遊戲本身也變成資訊碎片化後重整出來的產物。」傑森以遊戲設計的角度解構，對他而言，遊戲中的文學性其實是在遊玩體驗之後才產生的。在遊戲的過程中，有些玩家可能並不明白自己爲什麼會進行這一個動作；然而也有玩家可以快速對臺灣動物的生存模式產生真實的聯想，進而呈現在課堂後續的引導寫作中，這時候，玩家才真正建構出屬於自己的文本模式。

從文學基礎出發，巧妙融入遊戲體驗，從來不是一件簡單的事情。舉例來說，通常一款遊戲不會有太「出格」的設定出現，比如：水棲的海豚其實有別於其他陸棲動物的生存模式，自成一格的逆境如何與其他玩家交流、創造生存機會？這樣的「出格」爲這款即將跟著老師進入校園課堂的議題遊戲帶來新的思考，也成爲這款桌遊在市場上的另類高階玩法。傑森眼神放光說道：「無論你拿到什麼角色，創造自己的生存地圖很重要！」勇於面對自己的生存困境、自己創造棲地、請求大家幫助，就連逼迫對方去搶食，都是一種幫助自己與對方活下來的契機。「只是這種活下來的方式很殘忍，當你成爲別人活下的支柱時，就會覺得自己很可悲。」傑森幽幽地補充。而這正是動物們所真實面臨的每一天。

遊戲中的文學性也幽微地召喚於颯颯的插畫中，連結動物文本手冊，在動作、構圖下足功夫，期待玩家在尚未看到文本的情況下，保有對故事的想像空間。「畫面上，除了動物角色之外，我會嘗試多留一點空白，讓畫面本身擁有故事性。透過具體的圖像去解釋抽象的概念，也加入一些插畫思考的彈性。」颯颯說道。

盡興過活，文學顯化於生命體驗

對玩家而言，大家一聽到「文學遊戲」，第一直覺常是難以親近。若玩家本身對動物生存議題有所關注，遊玩過程便可以快速發展出較多想法；然而，若玩家不清楚自己面對何種議題，換個角度來看，或許也成爲一種聯想——你在遊戲中所感受到的動物的每一天，過得怎麼樣？靜宜臺文系期待透過行前的文本導讀和遊玩後的後創作引導，誘發玩家與學生更靠近動物生存議題的契機。其實文學也可以是一場遊戲，遊玩的本身其實就是在體驗文學。「我們做桌遊，就是把生活中的體驗轉化到遊戲中。桌遊設計師把自己也覺得有趣的議題變成一款可以體驗的遊戲；插畫家分享自己喜歡的、畫得快樂的事物，這些都是一個活的過程。」傑森與颯颯相視笑道。

桌遊本身帶有文學的魂，那是一場內在理念的顯化，動物牽起遊戲設計師與插畫家相遇，也因兩人點起的創作火花而活了過來。當人們玩起遊戲，便與牠們共度時而快活、時而艱困的一生。



「動物力——棲地生存大作戰」：遊戲中，每位玩家所代表的動物都擁有自己獨屬的生存條件：每回合抽牌打造「棲地」、擲骰移動「足跡」、爭取生存所需的「資源」。過程中，可能鋌而走險踏上有風險的棲地、也可能足跡重疊引發動物間的資源搶奪。玩家每回合都必須支付足夠的生存點數，爲了動物們的存活奮起而戰。