

文學和實境遊戲建構的 虛實世界

文／王榮典 芒果遊戲工作室 圖／芒果遊戲工作室

一群人結合底蘊豐富的在地文化，把臺南變成實境遊戲的樂場，文學變成冒險的遊戲……

你喜歡玩遊戲嗎？

許多人喜歡忙裡偷閒玩個手機小遊戲，有些人喜歡休假時約三五好友一起玩桌遊，也有人喜歡讓自己投入在虛擬世界中進行冒險或戰鬥，回想起自己在求學時代，為了打怪升等、破解任務可以熬夜玩遊戲，現在走到公園或廟口也能看見長輩們一邊聊天一邊下棋（或是在玩寶可夢）。

其實我們生活周遭充滿了各種遊戲形式，每個人依照個性、興趣都能找到自己愛好的遊戲主題，遊戲就像獨立在真實世界以外的平行時空，卻又離我們非常近，大家手上都拿著一把鑰匙，當我們需要的時候，就能開啟它進入另一個異想世界。

隨著技術發展強化人類的感官體驗，我們將想像的虛擬世界逐漸具像化，不只是透過簡單的規則或文字描述，可以利用圖片、動畫甚至是最新的虛擬實境 VR，讓我們更能沉浸在遊戲情境中，透過螢光幕大大拓展了我們的視野，但也讓我們的目光鎖定在這小小的螢幕框中。

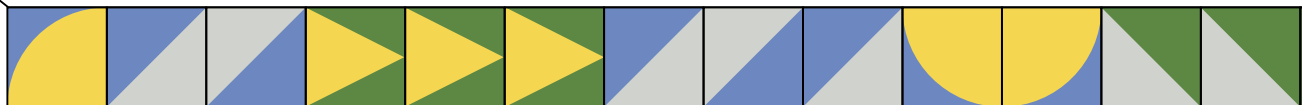
實境遊戲的意義

如果我們將眼球轉移到螢光幕之外呢？讓我們來看看真實世界有什麼好玩的吧！近年來掀起一股

「實境遊戲」的風潮，顧名思義，它是在真實的世界玩遊戲，遊戲世界是以真實環境為舞台，並非透過電子螢幕如電腦、電視、手機等載具來呈現遊戲中的情境，遊戲角色與故事也將藉由真人實際互動來推展，你與夥伴們的情緒與腳步，都可能會影響接下來的遊戲發展。

在追求資訊化發展的潮流之下，實境遊戲顯得非常另類、復古，以前其實就有許多實境遊戲的玩法，從簡單的尋寶大地遊戲、扮家家酒，到結合解謎推理的密室逃脫，由於人們較以往更注重情境體驗的感受，透過人、環境、實體道具彼此的互動，可以創造更多元的體驗型態，讓我們重新把眼光聚焦在真實世界的人、事、物上。

臺灣最早由密室逃脫引起實境遊戲的流行，包羅萬象的情境主題，從童話故事、兇殺案、恐怖鬼怪、星際科幻、古典小說都能在小小房間中真實展現，一踏進不同主題的密室中，馬上能感受到精心規劃的故事情境，置身其中自己就是故事主角，必須自己拼湊線索、破解層層謎題及機關，最後獲得事件真相並逃出房間，在密室逃脫的遊戲設計中包含二大特色，第一是將天馬行空的故事化為真實情境，激發玩家興趣、並進行身歷其境的體驗，第二



是謎題的設計巧思，透過推理思考、機關互動讓玩家獲得極大化的成就感。

遊戲結合在地文化

芒果遊戲團隊由一群愛好密室逃脫的年輕人組成，最早在臺南以飯店、民宿、百貨公司為場域，曾設計出恐怖驚悚、科學奇幻等主題的密室逃脫，2014年接受孔廟商圈的委託，首度嘗試在府中街的戶外場域，規劃實境解謎遊戲活動，意外獲得許多民眾的好評，也激發團隊思考實境解謎遊戲除了密室逃脫，似乎還可以有新的玩法，回歸到實境遊戲最初的核心概念——以真實世界為舞台，不僅跳脫電子螢幕，更引導大家走到戶外，包含故事發想、謎題互動、道具製作都能「就地取材」，結合當地歷史故事、環境特色為主題，讓民眾透過遊戲推理的過程，就能一邊探索周遭的角落，一邊認識在地文化。

實境遊戲結合在地文化的概念，得利於臺南本身蘊含豐富的歷史文化，陸續在安平老街、古蹟巷弄、農村社區等獲得成功的案例，遊戲內容不僅有許多謎題推理，更加入角色扮演、故事導覽、觀光行銷、教育學習等元素，讓實境遊戲的應用更為多元。

我們發現實境遊戲不僅讓世界變成遊樂場，更是一座開放式參與學習的大教室，而遊戲故事內容本身就是重要的閱讀文本，藉由文字描述、視覺設計營造情境想像的主題，卻能串連至真實世界環境進行實際互動，從遊戲過程中自然融合各種議題理念，讓遊戲不僅是一場穿梭虛實的冒險之旅，更能讓民眾發



安平國姓爺寶藏：以清朝水師官兵為歷史背景，透過服裝體驗的方式吸引民眾參與感受歷史。



鳳凰城謎陣：以府城七丘的風水龍脈傳說為背景，從古蹟廟宇尋找線索。

掘以往不曾注意的環境角落或社會文化。

2018 年底國立臺灣文學館舉辦「臺灣男子簡阿淘－葉石濤捐贈展」，葉石濤曾描述：「臺南是一個適合人們作夢、幹活、戀愛、結婚、悠然過活的地方。」葉石濤出生於臺南，在他的文學作品中時常描述早期臺南生活情景，簡阿淘是其筆下小說的人物，也是作者本身的投射，透過小說故事就能一窺葉石濤的生活經歷與心境。

何妨玩文學

進行實境遊戲設計一開始會先蒐集相關素材，再進行主題發想，在簡阿淘系列故事中，《紅鞋子》是非常經典、具代表性的一部短篇小說，它描述當

年白色恐怖時受害入獄的情形，也是葉石濤的文學生涯中重要的人生轉折點。

但《紅鞋子》的文字如何轉化成實境遊戲的場景呢？這是文學作品透過實境遊戲的方式呈現，所面臨到的第一個課題，文本閱讀和實境互動是兩種完全不同的體驗型態，但又希望民眾體驗遊戲之後，能理解到故事文本所傳達的內容。

首先運用「文學地景」的概念，比對整理故事場景與現實地點的對照，並實地走訪比較和小說所描述之間的差異，包含米街、普濟殿、全美戲院、蝸牛巷等場域，希望透過遊戲引導大家沿著故事角色的足跡，一邊懷想當年葉石濤在臺南的生活風貌。



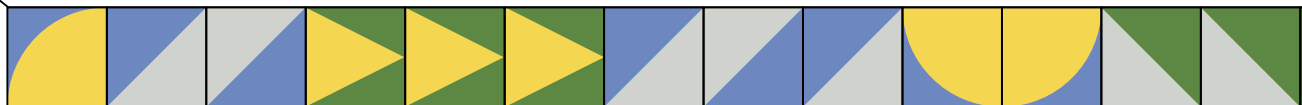
不能說的他：NPC依照對應的時空環境進行角色扮演。



沿著故事場景推理解謎，在太平境教會尋找下一步的方向。



故事角色真人NPC與民眾對話互動。



在選定場景路線後，緊接著思考故事內容該如何在這個舞台情境中展開，《紅鞋子》文中簡阿洵陸續接觸到許多不同的人物，透過簡阿洵與這些角色的互動與對話，發現許多角色形象、特性非常鮮明，非常適合作為實境遊戲角色與參與玩家互動。

例如愛舞成痴的甘端月就讓人印象非常深刻，因此遊戲規劃以「真人NPC」的方式，根據書中描述的形象進行裝扮，沿用文本既有的對話台詞搭配戲劇演出，希望打造角色走出書本實際化身與民眾進行對話互動的感覺。

為了符合白色恐怖的時空背景，因此遊戲名稱主題為「不能說的他」，遊戲目標是透過一本缺漏的書，尋找出被抹去、塗改的主角及對話，謎題關卡串聯禁書、告密、匪諜等互動，讓民眾能體驗時代的特有氛圍，活動結束後會再一次進行解答說明，讓大家更能理解遊戲及文本所要傳達的故事內容及意涵。

兼顧趣味性與文學內涵

從遊戲設計者的角度，我們必須在兼顧遊戲趣味性的前提下，融入上述針對主題所要傳達的內容，並期待透過遊戲情境的包裝，吸引原本對文學領域陌生的民眾，以遊戲化的方式接觸臺灣文學。

經由活動結束後的問卷統計，的確有六至七成的民眾是第一次參與臺灣文學相關的活動，成功吸引到想玩遊戲的族群來參與體驗，但從遊戲愛好者的角度來看，其他體驗關注的重點是放在謎題和道具互動上，在遊戲過程中或許並不會完整地體會到設計者所置入的內容，因此在最後的解說就背負著非常重大的責任，不僅是謎題的解答，更需要完整地說明設計理念及故事發展，強化體驗內容的深度與知性。

遊戲體驗中，畢竟仍是以歡樂趣味為最重要的核心，它會是一個非常好的敲門磚，激發民眾的興趣接觸相關的議題，實境遊戲也具有故事行銷及情境包裝的特色，較其他推廣模式更容易吸引媒體及民眾關注的目光，後續可以再串聯導覽、手作體驗等其他活動，在議題推廣的深度與影響力可以不斷擴大。

另外遊戲本身的故事時空環境、角色設定、文字編纂等內容，其實就是一種文學應用例子，遊戲未來也可能發展出另一種文學展現的體裁形式。✎

