

從文學到遊戲

文——新日嵯峨子 作家、遊戲設計師 圖——國立臺灣文學館

人類的遊戲傾向也許是本能演化的結果，利用實境遊戲為媒介，導入文學推廣教育元素，可產生新的社教模式，更有機會進出商業利益。其作法就是將玩家引導到特定的敘事過程，並打破現實與虛構的疆界，讓文學元素產生的想像進入玩家的心靈；而文學最具有傳播擴散力的部分畢竟就是「故事」，交錯實境遊戲創造了虛實相錯的故事場域，如此一來，文學走出「文學圈」，大眾可藉由這套遊戲，進入文學領域。

遊戲與教育

我聽過一種遊戲，很多人玩過，或許這些玩家長大後會覺得荒謬不經，但仔細想想，那大概是所有遊戲的原型吧！這種遊戲在幼稚園、公園、甚至房內都可以玩。簡單說，就是把地板當成岩漿，移動時絕不能碰到地板，碰到地板就輸了，所以孩子們只能在桌子、椅子間跳來跳去，像猴子一樣。

為何說這是所有遊戲的原型？這就要從「遊戲」對人類的意義說起。有一種說法，認為「遊戲傾向」是演化而來的。以剛剛的「地板是岩漿」為例，我們在遊戲中練習了隨機應變，因為我們必須根據現場材料判斷該如何移動，同時，我們也鍛鍊了體能。想像一下，在遠古的時代，要是有一群人

總是做這種假想練習，另一群人完全不做，那在遇到危機時，哪一群人更容易活下來呢？

仔細想想就不難發現，幾乎所有遊戲都在「鍛鍊」人類的某種能力，就像俄羅斯方塊能鍛鍊我們的反應，線上遊戲能鍛鍊社交性，遊戲提供某種可被挑戰的情境，並讓我們在重複挑戰中進步，這也是為何遊戲能被運用在教育上——不如說，如果教育的作用在提升人的能力，那不將遊戲採納進教育中，還真是不可思議。

遊戲並不如一般人所想像，必須要有遊戲主機才能投入虛擬世界，沒有硬體就不能成立；事實上，只要宣告了規則，並提供一個可供假想的場域，遊戲就成立了。像電影《復仇者聯盟：終局之戰》中，

鋼鐵人跟涅布拉為了度過無聊時光，就設計了一種類似把球射過球門的遊戲，只是用手指代替球門。規則是大多數遊戲成立的條件，因為沒有規則，就沒有挑戰的目標，也不知道遊戲的終點；規則是讓我們意識到「這是一場遊戲」，並快速在「現實」與「虛構」間切換的關鍵。

然而，這世上竟有「不存在規則」的遊戲。

交錯實境遊戲

ARG (Alternate Reality Game) 這種遊戲就沒有規則，這奠基於其特殊的美學之上：「這不是遊戲 (This Is Not A Game)」。

乍聽之下有些矛盾，怎麼會有不是遊戲的遊戲？這不就跟不是戲劇的戲劇一樣荒唐？但讓我們這麼想吧！如果我們走在路上，旁邊的人忽然被搶劫，為了幫助被害者，我們追了上去，並從強盜手中拿回錢包。但倒在地上、剛剛才被我們揍了一拳的強盜卻說：「抱歉，我們是在拍戲。」接著被搶的人也過來，證明他們確實在拍戲。這時，雖然我們陷入冤枉好人的困窘，但為何我們沒有察覺那是演戲？原因很簡單，劇組沒有封街，戲劇直接貼在我們的生活中，自然就難以察覺。

在我們分不清那到底是不是戲劇時，那其實就是場「不是戲劇的戲劇」。不是遊戲的遊戲亦然。交錯實境遊戲的美學，就是不告知任何規則，僅僅

透過網路、電話、信件等敘事媒材，讓一個完全虛構的敘事直接「介入」現實，進而將截然不同於現實的可能性展現在玩家面前。一旦承認這是遊戲，本來由緊鄰在現實邊緣的虛構敘事撐起的魔幻魅力就蕩然無存，這類遊戲名稱中的「多重現實 (Alternate Reality)」，便是直指其迷人之處。

與其他類型的遊戲不同，交錯實境遊戲的玩家並不是購買遊戲的遊玩者，而是偶然接觸這場遊戲的不特定成員；就像前面提到搶劫的例子，那時出現在搶劫現場旁邊的，可能是任何人——這是徹底隨機的。如果那時我們追上搶匪，搶匪不是說「這是演戲」，而是把剛剛偷走的東西塞到我們手上說：「拜託，把這個東西拿到某個地方去交給某人，人類的存亡就掌握在你手上」，接下來無論我們是照著搶匪的話做，還是把被竊物還給遭竊者，我們都等於被捲進這個故事。虛構的敘事就是這麼容易介入現實，困難的是，這份介入是否能持之以恆。

除了敘事異於「現實」外，交錯實境遊戲其餘的一切，包括我們在用的網路、我們在這故事中遇到的其他人，全都跟現實無異；這種遊戲可說是用最激烈的方式打破「虛構」與「現實」的界線，讓玩家得以徜徉在既熟悉又陌生的魔幻敘事，既然如此，遊戲當然不能有規則，因為規則會將遊戲世界自現實中切出，這將否定交錯實境遊戲虛實難辨的獨特之美。

但正因交錯實境遊戲有著「不主張是遊戲」的美學，既無法出售遊戲，也不能販賣票券，考量到經濟效益，這種遊戲多半是作為某個產品的宣傳工具。像最早的交錯實境遊戲就是為了宣傳電影《AI：人工智慧》，而《蝙蝠俠對超人：正義曙光》的電影也在上映前，進行了一場漫長又刺激的交錯實境遊戲來吸引粉絲目光。

當然，交錯實境遊戲也未必總是為純粹的商業利益服務。2010年，電視製作人提姆·克林策劃的《良善密謀（Conspiracy for Good）》就是一場具有高度公益性的交錯實境遊戲，故事的核心角色是非洲贊比亞的學校教師娜迪莉亞，她打算為學校圖書館募得更多圖書，卻因圖書館所在地極有開發價值，因此引發一系列針對圖書館與娜迪莉亞的陰謀。玩家透過各種管道得知「良善密謀」這個組織

的存在，並加入這個組織，共同對抗迫害娜迪莉亞、甚至陰謀殺人的跨國公司。

通過這場遊戲，「良善密謀」這個虛構組織在非洲建了五間圖書館，並為贊比亞圖書館募得了上萬本的藏書；不可思議，對吧？但這就是敘事的力量，即使是虛構的，也能為現實帶來強大的動能。

那接下來值得提出的問題是：交錯實境遊戲是否能為文學服務？

小封神藏寶圖

最近，臺北地方異聞工作室與臺灣文學館合作，製作了一場交錯實境遊戲。這場遊戲是從網頁解謎遊戲《小封神藏寶圖》開始。遊戲是由臺灣文學研究生「呂善安」設計，但遊戲上線的同時，呂善安本人卻行蹤不明；而當玩家解完所有謎題，看



向《小封神》致敬——這也不是《小封神藏寶圖》的全貌，有些秘密只屬於那些好奇心強的玩家。



完成《小封神藏寶圖》解謎，即可觀看結局影片。



《小封神藏寶圖》正式對外宣告文學將死的開戰宣言。

完所有故事後，會發現故事停在一個「事情尚未解決」的處境，而遊戲結束的影片也暗示這不是遊戲真正的結局，直到這時，玩家才算是接觸到真正的遊戲，並解開呂善安失蹤的真正原因——

乍聽之下，這似乎與前述的交錯實境遊戲不同，因為交錯實境遊戲有著「這不是遊戲」的美學，但《小封神藏寶圖》最初就是網頁解謎遊戲。然而，《小封神藏寶圖》並不是遊戲的全部，僅是這個交錯實境遊戲的入口而已，這個入口有專業術語——兔子洞；就像《愛麗絲夢遊仙境》裡，為了追逐兔子，愛麗絲掉入洞中，進入另一個世界。在交錯實境遊戲中，不論手段，只要能將玩家引導到遊戲的核心敘事之上，都叫兔子洞。《小封神藏寶圖》雖是遊戲，但也只是將玩家引導到遊戲敘事上的大型兔子洞，並未違反「這不是遊戲」的美學。

至於兔子洞裡有什麼？遊戲的終點、目標又在何方？基於交錯實境遊戲的性質，目前尚不得而知。只能預測在《小封神》與作者許丙丁外，還有其他跟「臺灣文學」有關的聯繫。這並非信口開河，遊戲網頁的程式碼裡隱藏了一些訊息，其中暗示某位登場人物的真名是簡阿淘，而說到簡阿淘，我們馬上就會聯想到葉石濤的《臺灣男子簡阿淘》；若是循線追蹤下去，也能發現更多與葉石濤有關的線索。到底葉石濤與這場遊戲有何關係？

姑且不論通過《小封神藏寶圖》這個兔子洞能看見什麼，光是這兔子洞本身，就已是有意思的文學譯寫；近百年前，府城文人許丙丁寫了《小封神》，戲仿《封神演義》，將妖仙、妖道拉進府城，與府城眾神展開對決，直到現在《小封神》仍因援引眾多實際存在的廟宇而為人津津樂道。

《小封神藏寶圖》則戲仿《小封神》，以當代臺灣文學研究生、專門研究《小封神》與其作者許丙丁的呂善安為主角，她拯救了被《小封神》最強妖仙「馬扁禪師」重創的仙人速報司，半被迫地捲入此事，調查起「馬扁禪師」發狂的內幕。

本故事部分遵循了《小封神》世界觀，同樣引用「龜靈聖母」、「鹿角大仙」等人物，卻也修正了作者許丙丁的恣意發揮，追溯現在赤崁樓裡九隻龜精的身世。若說《小封神》在許丙丁的時代反映了某種時代性，將《小封神藏寶圖》的時代性與之比較，也將有不少饒富興味的發現。

向《小封神》致敬——這也不是《小封神藏寶圖》的全貌，有些秘密只屬於那些好奇心強的玩家；譬如當玩家循著故事進度前往臺灣文學館，網頁程式碼會提到文學館前面的民生綠園過去叫「大正公園」，根據提示輸入「大正公園」，竟看到葉石濤於〈夜襲〉裡寫的一段文字：「這雖然是未經證實的傳聞，但是簡阿淘卻在府城的大正公園親眼看見那身體魁梧的律師湯德章被槍決，他留下來的血跡在大正公園的水泥地上，用水沖了也沖不走。」

乍看來歡樂喧鬧的故事，底下卻隱藏著血淋淋的歷史；而湯德章律師與文學史亦不是毫無關係，許丙丁曾依自己的刑警經驗出版《實話偵探秘帖》一書，當時為許丙丁寫序的，正是湯德章。這段軼事，也被化用在與《小封神藏寶圖》合作的〈小封神歷險記〉裡頭（刊載於《幼獅少年》）。

這些與臺灣文學史若即若離、欲語還休的態度，可說是《小封神藏寶圖》的重要趣味。

交錯實境遊戲的商業效益

如前所說，交錯實境遊戲多半是某種商品的前哨戰，是優秀的宣傳工具，那這種遊戲是否能創造文學主題商品的效益呢？

其實文學主題的商品作為文創商品的一類，其困境與眾多文創商品相同——文創商品的企圖，是透過文化促銷商品，但要是該文化圈的成員不足，購買者自然不多，商業效益也自然低落。因此，文學主題商品的市場性，其實倚賴人民對文學的興趣。

從這點來看，交錯實境遊戲最大的優勢，就是能將玩家引導到特定的敘事上，並打破現實與虛構的疆界，讓文學視野闖進玩家的心靈，進一步產生親近感；文學最具有傳播力的部分畢竟就是「故事」，交錯實境遊戲使「現實」成為開放的故事場域，在那裡，文學能走出「文學圈」，推倒隔閡與藩籬。以《小封神藏寶圖》為例，許多玩家是透過這場遊戲才認識之前沒注意到的臺灣地方文化，甚至因此認識了許丙丁與《小封神》。

當文學能在人們的心中埋下種子，文學主題商品的商業價值自然就會浮現，而交錯實境遊戲，或許能在這場文學航行中繪出航海圖，將廣大的文學世界介紹給人們吧。✎