

文學的數位轉譯觀察

黃偉誌、林佩蓉

一、前言

2020年COVID-19病毒肆虐全球，各國皆捲入疫情風暴之中，唯恐病毒入侵國境、社區甚至體內。人們戴上口罩，閉門不出，即使不得已出門也得保持社交距離。各行各業的營收皆受疫情影響而大幅衰退，許多中小企業甚至因受疫情打擊而宣告倒閉，文學出版產業亦無可倖免。

即使台灣防疫相對穩定，但國際書展與多數實體活動仍接連取消，根據國家圖書館的統計，新書出版量也到達20年來的最低點，然在景氣一片慘澹之際，「宅經濟」相關產業因人們在家防疫而成長。人們大量訂閱線上影音媒體，以電子書而言，出版量以及銷售額都有提升，此外串流影音平台、電商平台，以及遊戲產業更彷彿完全不受疫情影響。日本遊戲公司任天堂的遊戲主機Switch自2017年發行，光是2020年就已銷售近三千萬台。¹於4月推出的遊戲作品《集合啦！動物森友會》更一舉成為年度暢銷作品，一年內便售出逾三千萬套。²全球知名PC遊戲平台Steam也創下歷年最高紀錄，2020年同時上線玩家曾高達2,480萬人，幾乎相當於全台灣的人都

在同一時間利用Steam玩遊戲。³

遊戲產業的蓬勃發展對比文學產業的衰退，不免令人喟嘆文化事業的難以為繼。但2020年文學與遊戲產業的此消彼長並非是單年的特殊事件，而僅是兩大產業常年發展趨勢下的一頁常態。文學出版的現況顯露出以閱讀為方式的文學在當今其他媒介強勢競爭下，難以再搶奪一般消費者的注意，但這是挑戰也是改變的契機，無論環境如何變化，文學永遠是那最真誠反應的靈魂。以下將以兩個小節介紹2020年線上文本的風景，從紙上文本到線上遊戲、部落格文章、線上展示等，在在呈現了文學數位轉譯的多元風貌。

二、文學藏品的「數位轉譯」

今年度，無論在教育界或者博物館，「轉譯」都是受人矚目的關鍵詞。文學文本方面，從黃崇凱的《文藝春秋》（2017）到賴香吟的《天亮前的戀愛——日治台灣小說風景》（2019），皆是將文學史料、作家生平，轉譯為另一種小說內容。「轉譯」文學也成為一種在數位平台說故事的新出路，國立台灣文學館（以下簡稱「台文館」）於2018年啟動的品牌「拾藏」，即以轉譯藏品故事作為開發製造商品的起心動念。轉譯的

1 〈任天堂Switch年產量上調至3千萬台 創新紀錄〉，「自由時報」（來源：<https://3c.itn.com.tw/news/44268>）。

2 〈「動物森友會」發售一年仍熱賣 日媒曝任天堂長銷關鍵〉，「聯合新聞網」（來源：<https://udn.com/news/story/10222/5334493>）。

3 〈Steam——回顧 2020〉，「Steam」（來源：<https://store.steampowered.com/news/group/4145017/view/2961646623386540826?l=tchinese>）。

來源是與作家相關的物件，這意味著釋放更多元的腳本元素，也就是「藏品+轉譯文+故事=商品」，讓文學的物件從資料庫、詮釋欄位中走出來，迎向大眾。台文館在今年所推出的第二批「拾藏」商品，連結文物、文學精神、日常生活，並結合第三方網路平台，發布藏品故事、商品，運用線上的便捷服務，降低大家對文學藏品的陌生。⁴寫故事的人各有不同風格，也符合不同閱讀品味的大眾，讓文學藏品成為一種更引人入勝的文本。

在當代快速變化的社會環境中，有能力空下一段閱讀時間似乎也成了奢望。人們快速瀏覽各式影片、短影片，或是多方遊玩各式娛樂，內容產業推出的速度也越加迅速。感官體驗皆能被其他媒介所滿足的情況下，細嚼慢嚥的文字閱讀便顯得格格不入。

但台灣作家過往所創造的文學經典以及獨有的歷史文化背景並非全然喪失活力，而是常年缺乏文化政策重視下所造成的疲憊。於2019年11月掛牌成立的文策院，今年舉辦第1屆「TCCF（Taiwan Creative Content Fest）創意內容大會」瞄準創意內容發展、市場交易及異業整合，力求帶動台灣文化內容的產業能量。在這展覽中以打破文本再重新組裝的實驗最值得注目，「始多利交易所——故事力跨界展示」運用《做工的人》、《守娘》等數個文學作品拆解重組，結合遊戲街機等不同媒介，打造故事遊樂場。⁵文學作品解決授權問題後，原作者離場，轉譯者搖身變成「小寫」作者，以團隊合作的方式打造另一

個文學世界。

三、文學遊戲化？遊戲文學化？

遊戲場域也同樣有著許多嘗試，獨立遊戲開發團隊「赤燭遊戲」的《返校》、《還願》等作品的空前成功，不僅只是讓台灣遊戲產業走向國際，也說明台灣特有的社會背景經過適當製作後，也能成為具有商業與教育意義的傑作。

文學並非缺乏故事或趣味性，而是需要找尋適合當代的傳播方式。即使在產業上產值懸殊，但文學與遊戲同樣是說故事的媒介管道。遊戲設計師傑西·謝爾就曾指出，遊戲和文學都提供讓人享受的體驗，只是遊戲更多出讓人互動的功能。⁶謝爾更進一步指出，好的遊戲作品應該向文學作品學習說故事的方式。⁷

文學與遊戲的許多互動其實比產業競爭關係來得更加和諧。許多經典文學作品會成為遊戲的背景設定，而傑出的遊戲作品本身可能也蘊含著如文學般的優秀故事。前者如史書《三國志》在日本遊戲《三國志》系列（1985-2020）幡然重生，或是改編自波蘭奇幻小說《獵魔士》的《巫師》系列（2007-2015）亦大受好評；後者則如小島秀夫的《死亡擱淺》（2020）或是獨立遊戲《Undertale》（2015）等，皆透過遊戲特有的性質講述一段優秀的故事。

上述二者也就是「遊戲化文學」以及「文學化遊戲」的差異，此處不細談兩個詞彙的詳細定義，而是想藉這兩個詞彙指出文學

4 「拾藏」藏品故事可自「方格子」瀏覽；商品可自「pinkoi」購買，這些平台皆有穩定的瀏覽人數，台文館借力使力，藉此累積知名度及聲量。

5 〈文策院2020 TCCF創意內容大會開展！始多利交易所、Taiwan HYPE等三大主題展區亮點〉，「LaVie」（來源：<https://www.wowlavie.com/article/ae2001813>）。

6 謝爾·傑西著，盧靜譯，〈有種體驗就是故事〉，《遊戲設計的藝術》（新北：遠足文化，2021.05），頁20。

7 同註7，頁284。

與遊戲在敘事上具有親近性，只是媒介性質的區別使得兩者之間的轉譯需要花費更多心思。

台文館團隊所製作的《夢獸之島》（2019）即為文學轉譯成數位遊戲的首次嘗試。《夢獸之島》的製作起源自文化部「台灣行卷——博物館示範計畫」，台文館將館內所收藏的文物進行3D掃描、建模，開放藏品詮釋及作家故事。最後則是向大眾徵選腳本，選出首獎作品並開發製作遊戲。

《夢獸之島》是來自學生組優選作品，讓玩家扮演拯救「銀河穹夢」的冒險家，姚一葦、林海音、張深切、龍瑛宗、葉石濤5位台灣作家為拯救宇宙的重要線索。玩家解決5位作家所遇到的難題之後，便可獲得一件他們身邊的物品作為擊敗最終BOSS——噩夢獸的力量。於是玩家在歷經重重冒險，解決各種疑難雜症後，便能與台灣作家們一同迎接美好結局。

該遊戲採第一人稱視角射擊遊戲的方式進行，只是玩家所射擊的並非真槍實彈，而是作家提供的墨水、能量等，進一步將玩家拉進遊戲中的幻想世界。美術則以3D建模為主，並配以360度環繞場景。玩家若配戴VR（virtual reality，虛擬實境）眼鏡遊玩，可以更进一步沉浸於遊戲世界之中。

雖然《夢獸之島》在開發完成之際，仍有畫面延遲、指示不明、遊戲時間過短等問題，但作為文學轉譯成數位遊戲的初期嘗試，也交出相當有誠意的成果。而台文館陸續透過推廣遊戲及優化，也有明顯的改善。

《1940》則是在2020年推出的另一款數位遊戲，由社會組優選作品改編而成，以台文館所典藏作家劉吶鷗的「麻將牌」為主軸發想劇本。此次玩家扮演穿梭時空的國際特

務，從2080年回到1940年的上海，力抗企圖扭轉歷史的敵對組織。《1940》為橫向解謎遊戲，玩家必須在各個關卡找尋線索，運用不同的道具找到藏置各處的麻將牌送回台文館，並在重重解謎之後防止歷史遭邪惡組織竄改。遊戲關卡場景皆參考作家劉吶鷗的生命軌跡，從中國上海、北京再回到台灣台南，每個場景力求重現當時的衣著服飾、空間物件。玩家在一步步解謎的過程中，也可以慢慢了解到1940年代的文化風景。⁸從兩款遊戲製作過程中，也多少呈現「文學」與「文學藏品」兩者在轉譯策略的運用差異。

「文學」以文字組成，其轉譯過程中便於切換至不同物質載體上傳播，如社群貼文、桌遊卡片等。時代較久遠的台灣文學作品在語言、核心關懷上都隔著一層距離，此時的轉譯便是企圖打破此隔閡，將文學的核心關懷提取出來加以運用，以便讓當代更多人認識。像台文館所推出的《文壇封鎖中》或是《農民力》，便大量取用白色恐怖主題或是土地主題的文學作品來加工製作成桌遊。

「文學藏品」較之「文學」又增添難度。「文學」可以透過文字於不同媒介間切換，轉述其中關切。然「文學藏品」則有具體物件，必須先交代藏品的身世背景，包含來自何人、何方、何時，以及入藏的理由，區別為什麼同樣隨處可見的物件，作家文物卻值得變成「藏品」。交代藏品的背景故事本身就是一層功夫，而如何論述其中重要性與文化意義並運用在轉譯作品上，就成了作業上更需注重的地方。

8 台文館發行的兩款遊戲在皆可在IOS、Android手機系統與steam遊戲平台免費下載，並持續優化中。

四、結語

台文館作為國家級的文學博物館，徵集、典藏許多作家的珍貴手稿、物件。藏品轉譯的目標一方面是能夠推廣台文館自身，然另一方面卻也希望自藏品出發，連結到作家、作品，進而讓大眾更認識到台灣文學。博物館若要讓社會大眾理解藏品，除了透過細緻化、全面性的學術研究來詮釋藏品意義之外，更需要適切地跨產業合作與設計才能順利轉譯。⁹如前文所提文策院辦理創意內容大會，便是希望匯聚產業力量與創意能量，促進跨領域合作，創造更豐富的文學轉譯作品。此外如台文館與衛武營合作舉辦的劇本改編工作坊，也帶領學員嘗試將文學作品轉譯成為舞台演出，打造不同的魅力。依對象各異而各出奇招，就為了能讓轉譯更加成功。

文學及文學藏品的轉譯不僅只是開出另一道接觸文學的窗口，也是在不同媒介轉換的交織作用下創造出嶄新的台灣故事。台文館所推動的各項成品僅是開端，也希望栽種的種籽能吸引更多人共同灌溉，運用數位技術，產出多樣化作品，讓大眾更容易接觸文學、感受文學的親切，讓文學靈魂在每一個人的生活中生生不息。

9 鄭清鴻，〈再探「轉譯」——「拾藏」的文學想像、實驗與前瞻〉，《台灣文學館通訊》63期（2019.06），頁16。