

國立臺灣大學工學院建築與城鄉研究所



碩士論文

Graduate Institute of Building and Planning

College of Engineering

National Taiwan University

Master Thesis

社區型實境遊戲如何建構、解構與重構參與者的地方經驗與認同？大
地遊戲與劇本遊戲個案分析

How Community-Oriented Location-Based Games Construct, Deconstruct
and Reconstruct Local Experiences and Identities of Participants? Taking
the Cases of “Wide Game” and “Script Game”

陳智瑩

Zhiying Chen

指導教授：張聖琳 博士

Advisor: Shenglin E. Chang, Ph.D.

中華民國 111 年 9 月

September, 2022

誌謝



感謝一路相伴的師婦張聖琳老師，您告訴我遇到問題逃避沒有任何意義，只有勇敢面對才是最好的解決辦法。在論文寫作的過程中，您與殺出重圍的夥伴們陪伴我一起共同體驗 6 小時的線上遊戲，每個禮拜日晚上都特別預留時間來進行江湖讀書會，不斷鼓勵我向前探索未知的樂趣，讓我能夠激發潛能進行遊戲劇本的創作...因為有您耐心的指導與陪伴，我的論文研究才能夠一路生花。在論文寫作過程中，感謝給予我非常大幫助與支持的梁容輝老師與蔡文傑老師，在台大創新學院課程的學習經歷，讓我收穫並累積了大量的遊戲設計實踐經驗知識，並且透過課程認識了一批熱愛遊戲的同學與夥伴，為後續的論文研究提供了非常大的幫助。感謝趙煒老師，在四川崇德工作坊課程學習期間，是您給予的肯定與鼓勵促成了我與社區遊戲研究主題的相遇與結緣，這個緣分又通過牟家院村戲劇節得以延續。感謝在論文寫作過程中結緣的牟家院村殺出重圍的小夥伴們，很幸運能夠與你們在雲端相遇結緣。正因為有你們的幫助，才讓我的論文寫作研究過程中不斷的充滿驚喜，讓我能夠從更加多元的角度理解研究主題與內容。感謝劉昭吟老師，在完成研究所學業的過程中，遇到困難找不到前路方向的迷茫時刻，及時出現為我指明方向。感謝王志弘老師，在 2018 年我因病住院期間，幫忙聯繫協調所內陸生同學輪流照我。感謝陳良治、黃麗玲老師，在城鄉所生活與學習過程中一直給予我的幫助與關心。雖然城鄉所實習課的課業相對繁重，但還是會非常懷念在實習課早起去南港走街串巷的日子。懷念新想事成的團隊夥伴們對我的包容與照顧，感謝小菜、歡歡與 17 組成了丸子書屋互相學習並且鼓勵我努力前進。後來因為疫情的原因，我回到了家中進行論文寫作，感謝同樣一直陪伴在身邊，我的先生健宇與我們的父母家人，是你們一直以來的鼓勵與支持讓我能夠安心在家專心寫作完成研究。最後，還要感謝凱傑、睿睿的協助，讓我能夠遠程完成畢業的行政流程。

匆匆五年時光一晃就過去，我相信研究所的學習生活是結束也是新的起點，感恩這一路遇到的所有幫助過我的貴人們。

摘要



本研究以社區為導向的實境遊戲作為研究對象，探究社區的實境遊戲如何影響參與者地方經驗與認同。在遊戲中，建構人與地方的情感連結，解構地方過去的經驗與認知，重構人與地方的關係連結。作為人與地方空間互動的媒介，以社區為導向的實境遊戲依據玩法機制可分為「大地遊戲」與「劇本遊戲」兩大類型。

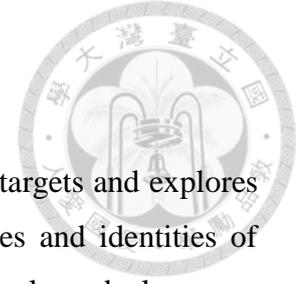
首先，研究者參與體驗社區型實境遊戲《仙宮案前朵貓貓》與《北上海 1950：風聲》，兩者都是由在地返鄉青年創作，遊戲愛好者與在地人共同參與。遊戲機制是基於角色扮演的探險闖關與推理解謎，透過故事將角色融入在地居民的生活圈，以此保留在地過去與現在的鄉土記憶，從而分析出以社區為導向的實境遊戲可以建構、解構與重構參與者的地方經驗與認同。

其次，研究者通過與跨領域參與者共同孵化社區實境遊戲的行動實驗，與返鄉青年共同創作融合線上與實境的多人角色扮演的劇本推理遊戲《歸來可「見」鄉？》。以修補濰坊牟家院村人與鄉村關係為目標建構在地連結，以遊戲化的方式解構與重構地方經驗與認同。

最後，研究者通過分析上述案例的參與者的地方經驗與認同的轉變過程，並依據參與式研究的實踐經驗，提出以社區為導向的遊戲化行動模式語言，以此回應實境遊戲如何建構、解構與重構參與者地方經驗與認同的核心發問。

關鍵字：社區、實境遊戲、地方性、地方認同、遊戲化

ABSTRACT



This study takes community-oriented location-based games as targets and explores the ways that location-based games influence the place experiences and identities of participants. In the games, the emotional connections between people and places are constructed, the past experiences and perceptions of places are deconstructed, and the relationships between people and places are reconstructed. As a medium of interaction between people and places, community-oriented location-based games can be divided into two major types: “Wide Game” and “Script Game”.

Firstly, researcher participates in the location-based games “Hide and seek at Xiangong” and “North Shanghai 1950: Wind Sound”, both of which are created by local youths returning to hometown, participated by game enthusiasts and local people. The game mechanics are based on role-playing adventure and puzzle solving. Through storytelling, the roles are integrated into the local community, thus preserving the local memory of the past and present, and thus analyzing that community-oriented location-based games can construct, deconstruct, and reconstruct local experiences and identities of the participants.

Secondly, researcher incubated an action experiment of location-based games with cross-disciplinary participants. Researcher collaborates with returning youth to create an online and location-based multiplayer role-playing reasoning game, “Returning to the Hometown”, which targets to repair the relationship between the people and the villages in Weifang Mujiayuan village to construct local connections and deconstruct and reconstruct local experiences and identities in games-based ways.

Finally, researcher analyzes the transformation process of local experiences and identities of the participants in the above cases, and proposes the model language of community-oriented games-based action based on the practical experience of participatory research, in order to respond to the core question of the ways location-based games construct, deconstruct and reconstruct the local experiences and identities of the participants.

Keywords: community, location-based games, locality, local identity, gamification

目錄



口試委員會審定書	#
誌謝	i
摘要	ii
ABSTRACT	iii
目錄	iv
圖目錄	vi
表目錄	x
第一章 緒論	1
第一節 研究發問	1
第二節 研究動機與背景	2
第三節 文獻回顧	5
第四節 研究方法	15
第二章 以社區為導向的實境遊戲發展歷程	21
第一節 打破虛實邊界的實境遊戲	21
第二節 遍地開花的社區實境遊戲	26
第三章 社區遊戲「建構-解構-重構」參與者地方經驗與認同	59
第一節 《仙宮案前朵貓貓》：在地視角下的指南生活史	61
第二節 《北上海 1950：風聲》：傳遞知青年代的鄉土記憶	89
第四章 跨領域參與者共同孵化社區實境遊戲的行動實驗	112
第一節 擾動地方的返鄉青年與鄉村戲劇節	112
第二節 跨領域參與者共創牟家院村的實境遊戲	128

第五章 社區「玩」起來？創作社區型實境遊戲的模式語言..... 148

參考文獻..... 177



圖目錄



圖 1-1	研究關係對象分析圖	2
圖 1-2	研究流程圖	16
圖 2-1	城市尋寶網絡平台預定界面截圖（以《木柵欄裡的秘密》為例）	36
圖 2-2	城市尋寶遊戲謎題包（以《木柵欄裡的秘密》為例）	37
圖 2-3	城市尋寶遊戲謎題包內輔助道具（以《木柵欄裡的秘密》為例）	38
圖 2-4	城市尋寶遊戲謎題包內「遊戲成員行動條碼卡」	38
圖 2-5	研究者參與的城市尋寶遊戲闖關過程（以《木柵欄裡的秘密》為例）	39
圖 2-6	社區型大地實境遊戲的玩家行動流程圖	40
圖 2-7	2015—2020 年台灣地區每年度發行社區型實境遊戲數量分佈圖	41
圖 2-8	大眾點評 APP 遊戲預約平台界面（以《九州江湖·極樂黃泉》為例）	45
圖 2-9	《九州江湖·極樂黃泉》兩天一夜中的極樂客棧與遊戲 NPC	46
圖 2-10	《九州江湖·極樂黃泉》玩家角色劇本以及遊戲互動	46
圖 2-11	《九州江湖·極樂黃泉》遊戲 NPC 與玩家互動場景	47
圖 2-12	《九州江湖·極樂黃泉》遊戲主持人復盤遊戲劇情	48
圖 2-13	社區型劇本實境遊戲的玩家行動流程圖	49
圖 2-14	2015—2021 年台灣地區每年度發行社區型實境遊戲數量分佈圖	50
圖 2-15	2015—2022 年台灣地區每年度發行社區型實境遊戲數量分佈圖	51
圖 2-16	2015—2022 年台灣地區各團隊創作社區型實境遊戲數量分佈圖	53
圖 3-1	虛實混合的社區型實境遊戲的世界觀結構示意圖	59

圖 3-2	社區型實境遊戲與參與者地方經驗與認同的相互作用示意圖	60
圖 3-3	研究者參與當日的《仙宮案前朵貓貓》遊戲現場活動反饋	62
圖 3-4	指南宮前山入口處的萬壽路指南公車站的位置	64
圖 3-5	《仙宮案前朵貓貓》遊戲場域的地理位置與範圍	65
圖 3-6	《仙宮案前朵貓貓》遊戲網絡平台發佈的預購海報	66
圖 3-7	《仙宮案前朵貓貓》遊戲場域—指南老街、太陽蛋工作室現場圖	67
圖 3-8	《仙宮案前朵貓貓》遊戲範圍並標註遊戲點位的探險指南	67
圖 3-9	《仙宮案前朵貓貓》遊戲的點位線路圖	68
圖 3-10	《仙宮案前朵貓貓》部分遊戲點位現況場景	71
圖 3-11	指南山台車鐵道舊址（直通山上指南宮大雄寶殿）	73
圖 3-12	《仙宮案前朵貓貓》遊戲玩家行動流程圖	78
圖 3-13	《仙宮案前朵貓貓》的探險指南玩法示意圖	79
圖 3-14	《仙宮案前朵貓貓》玩家闖關任務卡牌點位線路示意圖	80
圖 3-15	《仙宮案前朵貓貓》獲取第一關「劍蘭」卡牌示意圖	81
圖 3-16	《仙宮案前朵貓貓》第一關中神明案前供奉的「劍蘭」	85
圖 3-17	《仙宮案前朵貓貓》大雄寶殿旁阿月阿姨的香燭鋪	86
圖 3-18	《仙宮案前朵貓貓》指南山慈惠宮附近的「含笑花」	87
圖 3-19	《仙宮案前朵貓貓》指南老街的指南茶莊	88
圖 3-20	《仙宮案前朵貓貓》隱藏花絮遊戲故事短篇插畫集	89
圖 3-21	《北上海 1950：風聲》遊戲場域各個空間位置分佈	93
圖 3-22	《北上海 1950：風聲》遊戲場域各個空間位置分佈現場圖	94
圖 3-23	《北上海 1950：風聲》遊戲任務發佈區公告欄現場圖	95

圖 3- 24	《北上海 1950：風聲》遊戲角色在農場內的空間點位分佈.....	97
圖 3- 25	《北上海 1950：風聲》遊戲玩家行動流程圖.....	102
圖 3- 26	知青博物館內保存展示 1950 年代知青使用的生活票據.....	104
圖 3- 27	《北上海 1950：風聲》遊戲玩家身份工作證正反面與記工分空白卡片.....	104
圖 3- 28	《北上海 1950：風聲》玩家遊戲行動空間分析圖.....	105
圖 3- 29	《北上海 1950：風聲》知青農場遊戲任務空間分析圖.....	106
圖 3- 30	《北上海 1950：風聲》遊戲角色身份故事關係分析圖.....	108
圖 4- 1	山東省濰坊市行政區範圍衛星圖.....	112
圖 4- 2	山東省濰坊市寒亭區高里街道牟家院村 1:100 比例尺衛星圖.....	113
圖 4- 3	山東省濰坊市寒亭區高里街道牟家院村鳥瞰圖實景.....	113
圖 4- 4	牟家院村櫻桃園種植農地舊址現況圖.....	115
圖 4- 5	牟家院村鄉村戲劇節劇場空間使用分析圖.....	123
圖 4- 6	「廟前劇場」外來表演者與牟家院小學學生共同參與演出.....	124
圖 4- 7	「崖劇場」廣東肢覺劇場與村民合作演出《蕪——大地上的無名者》.....	125
圖 4- 8	牟家院村鄉村戲劇節行動者關係網絡分析圖.....	127
圖 4- 9	2018 年牟家院村鄉村戲劇節 YARD 青年鄉村沙龍.....	129
圖 4- 10	第十二回牟家院村鄉村戲劇節《村客松遊戲江湖之劇本殺手召集令》.....	131
圖 4- 11	牟家院村跨領域的遊戲化行動者網絡分析圖.....	132
圖 4- 12	在地生活者踏查牟家院村空間線路示意圖.....	133
圖 4- 13	牟家院村之劇本殺江湖讀書會的八週行動計劃.....	135
圖 4- 14	牟家院村空間踏查軌跡衛星圖重製後的社區地圖.....	138

圖 4- 15	牟家院村第三回江湖讀書會參與者分享個人的地方經驗	140
圖 4- 16	牟家院村不同世代的「人-鄉」關係分析圖	141
圖 4- 17	牟家院村《歸來可「見」鄉?》遊戲任務地圖	143
圖 4- 18	牟家院村《歸來可「見」鄉?》遊戲角色人物關係分析圖	145
圖 5- 1	孵化社區的實境遊戲行動模式語言結構分析圖	148
圖 5- 2	社區遊戲世界觀創作模式分析圖	152
圖 5- 3	踏查生活空間模式中虛實結合踏查方式示意圖	154
圖 5- 4	盤點社區資源模式語言分析示意圖	156
圖 5- 5	蒐集故事傳說模式語言分析示意圖	158
圖 5- 6	社區遊戲《仙宮案前朵貓貓》社區關係網絡	159
圖 5- 7	社區遊戲之社區關係網絡分類	160
圖 5- 8	劃定遊戲場域繪製遊戲地圖	162
圖 5- 9	交互式機制任務模式語言分析示意圖	169
圖 5- 10	遊戲主創團隊模式語言分析示意圖	171
圖 5- 11	遊戲體驗者模式語言分析示意圖	172
圖 5- 12	社區參與者模式語言分析示意圖	174



表目錄



表 1-1	實境遊戲的空間性三元辯證分析表格	7
表 1-2	研究資料蒐集與執行	19
表 1-3	以玩家或創作者身份參與式體驗行動遊戲案例資料表	20
表 2-1	2005-2012 年國外發佈的社區型實境遊戲案例彙整表	30
表 2-2	2015-2018 年台灣地區分佈的社區型大地實境遊戲彙整表	34
表 2-3	2019-2020 年台灣地區分佈的社區型大地實境遊戲彙整表	41
表 2-4	2019-2020 年中國大陸地區分佈的社區型劇本實境遊戲彙整表	44
表 2-5	2021 年台灣地區分佈的社區型大地實境遊戲彙整表	50
表 2-6	2022 年台灣地區分佈的社區型實境遊戲彙整表	51
表 2-7	2015—2022 年台灣地區各團隊創作社區型實境遊戲數量分佈表	53
表 2-8	2021—2022 年中國大陸地區分佈的社區型劇本實境遊戲彙整表	54
表 3-1	研究者參與式體驗觀察社區型實境遊戲行動時間表	61
表 3-2	《仙宮案前朵貓貓》遊戲參與者受訪表	61
表 3-3	《仙宮案前朵貓貓》遊戲關卡點位的地理位置與概況分析表	69
表 3-4	《仙宮案前朵貓貓》遊戲各關卡中出現的人物角色分析表	74
表 3-5	《仙宮案前朵貓貓》遊戲各關卡中任務卡牌位置守關人分析表	80
表 3-6	《仙宮案前朵貓貓》遊戲各關卡情境故事內容分析表	84
表 3-7	《北上海 1950：風聲》遊戲參與者受訪表	89
表 3-8	《北上海 1950：風聲》遊戲場域知青農場歷史沿革分析表	91

表 3-9	《北上海 1950：風聲》遊戲工作人員的角色身份背景資料彙整	98
表 3-10	《北上海 1950：風聲》遊戲玩家的角色身份背景資料彙整表	99
表 3-11	1950 年代知青農場內社會生活關係網絡分析表	100
表 3-12	《北上海 1950：風聲》遊戲故事角色卡與任務卡分類統計表	109
表 3-13	《北上海 1950：風聲》遊戲故事任務劇情分幕分析表	110
表 4-1	牟家院村鄉村戲劇節參與表演行動者分類表	121
表 4-2	牟家院村第十二回鄉村戲劇節內容彙整分析表	129
表 4-3	牟家院村遊戲化行動過程實踐記錄分析表	135
表 5-1	社區遊戲設計的模式語言結構分析	150
表 5-2	盤點社區資源人文地產景分類填寫表	155
表 5-3	設計多元的遊戲角色與關係填寫表	164
表 5-4	設計起承轉合故事情境填寫表	167

第一章 緒論



第一節 研究發問

在台灣以聚樂邦、城市尋寶、芒果遊戲以及在中國大陸火爆的文旅劇本殺遊戲為代表的社區型實境遊戲已經成為備受遊戲玩家所追捧的新興遊戲類型。同時也有相關社區規劃者及在地經營者，希望能夠利用新興的遊戲，給地方帶去新的活力與價值。積極在學習遊戲化的設計方法，以及積極討論遊戲與地方空間、社會議題之間的關係。正如李晏佐（2021）所說關於遊戲的經驗文獻回顧，大多從遊戲化醫療、遊戲化教育與學習、電子遊戲設計與遊戲相關經營管理等角度進行研究。又或者聚焦以心理學角度、哲學、文學、歷史學角度與遊戲進行對話研究（何威、劉夢霏主編，2020）。國外的遊戲研究者聚焦如何利用遊戲的方式，讓人與城市透過技術進行互動，探究運用科技的力量創造有趣的城市互動遊戲（Nijholt,A，2017；Leorke,D，2019）。在台灣地區以遊戲的方式在社會空間進行創新實踐的行動更多以桌遊的遊戲類型方式呈現及應用，有研究認為桌遊可以提供教育功能，並且可以促進社會公共議題的相關討論（李晏佐，2021）。有學者以行動研究的方式證明卡牌類的桌遊可以作為地方知識轉譯及提升地方認同感的方式（謝竹天，2021）。

以真實地方為遊戲場域的實境遊戲則似乎較少被學者提及討論，據研究者了解目前在市場上，有遊戲公司、遊戲設計師會與地方、社區政府合作，創作關於地方的實境遊戲在空間中的進行實踐。利用遊戲來帶動地方的經濟發展及解決地方的社會問題，增加人與人之間的互動與聯結。因此本研究旨在通過以大地遊戲、劇本遊戲兩類不同的地方實境遊戲案例，探討遊戲如何與地方連結，打造非正式的公共聚集場所，讓地方可以吸引自願、非正式、期待聚會的常客。以回應如何利用遊戲的方式，保存修補地方文化與生活紋理。以遊戲化的方式串聯在地空間，探究遊戲如何成為連結人與地方的工具。為回應上述內容，提出以下研究發問：

1. 人們的地方經驗如何透過遊戲而轉變？
2. 人們如何透過遊戲認同一個地方？

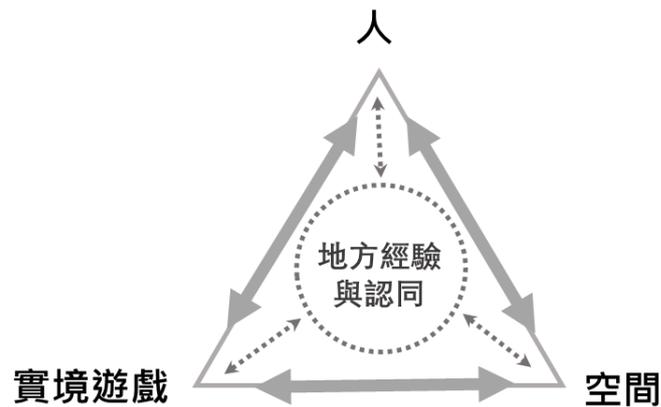


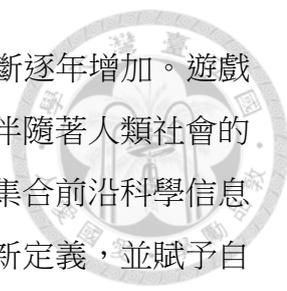
圖 1-1 研究關係對象分析圖

資料來源：本研究繪製

第二節 研究動機與背景

根據 Newzoo (2020) 的《全球遊戲市場報告》到 2020 年底，全球將有接近 27 億的玩家。而亞太地區擁有 14 億玩家，將佔到全球所有玩家的一半以上 (54%)。東亞地區 (尤其是中國) 推動了亞太地區在全球市場中的高活躍度玩家的佔比。說明在全球的遊戲市場下，亞太地區的遊戲人口集中在中國、日本、台灣等東亞地區。2020 年上半年中國自主研發的遊戲在國內市場的實際銷售達 1201.4 億人民幣，同比增長 30.38%。中國自主研發的遊戲，在海外市場的實際銷售收入達 75.89 億美元，折合人民幣約 533.62 億，同比增長 36.32%。中國遊戲市場已經連續 3 年成為全球第一大遊戲經濟體。而且令人非常意外的是，遊戲產業其實早在 2010 年就已經超越電影產業，成為中國最大的娛樂文化產業 (柴秋霞，2021)。李茂 (2019) 提到國外曾經公佈一項調查表明，一個普通的電子遊戲玩家到 21 歲時，在遊戲上花費的時間已經相當於他整個中學階段上課的時間；全世界的人玩接龍遊戲的時間大概有 90 億小時，相當於建設 500 條巴拿馬運河的時間；全世界人每週花在遊戲上的時間是 32 億小時。隨著互聯網技術與智能移動設備的不斷全球普及使用，這些數據還在不斷的持續變化，遊戲已經成為了文化娛樂活動的重要內容之一。

遊戲研究歷史學者約翰·赫伊津哈，在 1938 年出版的《遊戲的人》一書中，從文化學、歷史學的角度具體分析了遊戲的意義。闡述了遊戲與人類文明發展的相關性，同時也認為遊戲作為文化的本質和意義對我們的現代文明發展具有重要

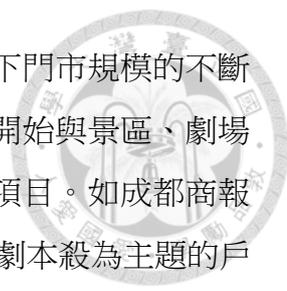


的意義。近年來，隨著遊戲產業的不斷蓬勃發展，遊戲人口不斷逐年增加。遊戲研究者李茂（2019）認為遊戲從過去的原始社會開始，就一直伴隨著人類社會的發展而不斷變化發展，遊戲作為日常休閒娛樂的方式轉變成為集合前沿科學信息技術的大眾傳播娛樂的媒介，遊戲在社會發展過程中不斷被重新定義，並賦予自身新的社會價值，目前已經成為了人們生活中不可或缺的一個部分。遊戲作為人們生活中的重要休閒娛樂活動，以及社會經濟市場發展中的巨大文化產業。張玉佩（2011）從傳播學角度對遊戲進行討論，認為遊戲作為傳播的形式之一，同時也是人們參與社會的重要機制。兒童通過遊戲學習獲取認識世界社會的基本知識，青少年通過遊戲結交夥伴，發展社群進行互動。成年人透過遊戲尋找認同，在遊戲中實現自我。人們開始慢慢發現遊戲似乎擁有神奇的力量，遊戲可以長時間的吸引住玩家，讓他們建立有意義的人際關係，還能發展他們的創造潛能（Yu-kai Chou，2020）。

隨著科技的發展，遊戲的類型不斷多元。如 2016 年由任天堂發佈的混合實境遊戲 *Pokémon Go*（精靈寶可夢 Go），通過移動定位技術以及穩定的網路連接，讓寶可夢玩家通過移動設備就能在真實空間中就可以體驗遊戲的樂趣。遊戲在發佈首月就創下了無數佳績，甚至打破了五項金式世界記錄¹（武修硯，2018）。更是在世界各地掀起了抓寶熱潮，讓原本應該在虛擬遊戲世界的玩家，開始出現在現實世界。玩家們拿著手機不分晝夜的出現在公園、商業街等不同的角落進行著捉寶遊戲，這樣的現象也引起了社會各界對該類型遊戲的熱議。近年來，與寶可夢一樣基於現實世界的實境遊戲又掀起了新的遊戲熱潮。

「整個城市都是我的遊戲場！」以聚樂邦為代表的遊戲公司，喊出了這樣的創作目標口號。他們將解謎遊戲從室內密室逃脫的佈景空間帶到戶外空間，打破了遊戲空間的限制。將真實的城市空間轉變為玩家遊戲的場所，同時利用遊戲盒及手機系統，引導玩家觀察實際的真實環境。遊戲主要是以團隊協作的類型為主，需要通過與團隊其他玩家不斷合作交流才能解開謎題。遊戲創作者們期待通過遊戲的方式讓玩家走出虛擬世界，面對面的交流。讓玩家能夠發現平日被我們忽略的真實世界的美好。在中國大陸，以沉浸式角色扮演為主的推理遊戲——劇本殺

¹ 分別是首月營收最高的手機遊戲、首月下載次數最多的手機遊戲、首月登上最多國家安裝榜榜首的手機遊戲、首月登上最多國家營收榜榜首的手機遊戲、營收最快突破 1 億美金的手機遊戲。



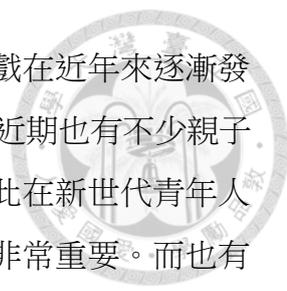
(又稱：謀殺之謎)正如火如荼的發展起來。隨著劇本殺的線下門市規模的不斷擴大發展，在北京、上海、成都等城市，劇本殺遊戲創作者們開始與景區、劇場等文化觀光空間共同合作打造其相關聯的戶外劇本殺遊戲體驗項目。如成都商報(2021)報道稱 2018 年底，位於四川成都青城山出現了沈浸式劇本殺為主題的戶外遊戲體驗項目。2021 年 5 月，位於四川成都的寬窄巷子推出了全中國首款以城市人文歷史為背景主題的劇本殺遊戲《寬窄十二市》，該遊戲場地直接覆蓋了整個寬窄巷子景區。遊戲的劇情則是圍繞成都自宋代開始每月就有一個集市文化為遊戲題材創作。大量的遊戲創作者開始基於現實世界開始創造遊戲，同時也吸引了大量的玩家蜂擁而至，迫不及待的體驗。在這樣的遊戲市場發展現況下，遊戲世界似乎再也不只存在於虛擬的網路世界。正如黃盟雅(2020)所說，當現實環境成為遊戲的空間，遊戲中的物品不再是遊戲設計師憑空創造的道具，推進遊戲的劇情可能涉及文化、生活甚至是關於歷史的。遊戲的空間也許是一座廢棄多年的，但充滿故事的老四合院，也許是一條充滿童年味道的風味小吃街等等。它們通通都會透過遊戲而再次被重視與看見，遊戲已經開始在現實世界的各個角落大放異彩。

綜上所述，看見遊戲在社會發展過程中的影響以及重要性。以下整理出四個本研究主要的研究動機：

第一，在台大創新學院的遊戲人生課程學習過程中，研究者瞭解認識到實境遊戲的力量。透過前期的研究調查發現目前有不少的實境遊戲與地方空間關係連結緊密，並逐漸成為新興的遊戲類型。遊戲的創新價值以及影響潛力都有值得討論的價值。

第二，目前不少地方或社會團體，正在積極利用實境遊戲帶動地方進行遊戲創生。但是實境遊戲在地方及市場中的作用表現褒貶不一，成效良莠不齊。目前在學術領域針對實境遊戲的相關研究，大多集中在以教育、醫療、商業經營等角度，缺少從修補地方記憶紋理的視角，對實境遊戲與地方關係進行研究討論。探究如何利用遊戲的方式，保存修補地方文化與生活紋理，從而串聯在地空間、連結人與地方。

第三，社區專業者原來關注的是空間的社會營造，不是社會網絡中的空間性營造。而遊戲營造的是人們所處社會關係網路中的空間性。在不同地區由本地團



隊或獨立實境遊戲設計公司設計，基於特定空間創作的實境遊戲在近年來逐漸發展，已經變成 95 後新世代青年人喜愛的休閒娛樂、社交活動。近期也有不少親子團體、旅遊團體透過遊戲的方式，在不同的地區開展活動。因此在新世代青年人的生命經驗中，遊戲以及社會關係網絡的空間對於他們來說都非常重要。而也有學者認為遊戲可以作為空間的重要媒介存在，因此遊戲可以說是未來社區專業者營造社會網絡空間性的關鍵媒介。

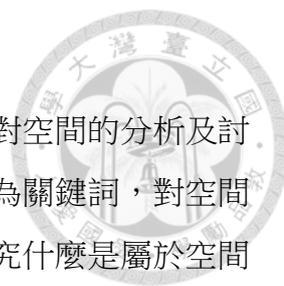
第四，期望通過參與式的質性研究方法，提出以和社區為導向的實境遊戲如何建構、解構與重構參與者的地方經驗與認同的核心發問。並結合以《仙宮案前朵貓貓》、《北上海 1950：風聲》與《歸來可「見」鄉？》作為研究案例進行具體分析，蒐集相關的資料探究遊戲與地方的關係，思考遊戲串聯空間、連結人與地方的方法，以及在空間中參與遊戲的人共創遊戲的模式。

第三節 文獻回顧

圍繞上述研究發問，本研究將文獻回顧的內容圍繞空間與地方、遊戲化設計相關的理論進行整理與分析討論。

第一節，以空間理論探討實境遊戲與地方的關係，以空間作為研究的關鍵詞進行文獻資料的整理分析。為回應實境遊戲對人與空間有什麼作用影響的研究發問，需要了解空間與地方的關係，思考在地歷史文化與居民生活記憶對於地方的重要性。最後通過探究空間的模式語言，整理相關的文獻，釐清模式語言如何運用在遊戲空間的營造之中，以此回應如何以實境遊戲的方式進行地方創生的創新實踐的研究發問。

第二節，回到本研究的核心研究發問如何以實境遊戲連結人與地方？首先需要思考如何創作實境遊戲？本研究引入遊戲化的設計理論進行回應，因此需要對遊戲化的定義與發展脈絡進行文獻資料的分析與整理。其次研究還需要了解遊戲化的設計是由哪些遊戲元素與機制構成？以回應如何將運用遊戲化的設計機制將地方空間、在地歷史文化、居民生活記憶等地方元素轉變為遊戲的元素。最後通過整理遊戲化的設計理論的應用與實踐案例，總結經驗思考如何運用遊戲化的設計理論與地方居民共創實境遊戲。



一、空間與地方

通過上述資料發現要探究走出戶外的實境遊戲，就離不開對空間的分析及討論。研究者將從空間的研究發展脈絡開始探討空間，以空間作為關鍵詞，對空間的分析進行理論回顧，探究空間與地方的相關理論概念。並探究什麼是屬於空間的模式語言。

1、空間研究脈絡

什麼是空間？希臘哲學家 Platon（柏拉圖）認為空間是一種容器，它包容或接受物質活動。²在西方的哲學研究歷史中，空間一直以來都被看作是沒有任何特征及含義的容器。但在城市的發展過程中，正如美國文學空間學家 Robert T. Tally Jr.（2021）所說不同文化不同時代的人會以不同的方式對空間進行感知與體驗，她引述英國藝術評論家 John Berger 的觀點，認為是因為新的觀看方式的發展及變化，讓我們徹底改變了對空間與地方的經驗。

在 1960 年代以來，西方人文社會學科領域將研究的中心轉向了空間，開始關注空間與社會的關係。並且從跨學科的視角，發展了與空間相關的眾多研究課題。學者對過去的空間論述進行了批判，他們認為空間不應該僅僅作為人們生活生產的容器存在，而應該與人們的生活環境連結起來，將空間置入在社會關係與背景中進行討論。因此在 1970 年代以 Henri Lefebvre、David Harvey 為代表的人文地理學者就關於空間與社會的關係問題進行了研究與討論。1974 年法國人文地理學家 Lefebvre 在《空間的生產》一書中提出「（社會）空間是（社會的）產物。」³的觀點，他認為空間作為一種產物，並不是指代某種特定的產品，而是將空間看作一種社會的關係存在（Lefebvre，2021），因此可以了解到實境遊戲的空間就是社會發展的產物。Lefebvre（2021）提出以空間實踐（spatial practice）、空間再現（representation of space）以及再現空間（representational space）的相關概念對空間中的社會關係進行更深層的分析。空間實踐指向人們日常所感知到的實體性的空間，是具有一定物理屬性的空間。而空間再現則是指代規劃師或藝術家想象中的空間，是一種理想的、期望的空間，而再現空間則是描述在日常空間中互動創造出的空間。

² 讀否讀否應是滿腹經綸（2021 年 8 月 2 日）〈陸揚 | 從空間觀念稽考到空間批評理論〉《搜狐文藝研究》取自：https://www.sohu.com/a/481050843_121119369。取用日期：2022 年 3 月 19 日。

³ Henri Lefebvre（2021）《空間的生產》，北京：商務印書館。頁 41。



都市理論學家 Edward W. Soja 則受到 Lefebvre 空間的生產理論影響，在再現空間的概念基礎之上發展出了空間性的三元辯證 (trialectics of spatiality) 的觀念 (Tim Cresswell, 2006)⁴，提出了第三空間 (Third Space) 的概念 (Soja, 2005)⁵。如下表 1-1 所示：

表 1-1 實境遊戲的空間性三元辯證分析表格

空間性三元辯證	概念釋義	遊戲的空間性
第一空間	<ul style="list-style-type: none"> 感知的空間 客觀的、物質的、真實的 	玩家感知的空間
第二空間	<ul style="list-style-type: none"> 想象的空間 主觀的、心靈的、想像的 	設計創作的空間
第三空間	<ul style="list-style-type: none"> 生活的空間 體驗的、生活的、實踐的 	參與者互動的空間

研究者自繪資料參考：Tim Cresswell (2006) 頁 64-65。

空間性三元辯證觀點為實境遊戲的空間分析，提供了後續的理論研究依據。透過實境遊戲串連的真實的地方空間構成了第一空間，這個空間在經驗上是可以測量以及進行空間描述的。認為遊戲的第一空間就是過程中連結起來的真實空間，是客觀的、物質的、由遊戲關卡所串聯建構起來的空間。而第二空間則指的是遊戲設計出的想象的空間，由遊戲設計師計劃中的遊戲空間，第三空間則是由遊戲玩家所體驗感受實踐的空間。

正如 Cresswell (2006) 所說三元空間辯證的觀點打破了感知空間與空間實踐的區分，讓研究者不僅從物質或心靈的空間思考，而更加關注人與空間之間產生的互動與連結。增加了生活實踐空間的視角進行研究與分析。盧沛文 (2020)⁶認為第三空間更加關注空間如何融合實體、感官、情緒、經驗以及記憶等各種關係，一些很具體細微的空間互動都屬於第三空間的範疇。由此可以發現第三空間關注的是日常生活與空間彼此形塑的關係，從空間的生產理論中看出，空間對於遊戲

⁴ Tim Cresswell (2006)《地方：記憶、想像與認同》。台北：群學。頁 64。

⁵ Edward W. Soja (2005)《第三空間—去往洛杉磯和其他真實和想象地方的旅程》，上海：上海教育。

⁶ 盧沛文 (2020)〈第三空間：以共享為原料，閱讀日常生活的「地方」〉《台北村落之聲》。取自：<https://www.villagetaipei.net/Post?Pid=15132>。取用日期：2022 年 3 月 19 日。

來說是一種生產工具又是生產手段。遊戲需要依賴空間，遊戲設計師創作了遊戲的空間，而玩家的加入而生產出新的空間。因此在後續的研究中應該結合玩家在遊戲空間中的體驗與經驗感受，透過玩家的實踐來探究實境遊戲產生空間的社會分析。除了對遊戲空間自身的分析之外，也需要回應研究發問中的戶外實境遊戲與地方關係進行探討。思考空間與地方之間的關係是什麼？遊戲如何將空間變成玩家留下記憶與經驗的地方？

2、空間中的人與「地方」關係

「當人感到對空間完全熟悉時，它就變成了地方」。⁷

人文主義地理學者段義孚（2017）提出了地方空間理論，在《空間與地方：經驗的視角》一書中通過對空間與地方的討論，揭示了關於人與空間的關係。段義孚以現象學作為他的研究方法，強調人與地、文化與空間以及人與自然之間的關係。聚焦在對人的生活經驗以及空間的感情，認為人的經驗才是認識世界的主要工具。段義孚從人的感官、情感的角度，對人與地方、空間進行了探討，以經驗的視角觀察人類認識到地方的特殊性，以及說明了人們認識空間的能力以及將能力轉變為空間知識的方法。這回應了人們通過實境遊戲過程中形成的動覺、知覺經驗，能夠促進對空間的認識與了解。段義孚在書中提到有意義的空間就是有人在其中生活感知與實踐，原本的開放空間因為有人的活動而有了意義的聚集。比如家、學校、鄉村等區域空間正是因為有人在其中生活並使用，空間變成了屬於人的空間，獲得了界定與意義的空間，就變成了地方。在如何認識了解空間的問題上，他提到關於人對於空間知識來源「如果能夠想象運動和位置變化，那麼空間能力就可以變為空間知識」。⁸遊戲玩家可以通過在實境遊戲的闖關過程中，將探索空間的能力透過身體在空間的運動以及移動轉變為屬於個人的地方知識。文章中提到如果空間相對比較大，那麼人的動覺經驗、知覺經驗和形成的概念都會對認識空間的能力產生影響。正如遊戲在空間中進行，玩家在遊戲的過程中體驗到了對自身而言有意義的空間，將遊戲的空間變成了屬於自己體驗記憶中的地方。這樣的空間實踐過程就回應了段義孚的地方理論，讓遊戲的地方明確了意義空間的概念界定，遊戲關卡所在地方的日常性連結了生活的經驗，讓關於該地的

⁷ 段義孚 Yi-Fu Tuan (2017)《空間與地方：經驗的視角》。北京：中國人民大學出版社。頁 60。

⁸ 段義孚 Yi-Fu Tuan (2017)《空間與地方：經驗的視角》。北京：中國人民大學出版社。頁 56。

生活經驗與記憶得以在遊戲的空間中得以實現留存。

正如 Tim Cresswell (2006) 所說「藉由參與這些日常操演 (performance), 才得以認識地方, 覺得自己是地方的一份子」。⁹地理學者 David Seamon 通過現象學的探查, 認為空間中身體的移動性 (bodily mobility) 是理解地方的關鍵特性。Seamon 追隨法國現象學家 Maurice Merleau-Ponty (梅洛龐蒂) 的論點, 關注「空間的日常移動—由個人自己開展的身體或身體局部的任何空間移置 (displacement)」¹⁰, 並藉由這樣的論點引出他對地方的定義。Seamon 將人們在生活中的身體移動形容成為一種習慣, 以人們會以熟悉的方式進行空間移動。身體會記錄人在空間中的移動經驗, 並經由累積而形成對於空間的地方記憶。他認為這是身體對於空間的一個自然反應以及大腦對空間的條件反射。在此基礎上他藉由跳舞作為理論的引據, 將人們有意識的空間移動稱為「身體芭蕾舞 (body-ballet)」。¹¹假若這樣的有意識的移動經歷了一些時間, 他則將人們有意識的移動稱為「時空慣例 (time-space routine)」。¹²而有意識的移動與特定的空間結合在一起就會讓人產生強烈的地方感及熟悉的感覺, 他將這樣的過程稱為「地方芭蕾舞 (place-ballet)」。¹³認為人們身體的移動性在空間、時間裡結合, 會產生出地方感。那就是人們透過在空間中的移動經驗, 而收穫對於地方生活節奏的歸屬感。

「地方正是這樣透過人群在日常的空間生活過程中不斷展演出來的 (Tim Cresswell, 2006)」。¹⁴因此藉由該理論可以發現, 實境遊戲玩家通過身體在空間中的移動性, 玩家也能夠通過不斷在遊戲中的展演認識空間中的地方, 收穫關於遊戲空間的地方經驗與記憶。了解空間與地方的辨證關係之後, 那空間又是如何被轉化為遊戲的呢? 遊戲設計師又是如何設計運用空間這一重要的遊戲元素的呢? 在遊戲設計者與空間專業者之間又有什麼關聯呢?

3、空間的模式語言

「每個遊戲都發生在空間 (space) 裡, 它定義了一款遊戲中可以存在的各個地點, 以及它們之間如何互相關聯」。¹⁵美國卡內基美隆大學的遊戲設計學者 Jesse Schell 在《遊戲設計藝術》一書中也關注到空間元素對於遊戲的重要性, 他認為遊

⁹ Tim Cresswell (2006)《地方：記憶、想像與認同》。台北：群學。頁 59。

¹⁰ Tim Cresswell (2006)《地方：記憶、想像與認同》。台北：群學。頁 57。

¹¹ Tim Cresswell (2006)《地方：記憶、想像與認同》。台北：群學。頁 58-59。

¹² Jesse Schell (2016)《遊戲設計藝術》。北京：電子工業出版社。頁 162。

戲設計師與建築設計師其實都有同樣的工作目標，就是需要設計運用空間。正如學者邱上嘉等人（2010）在文獻資料中提到 Alexander 在《建築的永恆之道》一書中認為「每一個充滿活力的完整的社會都有它自己獨特而又清晰的模式語言」。¹³而在 1977 年《建築模式語言（The Pattern Language）》一書中，建築學家 Alexander 將模式語言的理論應用在了空間的設計之中，在這本書中為城市空間設計與研究提供了 253 個模式語言，其中有 150 個左右涉及到了空間的模式語言。針對空間的尺度、關係與邊界進行了設計及方法的說明，在空間尺度的研究上，他透過觀察人的物理尺度、行為方式以及主題感受進行空間模式（Pattern）的設計。在空間的關係研究中，主要關注公共與私密空間研究，探討空間所處的位置以及空間的組織架構。關於空間的邊界則將其分為了明確及模糊空間兩種類型的邊界定義，Alexander 認為世界就是由空間與事件連結而成的。而事件就是指代人在空間中的行為及活動，因此他在模式語言中重視從人的角度觀察空間以及設計營造空間。他關注人與空間的關係，並記錄人在空間中的行為與感受組成空間中的一個個設計模式語言（陳潔，2007）。

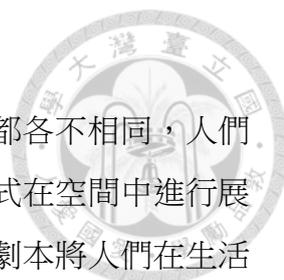
在遊戲設計藝術的書中，設計師 Schell（2016）提到要做一名優秀的遊戲設計師，也同樣需要了解空間專業者的相關理論與方法。¹⁴認為建築模式語言是遊戲空間設計的重要工具理論，以《模擬城市》為例，該遊戲的設計師 Will Wright 就運用了模式語言作為理論工具進行遊戲的空間設計。而計算機科學中的設計模式運動的興起也是源自於建築模式語言這本書。¹⁵希望讀者能夠通過了解模式語言的相關論點，思考人與空間之間的關係，並用於遊戲的空間設計之中，由此可 Alexander 的模式語言對於遊戲空間營造的重要性。在建築學家 Alexande 的空間模式語言中，強調了對空間劇本對於空間營造的重要性。認為專業者可以透過發現觀察空間的模式語言，來對使用者的行為活動進行組合，並透過空間劇本與空間使用者進行溝通互動，來了解使用者對於空間的使用經驗以及問題需求（于欣可，2015）¹⁶。空間劇本就是指以空間中的場景作為背景故事，去串聯相關的空間使用者。通

¹³ 邱上嘉、莊玟琦、管倖生（2010）〈亞歷山大模式語言運用於閒置空間再利用之研究〉《建築學報》。第 71 期：1-25 頁，頁 2。

¹⁴ Jesse Schell（2016）《遊戲設計藝術》。北京：電子工業出版社。頁 379。

¹⁵ Jesse Schell（2016）《遊戲設計藝術》。北京：電子工業出版社。頁 384。

¹⁶ 于欣可（2015）〈溪州部落的空間營造初探〉《台灣社區通》。取自：
<https://communitytaiwan.moc.gov.tw/Item/Detail>。取用日期：2022 年 3 月 22 日。



過對劇本中的故事場景的編寫，連結使用者的活動經驗。

空間承載了人們成長與生活的記憶，每個人與空間的關係都各不相同，人們可以自由的說出各自關於空間的記憶與經驗，並透過劇本的形式在空間中進行展演互動溝通。遊戲基於真實空間的場景創作，並且通過遊戲的劇本將人們在生活環境中的場景與生活經驗展現出來，而玩家則可以透過遊戲的方式與空間中的其他人進行溝通互動、建立連結。因此研究者發現好的空間設計並不是如何將一個空間進行改造或者轉變更新，而是更應該注重如何讓空間能夠與人進行連結，如何透過空間增強人與人之間的連結，讓人們能夠透過空間連結與環境和諧共處。這樣的觀點也同樣可以應用在遊戲的空間營造之中，一個好的遊戲應該是能夠連結人與環境互動的空間。

二、遊戲化設計

1、遊戲化發展脈絡

「現實已經破碎，我們需要創造遊戲來修復它。」¹⁷

在 2009 年的遊戲開發者大會，學者 McGonigal 提出了關於社會現實遊戲、嚴肅遊戲、以及創造出積極影響的遊戲等構想及概念。她提到在 2500 年之前呂底亞人希羅多德就認為遊戲是一種介入社會危機的有效方式，而 McGonigal 則認為遊戲是能夠讓人們共同面對解決社會問題的一種方式及手段，遊戲可以讓我們與社會環境建立更強更緊密的聯繫。就在最近這短短的 30 年的社會發展過程中，遊戲已經在不知不覺中影響了越來越多的人。同時在書中我們也可以了解到，在 2009 年的《網絡心理學、行為和社會網絡》(*Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*) 這本科學雜誌中的報告，在接受調查的 CEO、CFO 以及高層主管中，有 61% 人的在工作休息的時候會玩遊戲。從上述的這些數據¹⁸中我們可以了解到，遊戲在社會生活中的影響。這些數據都回應了在 2008 年的時候一名遊戲記者 Rob Fahey 所說「避無可避：很快，人人都會變成遊戲玩家」。¹⁹

遊戲研究學者 Jane McGonigal (2016) 在《遊戲改變世界》一書中提到這樣的觀點，她希望能夠讓有遊戲與心理學、認知科學、社會學、經濟學、政治學等學

¹⁷ Jane McGonigal (2016)《遊戲改變世界(經典版)》。北京：聯合出版公司。頁 9。

¹⁸ Jane McGonigal (2016)《遊戲改變世界(經典版)》。北京：聯合出版公司。頁 11。

¹⁹ Jane McGonigal (2016)《遊戲改變世界(經典版)》。北京：聯合出版公司。頁 12。

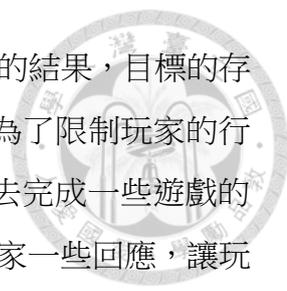
科領域進行連結及互動，讓相關的學者了解遊戲的影響與作用力，希望能夠在為了通過遊戲來改變人們的生活及思考的方式。改變人們遊戲是為了逃避現實的刻板印象，而讓遊戲來影響創造更美好的現實生活。因此她提出了遊戲化的概念，希望透過遊戲化的方式對個人以及社會產生影響。遊戲化一詞最早源於 Nick Pelling 的遊戲化界面顧問公司提出，在 2011 年由 Deterding 等學者正式提出了對於遊戲化的明確定義，認為「遊戲化就是在非遊戲的情境中使用遊戲的元素」（周聖傑，2021）。

Antoine de Saint Exupery 認為遊戲在為了將成為塑造未來的一個主要的平台，遊戲設計在未來不僅僅是一種方法論，而是能夠改變社會影響世界的工具。未來遊戲能讓人高興起床、精力充沛開始新一天，遊戲可以幫助減少工作的壓力，大幅度的提升對工作的滿意度。可以修正教育系統，治愈抑鬱、肥胖、焦慮和注意力缺陷幫助老人感受到社會的關懷與聯繫，提高民主的參與度，解決氣候變化和貧窮等全球範圍的問題等等（McGonigal，2016）。遊戲化的力量可以幫助我們改變現實生活，讓我們能夠更加積極的去面對這些困難與問題。因此在了解到遊戲化的力量之後，那我們該如何運用遊戲化？遊戲化又有哪些特征、元素與機制？

2、遊戲化元素與機制

遊戲化元素就是指構成遊戲的基本要素，而遊戲化機制則是用來輔助遊戲元素能夠成功引導玩家進入遊戲環境的方法。遊戲化系統中透過遊戲化元素來吸引人們參與到遊戲之中。研究者邱顯揚（2015）認為好奇、挑戰、目標都是遊戲化之中重要的元素，只有在遊戲化的系統中加入能夠吸引人們參與的元素，如學者 Kim 和 Lee 提出可以透過在遊戲中埋下神秘的懸疑線索來吸引玩家繼續探究，進行遊戲解謎。同時在遊戲中設置挑戰也一直是非常重要的一個元素，不斷的讓玩家感受失敗。正如 McGonigal（2016）所說「成功的希望比成功更有意義」²⁰，勝利往往會讓快樂終結，而失敗能夠讓人一直持續維持快樂的感受。有意思的失敗可以延長遊戲玩家的遊戲體驗，同樣也是一種拓展學習能力的好機會。而目標元素則是指遊戲在創作開始的一個初衷，為什麼要做這個遊戲，玩家為什麼要玩這個遊戲？玩家透過這個遊戲可以收穫到什麼？這些都是遊戲化系統中的目標元素需要解決跟處理的問題。遊戲化設計的四大決定要素分別是：目標、規則、反

²⁰ Jane McGonigal（2016）《遊戲改變世界（經典版）》。北京：聯合出版公司。頁 71。



饋系統和自願參與。目標 (goal) 就是指玩家透過遊戲能夠得到的結果，目標的存在為玩家提供了玩遊戲的動力。規則 (rules) 指的是在遊戲中為了限制玩家的行動而成立的，在一定的條件下玩家需要不斷的突破自身的能力去完成一些遊戲的任務。反饋系統 (feedback system) 是指隨時都能在遊戲中給玩家一些回應，讓玩家能夠隨時了解到自己在遊戲中的位置以及進度，這樣才能讓玩家不斷的挑戰自己，確認與終點目標的距離。自願參與 (voluntary participation) 就是要求遊戲的玩家是自由的參與遊戲活動的，並與其他遊戲玩家可以建立一些遊戲共識 (McGonigal, 2016)。

在 2004 年的時候遊戲學者 Hunicke 等人提出了 MDA 遊戲架構，將遊戲化元素分為機制 (mechanics)、動態 (dynamic) 和美學 (aesthetics) 三個部分。而這裡的機制則是指能夠引導遊戲進行的演算法，並透過這樣的演算法則來組成相應的遊戲規則與目標。而遊戲的動態則是指代由於遊戲機制產生的互動性，遊戲美學就是指玩家在遊戲過程中產生的體會及感受。Werbach 與 Hunter 在 2012 年則提出 DCM 系統，將機制元素 (mechanics) 作為遊戲進程以及玩家參與的基本流程，其中涵蓋了挑戰、機會、回饋以及獲勝狀態等等，並以組件元素 (components) 如徽章、點數、排行榜等作為組成遊戲機制的重要元件 (吳岱芸, 2015)。

遊戲化研究者楊敏里 (2021) 則認為遊戲化的本質是提高人們的參與積極性，利用好玩有趣的元素吸引人們參與到行動中去。因此遊戲化是以人為中心的設計方式，並不是以功能導向的設計方法。因此在設計遊戲的過程中，希望設計師能夠關注以人為主的核心理目標，強調遊戲中人的感受以及體驗，創造出能讓人沈浸其中的遊戲體驗場景才是遊戲設計的終極目標。而並不是僅僅關注點數、徽章、排行榜等這些功能性導向的遊戲元素，更應該從提高玩家體驗的角度出發關注他們感興趣的元素去設計遊戲。如 Maican et al. 將遊戲分為元素 (elements) 以及機制 (dynamics) 兩個大類，元素就指的是遊戲中的一些功能導向的得分、等級、排行榜、關卡及虛擬寶物等等。而機制是指建構遊戲體驗引發玩家興趣以及動機的方法，主要是由獎勵、徽章、表現、成果等。認為遊戲化設計的過程中就應該考慮如何讓遊戲的互動更加有趣，並且如何讓這些互動能夠對社會有價值影響？

3、遊戲化社會參與的空間

正如 McGonigal (2016) 所說「開發與日常生活相聯繫的遊戲，它們有助於人

們減少痛苦，更多地享受現實世界。」²¹遊戲應該更多的與現實進行連結，利用遊戲化的方式創造出更多的價值，與遊戲相比，現實更加難以投入，遊戲的出現可以激勵人們更加積極主動的參與到現實生活中。她提到平行實境遊戲（*Alternate Reality Gaming*，ARG）²²在現實世界的應用與影響，認為該類型遊戲可以讓人們透過遊戲化改變現實生活的方式。而實境遊戲存在的意義就是幫助人們不再逃避現實生活中令人煩惱及困難的事，比如做家務、打掃清潔、上課學習、治療疾病等等。使用遊戲化的方式，讓人能夠在生活中體驗到參與的快感以及自豪感，這就是遊戲的現實意義。透過遊戲化讓人能夠感受到更快樂的工作、更興奮激動的成就感、更緊密的社會連結、更自由的學習等這些過去無法在電腦遊戲中實現的遊戲化價值。因此可以看出遊戲化具有強大的激勵機制，能夠透過實時反饋特征來不斷激勵玩家參與到遊戲之中。這樣的機制有效的幫助玩家不再逃避現實，而是透過遊戲參與到現實之中，增強社會參與的能力與熱情。

遊戲化的團隊機制，則可以幫助遊戲玩家與陌生人互動連結，並創造出社會參與的強大社群網絡。如詹明峰、張鐵懷（2018）在遊戲學習分析架構一文中對 21 世紀關鍵能力遊戲的定義，提到遊戲未來發展應該以提升社交互動（*social interaction*）為主要目標。玩家可以在遊戲中學習協同論證（*collaborative argumentation*）以及與團隊成員溝通的能力。楊敏里（2021）認為遊戲本身就具備共創的精神，但往往會經常被玩家及社會所忽視。提出 *Prahalad & Ramaswamy*（2004）的價值共創理論，認為社會中的價值已經從過去的單一關係者創造價值轉變為集體共創的階段。透過人與人之間的不斷互動，營造出新的社會價值創造體系。學者認為價值共創理論的核心觀點就是需要創造社會互動，而遊戲化就是能夠提高價值創造媒介。他將遊戲化共創模式分為三階段，首先是創造遊戲化的關係，其次是營造遊戲化的互動，最後是共創遊戲化的價值。由此可以發現遊戲化可以創造社會關係，增加人與人之間的互動，並且還可以由遊戲玩家一起共同創造遊戲化的價值。遊戲在西方社會的文化語境之中也具有共享、互動等等的文化意涵，傳播學者 *William Stephenson* 將遊戲與傳播之間聯繫起來，認為遊戲具有傳播文化及生產文化的空間特性（宋靜、張慶梅，2022）。玩家在遊戲中建立的社

²¹ Jane McGonigal（2016）《遊戲改變世界（經典版）》。北京：聯合出版公司。頁 155。

²² 平行實境遊戲（*Alternate Reality Gaming*，ARG）定義：是以真實世界為遊戲互動場域，並融入各種虛擬的遊戲元素，玩家以角色扮演進行遊戲互動的多媒體互動遊戲類型（McGonigal，2016），頁 122。

會連結，從最開始為了遊戲而溝通隨著時間的推移以及互動的累積，逐步轉變成為了溝通而遊戲，遊戲成為了人與人之間建立關係與情感連結的重要媒介。

英國遊戲設計師 Simon Evans 和 Simon Johnson 針對城市戶外空間，設計了一款名叫《陌生人的安慰 (Comfort of Strangers)》的遊戲。希望能夠透過遊戲化城市空間的方式，讓玩家能夠互相認識並彼此互動產生意義。遊戲利用了帶有藍牙探測器的手機或者筆記本電腦進行，每當玩家身邊出現其他玩家，遊戲就會發出提醒的聲音。玩家在參與遊戲時會被自動分為愛人隊及舞者隊，但玩家在一開始並不知道自己會被分屬在哪個隊伍，遊戲規則設置需要玩家透過與其他玩家互動的方式進行推測。如果玩家在漫步街道的過程中碰見隊友則會增加生命，反之則失去生命值。因此在玩這個遊戲的過程中，玩家必須要時時刻刻觀察身邊經過的人以及尋找並判斷其他玩家的身份。玩家之間也會透過這樣的遊戲互動，開始建立連結。在 2008 年 Simon Evans 和 Simon Johnson 為了讓城市空間變得更加有趣，就在布里斯托爾舉辦了趣味遊戲節 (Interesting Games, Igfest)，更多的基於現實空間的創新遊戲開始在城市中展開，如 2006 年在紐約劇本的出來玩遊戲節、2007 年在倫敦劇本的躲貓貓遊戲節以及在 2005 年在首爾創辦的城市遊戲節等等，全球範圍內的城市遊戲節開始逐步發展起來 (McGonigal, 2016)。越來越多的人參與到城市遊戲之中，創造出了強大的社會參與的遊戲空間。

第四節 研究方法

圍繞上述文獻回顧，可以了解空間與地方、遊戲化等相關理論依據。為更好的回應如何以實境遊戲連結人與地方的研究發問，本研究將採用質性研究方法，以參與式研究的方式，通過文本分析、參與觀察、深入訪談、案例分析四大方法進行資料蒐集與分析。研究將以大地遊戲與劇本遊戲兩大類型實境遊戲作為研究對象，為回應實境遊戲與地方關係為何的研究發問，具體研究方法設計流程如下表所示：

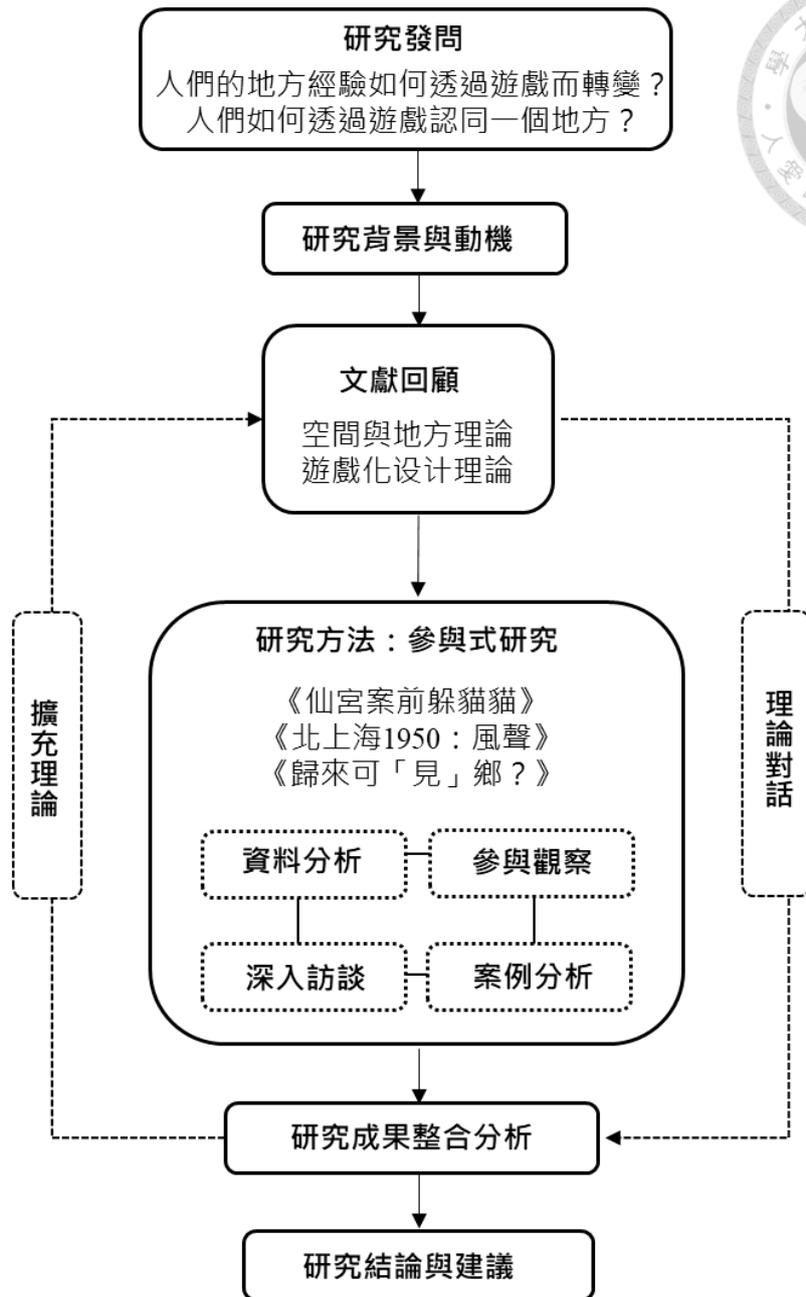


圖 1-2 研究流程圖

資料來源：本研究繪製

首先，本研究將透過對社區型實境遊戲發展研究現況等相關內容的搜索，進行資料文獻、遊戲網站社群、社交平台資訊、Vlog 視頻、新聞訪談等二手資料進行文本分析。希望能夠透過相關的資料整理爬梳，能夠對實境遊戲在社會中的發展現況有初步的了解。同時了解在不同地方經由不同遊戲團隊創作出了什麼樣的社區型實境遊戲？除了由任天堂等國外公司所開發的大型商業化實境遊戲之外，

還有哪些本土化的由獨立遊戲團隊進行創作設計的社區型遊戲？這些遊戲又與地方之間的關係是怎麼樣的？又是經由哪些遊戲參與者進行共創的？

因為社區型實境遊戲發展快速，並且數量較多分佈地區也較廣，且多數遊戲都有相對應的人數門檻以及在限定時間內預約舉辦。而目前因疫情的影響，多地的實境遊戲也處於不斷變動問題。研究者無法一一去到遊戲的活動現場參與體驗遊戲，而是通過對實境遊戲的社群網站體驗留言區、售賣遊戲的網絡平台評價區，蒐集玩家對於遊戲體驗的反饋感受留言。期望能夠從遊戲玩家留言板，以及由遊戲創作者在社交平台發佈的遊戲創作感想文章、採訪宣傳遊戲文案等資料中了解實境遊戲玩家的體驗與感受，遊戲創作者在遊戲設計過程中的心路歷程。通過資料搜索發現，由於實境遊戲也在 YouTube、bilibili 等自媒體視頻網站中出現，有許多 YouTuber、UP 主會發佈不同的實境遊戲開箱 Vlog。通過視頻的方式全程記錄實境遊戲的體驗過程。這些視頻資料的存在很真實的、完整的記錄了在實境遊戲過程中，玩家體驗的過程以及經驗感受。當然在蒐集資料的過程中也發現，這些社交媒體的資訊也是玩家們互相交流的重要平台。遊戲玩家們時常在購買遊戲的前期，通常都會在各大社交平台對遊戲名進行關鍵詞搜索，以此了解其他已經玩過該遊戲的玩家的評價、體驗記錄或者遊戲攻略。這些前期的必要調查，都是身為一名初階遊戲玩家需要做的功課。本研究期望能從更多元的資訊平台獲取更多的研究資料，幫助研究者加深對實境遊戲與參與者、地方之間關係的理解。

其次，研究者從 2019-2022 年期間就以遊戲創作者、玩家身份對研究對象社區型實境遊戲，進行持續的參與觀察。透過線上線下揪團進行不同的遊戲體驗，並且報名由實境遊戲公司聚樂邦開辦的線上遊戲設計課程、參與台大創新學院遊戲人生遊戲設計課程。以藉由以上方法，得以加入相關實境遊戲的玩家、設計學員社團、聊天社群，進而與其他遊戲玩家、遊戲創作者建立田野關係。再次，透過對擁有不同經驗的遊戲玩家、遊戲創作者以及遊戲 NPC 等相關行動者進行深入訪談，訪談將以半結構的形式進行，並根據訪談大綱對遊戲參與者進行深入訪談，在訪談之前將向訪談對象寄送訪談知情同意書（詳情見附件）。透過訪談蒐集遊戲參與者們對於遊戲的空間感受以及如何共創遊戲的經驗。

最後，透過文本分析、參與觀察、深入訪談獲取相關的研究資料後，選取大地遊戲與劇本遊戲為代表的兩類社區型實境遊戲個案進行具體的案例研究。因此

透過文本分析、參與式觀察、深入訪談、案例分析的方法，本研究可以蒐集實境遊戲與空間相關的資料，以及在空間中的遊戲參與者的遊戲經驗資料。通過參與式方法蒐集到的研究資料，可以作為本研究的基礎材料。再連結空間與地方、遊戲化設計的相關理論進行研究成果分析，以此回應如何以實境遊戲連結人與地方的核心研究發問。接下來將針對參與式研究資料蒐集與執行及研究案例的具體說明。

一、資料蒐集與執行

本研究為執行上述的研究設計與方法，分做三個階段來蒐集材料。

第一階段，以遊戲創作學員的身份參與觀察體驗遊戲創作的過程。在 2019 年 2 月開始了關於遊戲設計的課程訓練，學習遊戲化設計的相關理論知識，並參與創作了未來大溪的桌遊。在 2019 年 6 月底到 7 月初參與暑期實踐課程，為活化崇德的閒置空間，提出尋寶崇德的實境遊戲設計方案。在 2021 年 2 月到 6 月期間，參與台大創新學院遊戲人生課程，以改善亞健康人群身心狀況；培養玩家的日常散步的意識習慣；增加玩家與周圍空間及人的情感連接為設計目標，創作了 **BE RIGHT BACK** 實境遊戲台大附近地區初版的概念模型。同時在 2021 年 3 月完成聚樂邦在好學校線上的實境遊戲設計課程的學習，透過課程了解聚樂邦關於實境遊戲的設計流程與方法。希望以遊戲創作學員的身份，可以從遊戲創作者的角度，思考遊戲與地方之間的關係。

第二階段，以遊戲玩家與創作者的身份體驗玩家在遊戲中的經驗與感受。選擇了如城市尋寶、聚樂邦等，在社區型實境遊戲發展早期成立的遊戲公司創作的遊戲進行遊戲體驗累積相關經驗。以玩家身份參與以太陽蛋工作室、大豐知青農場在地團隊創作的實境遊戲。以創作者身份與跨領域參與者共同在濰坊牟家院村創作社區型實境遊戲，以此了解實境遊戲在不同地方的創作及玩家實踐經驗。

第三階段，以研究者身份進行遊戲參與者的田野深入訪談，以及相關新聞、文獻資料的蒐集。加入 **FB** 的遊戲討論小組「什麼玩議—議題遊戲/實境遊戲/桌遊」、**FB** 遊戲玩家創建揪團小組「**T.P.C.**真人實境密室逃脫俱樂部」，聚樂邦創建的 **FB** 遊戲玩家交流小組「聚樂邦 x 實境遊戲 揪團 組隊 自由交流」等網絡平台，進行玩家遊戲經驗的資料蒐集。同時也透過參與實境遊戲的關係，與遊戲創作者、

參與者、玩家建立連結，為後續研究資料的蒐集提供幫助。



表 1-2 研究資料蒐集與執行

<p>2019.02—2021.05 以遊戲學員身份 蒐集相關研究資料</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 台大創新學院遊戲人生：未來大溪桌遊設計 • 暑期實踐課程：尋寶崇德實境遊戲概念設計 • 台大創新學院遊戲人生：BERIGHT BACK 實境遊戲設計 • 好學校：聚樂邦實境遊戲設計課程學習
<p>2020.12—2022.06 以玩家、創作者身份 參與式觀察與行動</p>	<p>體驗遊戲：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 台北指南山《仙宮案前朵貓貓》 • 大豐知青農場《北上海1950：風聲》 <p>創作遊戲：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 濰坊牟家院村《歸來可「見」鄉？》
<p>2021.12—2022.09 以研究者身份 案例分析與寫作</p>	<p>進行深入訪談：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 實境遊戲玩家 • 實境遊戲創作者、經營者 • 遊戲參與者（NPC） <p>文本資料蒐集：</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facebook、YouTube、instagram、bilibili、微信等 • 新聞採訪、文獻資料等

資料來源：本研究繪製

二、研究案例介紹

本研究探討的實境遊戲範圍，不同於由大型遊戲公司任天堂開發的基於 GPS 定位系統的擴增實境遊戲寶可夢。而是關注由小型獨立遊戲設計團隊或是在地遊戲設計團隊，基於不同地域空間所創作的實境遊戲。這些實境遊戲往往都有相對應的遊戲範圍，同時遊戲的背景故事也會依據所處的遊戲空間場域而創作設計。對比於隨時隨地可以點開遊戲 APP 開始進行的，大型開放地圖式的實境遊戲寶可夢，這些小型遊戲設計開發團隊或公司設計的地圖闖關、角色扮演實境遊戲則更具有地域屬性。往往需要玩家提前向相關的遊戲工作室或販售平臺進行預購，並確認遊戲的時間。同時玩家也必須要到達相對應的遊戲起始點，利用預購送達的遊戲輔助道具包或者相對應的遊戲平臺 APP 才能開始遊戲。由此可以發現，小型

基於不同地方創作的實境遊戲與開放地圖式的實境遊戲對比，遊戲玩法機制更加多元並且更具有遊戲空間的地方性色彩。比如在成都寬窄巷子的《寬窄十二市》實境劇本殺遊戲，比起到處都能開始的寶可夢遊戲，基於特定城市空間所創作的遊戲更能激起玩家的獵奇心理。遊戲在一定的空間範圍內設置關卡，由玩家進行解謎及推理，社區型實境遊戲依據玩法機制可以分為大地遊戲與劇本遊戲。如果是地圖闖關型的大地遊戲，則會要求玩家依據遊戲所給的線索，進行空間探索闖關。遊戲會為玩家設置多個關卡，串聯不同的空間形成玩家的闖關故事地圖，當然這些關卡往往都會與空間中的故事或者空間的建築結構有所關聯。而劇本遊戲則更多是讓玩家通過閱讀遊戲劇本，扮演遊戲角色進行案件的推理。遊戲劇本及角色往往是來源於空間中的真實的歷史或生活故事，遊戲的角色扮演讓玩家短暫的成為了過去或者現在生活在這個空間中的人。同時玩家因為遊戲需要與空間中的人進行不斷的互動，而且不少遊戲還會讓空間中真實生活的人成為遊戲的NPC，輔助玩家進行案件推理。遊戲讓玩家短暫的扮演了在空間中曾經生活過或是正在生活著的人，通過這樣的遊戲體驗，玩家與空間中的人、遊戲所存在的空間開始有了連結。因此本研究將以小型獨立遊戲設計團隊或是在地遊戲設計團隊，所創作設計的實境遊戲作為後續的研究案例進行分析。以玩家身份參與觀察的遊戲案例，如下表所示：

表 1-3 以玩家或創作者身份參與式體驗行動遊戲案例資料表

序號	創作團隊	遊戲名稱	遊戲地點	人數	觀察時間
1	太陽蛋工作室	仙公案前朵貓貓	台北指南山	2	2021/02/14
2	大豐知青農場	北上海 1950：風聲	大豐知青農場	7	2021/12/05
3	牟家院村戲劇節參與者	歸來可「見」鄉？	濰坊牟家院村	6	2022/06/25

資料來源：本研究繪製

第二章 以社區為導向的實境遊戲發展歷程



人與地方產生互動的空間場域可以稱為社區。「社區泛指具有共同地理空間、互動關係和組織體系的人群」²³，社區是凝聚並推動跨領域多元行動者的參與社會行動的重要場域，社區也是人們能夠參與治理社會、文化的重要行動實踐場域。(張聖琳、陳怡仔，2020；徐震，2007)。本研究發問關注人們的地方經驗如何透過遊戲發生轉變？以及人們如何透過遊戲認同一個地方？研究者認為以社區為導向的實境遊戲可以作為人與真實地方空間產生互動的工具媒介。由於社區遊戲是基於實境遊戲發展而來的，因此要說明社區遊戲的發展概況就需要先對實境遊戲的定義與轉型發展進行了解。由於實境遊戲是近年台灣遊戲市場中自發形成的遊戲類型名稱，並沒有相關的專業學術定義。本研究希望以實境遊戲作為關鍵詞搜索相關資料文獻，先對實境遊戲進行概念界定後，再進一步說明探究社區遊戲的發展歷程與現況。

第一節 打破虛實邊界的實境遊戲

根據整理相關文獻資料後發現，實境遊戲一詞源於台灣的遊戲市場，使用實境遊戲一詞的研究集中在台灣學術界。由於遊戲類型名稱在學術界的定義相對模糊，各個地區的學者並未有統一的學術名詞，不同地區遊戲市場中對該類型遊戲有不同的定義。要理解什麼是社區遊戲，就要對實境遊戲的轉型發展進行了解。因此，本研究將先對實境遊戲的概念定義進行界定與釐清。

一、實境遊戲的概念定義

首先，國外學界自 2001 年以來就有眾多關於實境遊戲概念的爭論，出現了許多相互競爭並交疊使用的遊戲名詞。如 McGonigal (2006) 使用 Ubiquitous games²⁴ (普適遊戲) 定義，Jason Farman (2012) 和 Mary Flanagan (2009) 則將實境遊戲

²³ 張聖琳、陳怡仔 (2020) 〈知識緣：食養農創之跨領域場域教學模式〉《設計學報》。25.4 (2020) 43-64，頁 44。

²⁴ Ubiquitous games : McGonigal (2006) 的定義源自 1990 年代初出現的 *UbiComp* 又稱 *ubiquitous computing*、*pervasive computing* (普適計算又稱無處不在的運算) 概念聯繫起來。這個概念由 1991 年 Mark Weiser 提出，他預測到未來智慧設備會融入生活之中，並由此提出了該概念。



稱為 *Locative games*²⁵（適地性遊戲），Anton Nijholt（2017）以 *Pervasive game*（隨境遊戲）²⁶，Dale Leorke（2019）使用 *Location based game*（基於位置的遊戲或適地性遊戲）²⁷等英文名詞指代實境遊戲，關於該類型遊戲的名詞定義，在各個遊戲設計師及理論學者之間並沒有形成一個統一的共識。本研究更傾向使用學者 Dale Leorke 對實境遊戲的名詞定義。Leorke（2019）認為相對 *Locative* 或 *Pervasive game* 的概念，使用 *Location based game*（基於地方創作的遊戲）的定義可能會更讓讀者容易理解其含義。由於本研究使用中文寫作，為避免名詞使用混亂，同時也為方便讀者能夠更好的閱讀全文，研究以台灣學界使用的「實境遊戲」作為該類型遊戲的名詞進行研究寫作。

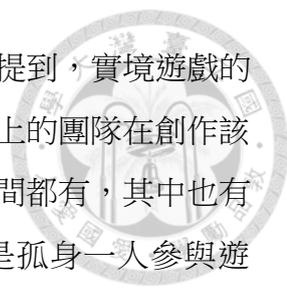
實境遊戲在真實的空間環境中建構虛擬的遊戲世界，讓玩家在完成任務的過程中體驗到遊戲的愉悅感、挑戰的成就感。遊戲預設玩家被困在了一個無形的場域（*Area*）之中，玩家需要在場域中進行探索及觀察，找到能夠推進遊戲進行的關鍵道具，並使用道具得出遊戲的關卡謎底進行闖關解謎，最後逃出遊戲預設的場域（林原君，2015）。同時由於實境遊戲的玩法機制需要通過尋找空間中的線索，以及遊戲往往都是以團隊合作的形式進行，近期也越來越被各大企業看中，被用來作為員工的教育訓練的方式。林原君（2015）認為實境遊戲的機制與玩法、創作理念源自於一群美國矽谷程式系統工程師。在 2006 年他們受到 20 世紀英國犯罪小說家阿嘉莎·克莉絲蒂（*Agatha Christie, 1890-1976*）的啟發創作了以推理解謎為主要玩法的遊戲。他們利用小說的情節故事，汲取遊戲故事的創作靈感，設計了一系列基於真實空間的遊戲場景，結合推理解謎的遊戲玩法，邀請其他工程師進行遊戲測試，並將這款遊戲命名為《*origin*》，但很可惜的是，這款遊戲由於推理難度過高，只有少數人闖關解謎成功，而這個遊戲的空間場景也成為了矽谷的一個特別的景點，而這個遊戲場景的存在，也印證了實境遊戲玩法機制的創作起源。

其次，實境遊戲之所以能夠在全球掀起流行的熱潮，離不開日本的 *Scrap* 公司。2007 年 *Scrap* 公司在京都的免費報紙上預售實境遊戲，以此打開了日本的實

²⁵ *Locative games*：Jason Farman（2012）和 Mary Flanagan（2009）的定義源自 Karlis Kalnins 創造的 *Locative media*（適地性媒體）一詞，該詞的含義為基於 GPS 定位技術的媒體設備。適地性屬於傳播學概念

²⁶ *Pervasive game*：同 *Ubiquitous games* 的起源概念，中文學界又稱其為隨境遊戲。

²⁷ 李若瑜（2019）認為它是屬於隨境遊戲中的一個遊戲分支類型，這類型遊戲主要指利用數位元設備媒介裝置 GPS 定位系統，連接無線上網服務遊戲。可以讓玩家實現在室內外定位聯網進行遊戲。



境遊戲市場（黃孝璋、李晶，2015）。林原君（2015）在研究中提到，實境遊戲的風潮也對日本遊戲市場影響很大，日本本土就有超過 100 個以上的團隊在創作該類型的遊戲，遊戲的參與者的年齡層也比較廣 20 歲到 40 歲之間都有，其中也有不少的家庭主婦及中年人進行實境遊戲。並且這些玩家都不是孤身一人參與遊戲，都是以團隊 3 到 5 人為一組參加遊戲。在 2012 年初台灣也緊跟風潮「comma, comma」公司向日本的 Scrap 公司引進了實境逃脫遊戲 (Real Escape Game)，打開了實境遊戲在台灣地區的市場。據真實逃脫遊戲 in Taiwan 網站的調查資料顯示，實境遊戲在引進到台灣僅僅一年期間，就舉辦過超過數十場相關活動，吸引了上萬人次參與遊戲挑戰，帶動了台灣本土的實境遊戲市場，影響了一批又一批的遊戲創作者及從業者，投身到實境遊戲的創作與發展中。

最後，研究者認為實境遊戲的出現，為玩家創造了更具有沈浸感、刺激性的體驗世界。正如研究者陳思靜（2016）認為實境遊戲的特色在於「真實」，玩家通過真實的空間可以營造出帶動五感情緒的身體感受，會讓玩家擁有聲臨其境的感覺。遊戲設計師根據遊戲場景設計遊戲劇情故事，讓玩家在真實空間中進行身體移動及推理闖關。比起過去玩家只能通過鼠標，在電腦螢幕想象著進行遊戲。實境遊戲架構在真實的環境上設計理念，能夠讓玩家在遊戲過程中擁有更真實的體驗感受。同樣阮柏銘（2017）也將基於真實環境進行遊戲作為實境遊戲區別於其他遊戲的特征進行說明，認為實境遊戲泛指藉由現實環境作為遊戲元素並融進遊戲之中，並且將電子遊戲的遊戲體驗延伸至現實世界之中的遊戲就是實境遊戲。該類型遊戲雖然有固定的主題遊戲內容，但由於遊戲的過程需要結合真實的空間場景完成。因此玩家必須要在一個動態的遊戲場景下完成遊戲挑戰，區別於過去的設定好的紙質與電子式的遊戲場景劇本。研究者巫家穎（2020）則認為實境遊戲其實與電子解謎遊戲有一些相通的特點，比如說故事的方式都是玩家解謎的過程，以玩家不斷查找，搜證來串聯遊戲的整體故事敘事結構，讓玩家進入角色體驗遊戲。但實境遊戲區別於電子遊戲的特點就是是否與真實世界具有「互動」的過程。解謎遊戲注重的是邏輯概念的挑戰，該類型遊戲就是將遊戲謎題與實際環境、劇情巧妙的聯結。因此每當玩家解開一個關卡的時候，就立即收穫成就感。這樣的成就感可以促使玩家樂此不疲的移動闖關，使得人、空間構成新的互動體驗關係。同時在遊戲的過程中，玩家不單收穫了人與空間的互動關係，還可以收

穫人與人之間的互動關係。該類型遊戲可能會與其他玩家、隊友、遊戲 NPC、路人產生互動關係。正如黃薇仰（2016）提到的玩家們在更多的時候會同時把遊戲當成一種認識陌生人，擴大朋友圈的社交活動。由此可以看出實境遊戲其實就是一種在真實空間場域進行的，以空間敘事為遊戲架構，與人、環境進行互動的闖關遊戲。在釐清實境遊戲的概念與定義後，在下一節研究者就針對在開放的城市空間中，走進社區的實境遊戲的發展歷程進行說明。

二、虛實混合的遊戲世界

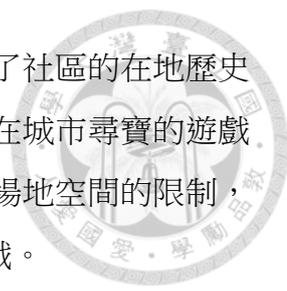
隨著科技的發展，實境遊戲的場域開始從封閉式的室內佈景空間（例如，密室逃脫等遊戲）轉變為開放式的城市生活空間（例如，城市尋寶等遊戲）。國外的遊戲研究學者 Dale Leorke（2019）認為實境遊戲（原文名為 Location based game）的轉型應該可以追溯到 2000 年初的一款名為《The Beast》的遊戲。在 Milner (2016) 文中由 Eric Gordon 和 Adriana de Souza e Silva 提供的資料顯示，美國政府在 2000 年 5 月 1 日決定開發精確的地理信息定位系統（GPS）信號數據給公眾使用後，使得 GPS 技術得以商業化。因此當時有藝術家與學者通過智能移動設備及 GPS 地理信息定位系統技術來實現藝術及科學實驗。他們通過 GPS 技術將數字媒體的應用擴展到日常生活的環境中。促使出現了一款名叫《The Beast》的遊戲，Szulborski（2007）認為它的出現，證明了一種全新的遊戲類型的誕生。它打破了傳統電子遊戲空間、遊戲時間與遊戲規則。這個新的遊戲類型融合了現實與虛擬的場景，讓玩家可以在日常生活空間之中隨時隨地的進行遊戲。同時他還提到關於該類型遊戲的尋寶玩法是意外被創造的，尋寶玩法出現在 2000 年 5 月 3 日由 Dave Ulmer 創作的名為《The Great American GPS Stash Hunt》²⁸ 的遊戲中。該遊戲的出現在美國政府開放 GPS 信號給公眾使用的第三天，Dave 想要利用遊戲來測試 GPS 信息定位服務的準確性，他將部分物品埋入樹林中的塑料桶並在網絡上發佈了其定位的 GPS 坐標，邀請大家去尋找。但其實尋寶遊戲更早的發明者是一位名叫 Peter Sprogis 的人，他早在 2000 年 3 月 24 日就以利用 GPS 移動設備創作尋寶遊戲申請了專利。而 Sprogis 作為 Your World Games 遊戲公司的創始人之一，他將該遊戲專利授權給美國移動電話運營公司 Helio 開發了一款以 GPS 移動設備創作的尋寶

²⁸ Ulmer,D.(2000,May3).The Great American GPS Stash Hunt. *USENET*. Retrieved from :
<http://web.archive.org/web/20040204095417/http://geocaching.gpsgames.org/history/proposal.txt>

遊戲《*The Shroud* (2008-9)》。隨著移動設備的普及使用，基於 GPS 定位的遊戲帶領著玩家開始在生活空間中體驗遊戲的樂趣。

回顧相關的文獻資料，在學者劉威籤（2011）在研究中，提出將遊戲應用在社區導覽及文化觀光之中。他以龍山寺虛擬實境遊戲設計的概念，希望透過遊戲的方式保存並推廣龍山寺的相關文化。設計了一款名為《神遊》的遊戲，以網路導覽鹿港龍山寺為目標與玩家進行互動式的虛擬實境遊戲。主要利用了虛擬實境的技術，數字遊戲媒介讓玩家與真實生活空間進行互動。在 2012 年中原大學的建築系研究者蔣維寧提出以遊戲方式推動連江縣莒光鄉東莒島生態文化旅遊的發展，希望透過遊戲探究島嶼永續經營的新模式、新方法。在 2012 年台灣的「comma, comma」遊戲公司從日本的 Scrap 公司引進密室逃脫遊戲 (Real Escape Game)，打開了密室逃脫類實境遊戲在台灣的市場之前，就已經有台灣的研究學者，嘗試將遊戲應用在人們生活的環境之中。正如黃孝璋、李晶（2015）論文中提到遊戲在 2015 年的發展趨勢已經從最初以事件型活動的形式轉變為固定常設形式的活動，而遊戲場域的範圍也從過去最初的單一房間、咖啡廳或小型會展空間擴張至大型的建築物、運動場館或遊樂園等人們的生活空間，同時遊戲也被應用在各個行業的行銷活動之中吸引人潮。研究者鄭宜東（2018）也在論文中提到走向玩家日常生活環境的遊戲逐步發展，在台灣北、中、南都有基於人們生活空間設計的遊戲提供給玩家體驗，遊戲的內容涉及各樣的主題。也有遊戲工作室結合捷運路線、老街、動物園等生活、觀光空間創作遊戲，遊戲玩家只需要通過手機 APP、網頁或以購買謎題包的形式出門進行遊戲。在 2015 年來自清華大學資訊工程系的劉柏箏創辦了位於台北的城市尋寶工作室，推出了以台北動物園為遊戲場域的實景探險遊戲。她希望玩家可以在人們的生活空間中進行解謎探險的遊戲，而謎題就隱藏在玩家熟悉或陌生的生活環境之中，只有解開謎題才能挖出遊戲最後的寶藏。以手機 APP 作為遊戲的輔助工具，在人們的生活環境中進行遊戲。劉柏箏在天下雜誌²⁹（2017）的訪談中提到「她想做的，就是讓大家玩遊戲的同時能走出戶外，可以走進你以為很熟悉的地方，但卻可以有全新的體驗。」鍾美齡、呂銀益（2019）也認為城市尋寶之所以能夠在遊戲市場上嶄露頭角，正是因為該工作室大膽創

²⁹ 劉光瑩（2017 年 2 月 16 日）〈台南、淡水尋寶去！實境解謎遊戲在紅什麼？〉，《天下雜誌》。取自：<https://www.cw.com.tw/article/5080995?template=fashion>。取用日期：2022 年 4 月 1 日。



新，讓遊戲走向日常生活的真實空間，並且在遊戲內容中融入了社區的在地歷史文化，讓玩家能夠在體驗遊戲的同時感受到社區文化。因此，在城市尋寶的遊戲中，玩家可以在解謎的過程中不限時間、不限人數、不需受到場地空間的限制，隨時可以透過手機程序登入遊戲界面，在日常生活空間進行遊戲。

遊戲主創團隊將遊戲場域從室內佈景空間轉變成人們日常生活的空間，讓開放式的社區生活空間變成了玩家的遊戲場域。設計師會根據不同的社區空間故事設計不同類型的主題遊戲，提供玩家自由選擇購買，遊戲逐步開始從室內佈景的封閉虛擬空間走向日常生活的真實空間之中。正如國外學者 Dale Leorke (2019) 在《Location-Based Gaming Play in Public Space》一書中提到，Frank Lantz 喊出“讓城市成為遊樂場”的口號來形容 Lantz 與他學生共同開發以城市街道為場域的遊戲。《PacManhattan》將曼哈頓的街道暫時變成了經典的街機遊戲 Pac-Man 的遊戲場，Leorke 認為走向日常生活空間的遊戲有潛力改變人與環境的關係。實境遊戲的發展與轉型，遊戲場域與任務機制連結了人們日常生活的空間環境，整座城市都可以變為遊戲的世界。城市中大大小小的社區，則成為了玩家的潛在遊戲場。為回應遊戲如何影響參與者的地方經驗與認同的研究發問，研究者針對在各地社區出現並發展起來的遊戲案例進行分類整理討論。研究者將在下一節說明社區遊戲的發展脈絡與現況。

第二節 遍地開花的社區實境遊戲

隨著社會的不斷發展，越來越多的遊戲開始出現在各個城市之中。跨領域的創作團隊共同協作，開始為社區內的古蹟、老街、公園等空間進行遊戲化設計，他們希望遊戲參與者能夠在社區內互動，透過遊戲體驗建立新的記憶情感連結。遊戲研究學者 Jane McGonigal (2016) 希望玩家們能夠「憑藉優秀遊戲的幫助，回到現實世界。」³⁰，她認為遊戲不應該成為玩家逃離現實使用的工具，玩家應該透過遊戲獲取幫助，以愉快正向的心態去解決生活中遇到的困難，這才是遊戲存在的價值與意義。而社區遊戲的出現，意味著遊戲進入到了真實的社區生活之中。遊戲的參與者則透過遊戲與社區之間建立了新的情感連結，遊戲為社區注入了新活力的同時，社區也提供真實的遊戲空間場域提升了玩家的遊戲體驗感、互動感

³⁰ Jane McGonigal (2016)《遊戲改變世界(經典版)》。北京：聯合出版公司。頁 165。

與沉浸感。研究者將從社區遊戲的發展歷程進行資料整理與分析說明，以此回應實境遊戲在社區場域下遇到的機遇與挑戰。



一、社區實境遊戲的發展歷程

隨著社區遊戲的不斷發展與轉型，人們真實的生活空間成為遊戲場域，遊戲開始在各個城市不斷出現。本研究將透過彙整海內外自 2005 年—2022 年期間出現並發佈的社區遊戲案例資料，來對社區遊戲的發展歷程進行說明。同時社區遊戲也將在不同發展階段，遊戲的創作團隊將從單一的遊戲愛好者或設計專業者轉變為跨領域的多元參與者，遊戲的玩法機制也會從單一的地圖探險尋寶轉變為多人劇情角色扮演推理的形式。因此研究者將透過分析相關具體的遊戲案例，來對社區遊戲的發展與轉型歷程進行探究。

自 2015 年以來台灣地區的遊戲業者紛紛不斷在各地開發出熱門的社區型實境遊戲，其中又以聚樂邦、城市尋寶、芒果遊戲等作為開發創作團隊的代表。在四川、上海、北京等城市社區之中，近年也來不斷推出以老街巷弄、古鎮建築、森林公園等為主要場景的沈浸式互動角色扮演類社區型劇本實境遊戲。如，位於四川成都市區寬窄巷子內的《寬窄十二市》；街子古鎮的百人沈浸式角色扮演推理類社區遊戲《青天鑿》等，創作團隊代表有九門文化、樂境文化、驚人院等。玩家可以通過遊戲走進並了解認識陌生的社區，即使是在地生活者，也可以透過遊戲再次對熟悉的空間有一些新的認識。遊戲把玩家視角轉化為生活者視角，讓玩家和在地的東西產生情感連接。遊戲主創團隊希望通過遊戲讓玩家發現一些，不同於商業觀光景點的社區空間，讓玩家走進在地居民生活的地方。遊戲創作團隊在基於一個社區創作新的遊戲過程中，也會在該社區舉辦工作坊，蒐集社區居民對於在地生活的經驗與記憶，希望通過工作坊了解居民眼中的社區空間。通過遊戲，讓玩家看見、認識生活在社區中的居民們過去的記憶。遊戲就好似一座橋，連結社區現在與過去的記憶。比如，蘇泳銓、鄭叡陽（2022）³¹在關於台南社區與遊戲合作，共同創造出新的旅遊經濟的文章報道中有提及，台南在地遊戲創作團隊芒果遊戲公司為大溪老街創作了一款名為“時空記憶”的遊戲。玩家可以通過遊戲進入迷宮巷，透過遊戲線索找到大溪在地明星鳳飛飛的家。遊戲創作者認為雖然鳳飛

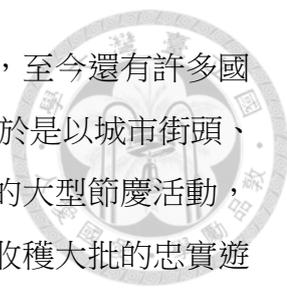
³¹ 蘇泳銓、鄭叡陽（2022 年 1 月 21 日）〈解謎配歷史，芒果遊戲讓旅遊不再茫然〉，《生命力新聞》。取自：<https://news.cts.com.tw/vita/campus/202201/202201212069534.html>。取用日期：2022 年 6 月 5 日。

飛被人熟知，但很少有人知道原來她是大溪人，因此希望藉由遊戲，讓來到大溪的玩家去探訪鳳飛飛的家，從而更加認識與了解大溪的歷史。

本研究將社區遊戲的發展歷程依據時間軸線分為四個不同的階段，遊戲的「孵化期」階段始於 2005 年—2012 年，該階段過程中本研究主要的研究場域中國大陸與台灣地區還未出現大規模的發展出社區遊戲，社區遊戲更多在海外的各大城市中以街頭藝術互動實驗的形式出現。隨著全球性活動城市遊戲節的成功舉辦，遊戲開始逐漸從街頭的社會實驗行動轉型為受大眾喜愛的新興城市互動遊戲，社區型實境遊戲才開始慢慢在中國大陸與台灣地區發展起來；「發展期」階段始於 2015 年—2018 年，這個階段社區遊戲開始逐漸在台灣地區的城市與鄉鎮中出現，但在這個階段的社區遊戲的玩法與機制還相對比較單一，雖然在市場上有出現具有代表性的作品，但並未形成較大的遊戲市場規模。在這一階段以桌遊、密室逃脫等為代表類型的實境遊戲佔據主要市場；「爆發期」階段始於 2019 年—2020 年，在該階段社區遊戲的新作品創作數量在這個階段呈現出大幅增長的趨勢，各個地方空間的原密室逃脫、劇本殺遊戲從業者亟需尋求產品創新突破點，來化解遊戲作品高度同質化的危機。同時因為以聚樂邦為代表的遊戲公司，在前一階段創作的高質量的社區遊戲產生了較大正向的社會影響力，因此讓來自不同領域的地方參與者看見了社區遊戲的潛力與能量，紛紛聯合社區遊戲創作團隊開發在地的遊戲，以此來吸引人潮帶動地方發展；本研究認為社區遊戲的「轉型期」階段為 2021 年—2022 年，因受到新冠疫情的影響，社區遊戲的發展在這一階段遇到了困境與瓶頸。首先，因為疫情的影響，非常多的社區遊戲活動受到了限制，玩家無法在社區內組隊進行遊戲。其次，經歷了前一階段的發展，社區遊戲受到商業化的影響，作品質量參差不齊。因此在這個階段研究者將其定義為社區遊戲發展的轉型階段，思考未來社區遊戲該如何繼續發展創新，繼續創造正向的社會價值與能量。以下研究者將根據社區遊戲的不同階段發展進行具體說明：

1、「孵化期」階段：海外城市遊戲節的興起

本研究認為 2005 年—2012 年是中國大陸與台灣地區的社區型遊戲開始進入孵化期階段，雖然在該階段中國大陸與台灣地區並未出現社區遊戲，但由於全球性的城市遊戲節活動開展與傳播，為中國大陸與台灣地區內的社區型遊戲奠定了發展的基礎。隨著韓國首爾在 2005 年成功舉辦了第一屆全球性的年度城市遊戲節活



動，各個國家也開始每年在各個城市舉辦全球性的遊戲節活動，至今還有許多國家還延續著這樣的遊戲節活動傳統（McGonigal，2016：170）。於是以城市街頭、社區為場域的互動遊戲逐漸從小型街頭實踐行動轉型為全球性的大型節慶活動，開始在全球範圍內傳播開來。並逐漸被全球玩家了解熟悉，並收穫大批的忠實遊戲粉絲。參與社區型實境遊戲的參與者之中可能有家庭主婦、學生、社工、社區規劃師、醫生、教師等等。該類型的遊戲讓城市生活中的人們都成為了遊戲的參與者，打破了虛擬與現實的邊界，讓真實世界中的每一個人、每一個地方都可以成為遊戲的一部分。因此也有越來越多來自不同領域的人開始關注到了遊戲的力量，慢慢的嘗試利用遊戲化的方式來修補破碎的現實世界。所以基於真實空間創作的社區型實境遊戲，開始在全球各個城市內不斷的發展，被廣泛的應用在多元領域之中。

主創團隊最初是希望能夠透過遊戲，打破人們的交往邊界；凝聚並發展遊戲社群力量；探索認識空間並增加人與社區之間的情感連結。透過整理歷年來社區遊戲發展的文獻資料，可以發現早期出現在城市中的社區型實境遊戲，是通過城市遊戲節的形式在全球範圍內傳播開來的。而早期出現的社區遊戲，通常是利用定位軟件來實現在真實空間中進行互動遊戲。遊戲的模式也相對單一，大多是玩家利用手機軟體進行互動，社區空間的功能是提供玩家進行遊戲的場所。而遊戲創作者則關注遊戲是否能推動或改善社區空間中的人與人之間的關係連結。

社區型實境遊戲也是透過不斷的演變發展，才逐步能夠影響轉變參與者的地方經驗與認同。早期階段海外發展的社區型實境遊戲的設計目標傾向於為人們打造友善和諧的城市交往空間，在發展了一段時間之後，逐步出現了能夠凝聚公共意識，推動社會參與的社群力量的遊戲，透過遊戲化的方式來解決人們在現實生活中遇到的社會問題。隨著遊戲的不斷發展，遊戲開發者認為遊戲的力量不應該止步於人與人之間的互動，更應該讓玩家能夠透過遊戲與生活空間環境進行互動，獲取不同的環境認知與遊戲體驗。因此研究者通過整理相關文獻資料，依據不同的遊戲案例出現的時間線，針對 2005 年到 2012 年期間在國外出現的部分社區型實境遊戲案例進行了分類整理，以此說明社區型實境遊戲在 2005 到 2012 年期間的發展概況。如表 2-1 所示：

表 2-1 2005-2012 年國外發佈的社區型實境遊戲案例彙整表

時間年份	遊戲地點	遊戲名稱
2005	韓國首爾	城市遊戲節
2006	美國紐約	「出來玩」遊戲節
	美國舊金山、紐約等	<i>Cruel 2 B Kind</i> (殘忍的善意)
2007	英國倫敦	「躲貓貓」遊戲節
2008	英國布里斯托爾	<i>Comfort of Strangers</i> (陌生人的安慰)
2009	全球城市社區	<i>Extraordinaries</i> (非凡)
2010	非洲地區	<i>Evoke</i> (召喚)
	美國波士頓	<i>Groundcrew</i> (後勤)
	美國紐約	<i>Foursquare</i> (四方)
	美國波士頓	<i>Participatory Chinatown</i> (參與唐人街)
2011	澳洲墨爾本等	<i>Urban Codemakers</i> (城市代碼製作者)
2012	美國波士頓等	<i>Community PlanIt</i> (社區計劃)

研究者自繪，資料參考：Jane McGonigal (2016)、Leorke, D. (2019)。

早期的社區型實境遊戲玩法機制任務形式相對單一，遊戲的組織方式大多是提前確認固定時間或者固定的城市空間範圍內展開，以創新社會性的活動形式進行。首屆城市遊戲節開始於 2005 年韓國首爾，隨著這次城市遊戲節的成功舉辦，這樣類型的活動開始在全球範圍內產生影響並擴散開來，許多國家在城市之中開始舉辦起了規模龐大的城市遊戲節。比如，2006 年美國紐約舉辦了關於城市的「出來玩」遊戲節，2007 年的倫敦也進行了名為「躲貓貓」的遊戲節日 (McGonigal, 2016: 170)。在 2008 年的英國布里斯托爾這個城市，遊戲設計師 Simon Evans 以及 Simon Johnson 他們創作了一款名為《*Comfort of Strangers* (陌生人的安慰)》的遊戲。這是一款針對在城市空間中，打破人與人之間隔閡的遊戲。這款遊戲依賴 GPS 定位的系統，玩家們可以在戶外的城市空間之中隨意的漫步，由軟件自動檢測路過身邊的人是你的夥伴還是敵人，當遊戲開始時，玩家必須透過藍牙耳機連結軟件來對其他行人的身份進行判斷 (McGonigal, 2016: 168-170)。透過這樣的互動，玩家需要不斷的觀察身邊經過的人，同時也需要漫步在城市的各個空間之中，尋找同隊的夥伴。遊戲創作者希望透過這樣的遊戲，能夠讓城市社區中的陌



生人之間打破邊界，進行互動。同時也因為這款遊戲是透過軟件實時定位與發送信號源來進行遊戲的，因此遊戲可以隨時隨地的在社區空間中展開。「他們必須依靠直覺判斷誰在玩、誰代表了遊戲裡的哪一方。他們不能再把陌生人當成擋了自己路的障礙物，而是要學會看出陌生人所代表的潛在關係」。³²透過《*Comfort of Strangers* (陌生人的安慰)》這款遊戲，可以了解到主創團隊希望透過遊戲來改善人們生活的社區之中，人與人之間的互動關係。為營造出更大的遊戲參與人數與規模，他們在線上自發的組織遊戲在城市中的各個社區之間的時間以及範圍。同時他們也希望能夠透過這款遊戲能影響到更多的人，因此在英國的布里斯托爾地區舉辦了名為「Interesting Games Iifest (趣味遊戲節)」的活動 (McGonigal, 2016 : 169-170)。以遊戲節的方式連結城市中更多的社區，來吸引到更多的人能夠參與到該遊戲之中。遊戲研究學者 McGonigal 針對全球性的遊戲節活動的意義進行了說明，認為「遊戲節旨在為其他致力於讓城市空間變得更有趣、更友好的遊戲開發人提供支持和曝光。…這些活動的舉辦目的，是為了檢驗遊戲改善現實空間社群意識的能力」。³³ 在城市遊戲節中出現的代表遊戲為《*Cruel 2 B Kind* (殘忍的善意)》，它可以幫助人們創造與陌生人之間的積極公共關係，讓玩家能夠在生活空間之中隨時隨地的體驗到這樣的社會社交互動時刻，通過這樣的短暫的互動時刻來影響人們在遊戲中的情緒體驗。作為以打破人與人交往的邊界為目標而創作出的遊戲，玩家主要透過手機、郵件等電子通信媒介來進行體驗 (McGonigal, 2016 : 185-191)。因此在社區遊戲出現的初期，遊戲主要透過電子媒介實現人與人之間的互動，遊戲更傾向於關注打造社區中的交往空間。在 2009 年出現的社區遊戲《*Extraordinaries* (非凡)》則在推動人與人的交往基礎上，希望能夠透過遊戲處理與解決一些社會問題，該遊戲透過網絡平台蒐集來自全球各地的玩家寫下的任務清單 (McGonigal, 2016 : 240-244)。然後通過網絡平台進行發佈，玩家可以通過在願望庫幫助他人完成心願來獲取遊戲的勝利。

2010 年遊戲《*Evoke* (召喚)》、《*Groundcrew* (後勤)》開始在非洲地區以及美國波士頓地區開始出現，《*Evoke* (召喚)》招募了來自 150 多個國家的 19000 多名年輕人玩家參與到該遊戲之中，組成了非洲最大的在線合作解決社會問題的網絡

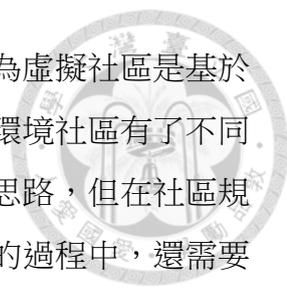
³² Jane McGonigal (2016)《遊戲改變世界 (經典版)》。北京：聯合出版公司。頁 169。

³³ Jane McGonigal (2016)《遊戲改變世界 (經典版)》。北京：聯合出版公司。頁 170。



社群。同時因為該遊戲而成立了許多提供社會公共關懷的非營利項目，比如由南非開普敦高中學生共同成立並管理經營的召喚加油站項目，該項目位於開普敦最貧窮的社區孟瓦比什公園（Monwaibisi Park）內，為兩萬多名無家者提供免費學習農業知識、增加收入的課程培訓。（McGonigal，2016：311-316）。遊戲《Groundcrew（後勤）》則由社會企業家 Joe Edelman 開發，他將遊戲與各個社區的生活環境結合在一起，利用軟件的形式搭建了線上心願互助平台。他希望能夠透過該遊戲，幫助生活在社區周邊的人解決平常遇到的困難（McGonigal，2016：245-250）。因此可以透過上述舉例的四款社區型實境遊戲發現，在初期創作的社區遊戲還停留在相對單一的遊戲互動與設計機制上，在遊戲設備上依賴電子媒介。同時與社區的環境的之間的關聯相對比較弱，更加關注人與人之間的互動以及似乎為了提高遊戲的社會性，但減弱了遊戲的趣味性。遊戲《Foursquare（四方）》主要由來自紐約的獨立遊戲製作人 Dennis Crowley 與 Naveen Selvadurai 共同創作開發，該遊戲主要目標是鼓勵玩家能夠盡可能多的在城市的不同區域與位置進行打卡，並在遊戲軟件中通過訪問的次數高低來決定玩家是否有資格佔領該地點，獲得該點位的「地主」的身份標記。例如在美國舊金山的某個咖啡館，會為遊戲「地主」提供免費的飲品（McGonigal，2016：163-165）。該遊戲主創團隊結合了人們生活的社區環境如街道、餐廳、商店等生活空間，設計不同的任務與互動關卡，試圖利用遊戲增加人與人、人與社區環境之間的互動關係，透過遊戲創造友善的社區交往空間。

在位於美國波士頓地區每十年一次的唐人街規劃案的大背景下，2010 年規劃團隊聯合遊戲設計團隊，為更好的凝聚唐人街社區居民參與的公共意識與熱情。在規劃過程中嘗試結合遊戲的方式，將社區真實環境以 3D 建模的方式重現了唐人街的社區環境現況，並創作了名為《Participatory Chinatown（參與唐人街）》的社區參與式角色扮演互動遊戲。該遊戲的玩家可以自由選擇 15 個基於社區特定人群設計的角色進行闖關解任務，同時在虛擬社區中尋找相關的卡牌並獲取積分。玩家需要扮演社區中不同人群的角色，在虛擬社區中完成任務。因此在遊戲的過程中，玩家會對該角色人群進行了解並依據該人群需求提出社區生活的建議與觀點看法（Leorke, D.，2019：177-181）。該遊戲雖然還是以虛擬平台的展示方式進行，但通過讓社區居民互動扮演不同人群身份角色的方式，很好的轉換了每個社區生



活者的視角，拉近了社區生活者之間的關係與互動。同時也因為虛擬社區是基於真實的社區環境重現的，也讓玩家通過遊戲再次對熟悉的生活環境社區有了不同的了解與認識。雖然該遊戲給社區規劃方式提供了新的方法與思路，但在社區規劃方案最終是否會採用遊戲中居民們所提供的數據採集、處理的過程中，還需要進行更多方面的溝通與協調。同時該遊戲還停留在利用建模軟件重現社區真實環境街道的方式輔助在地居民進行社區互動遊戲的階段。

2011 年的澳洲墨爾本政府部門聯合遊戲創作團隊，共同推出了關於城市遺產保護與街道規劃為主題的社區遊戲，該遊戲的目標是希望玩家能夠透過參與這個遊戲快速融入到城市社區中的街道、巷弄之中。在該市政府提供資金與支持下，以保護墨爾本城市遺產與探索當代城市環境計劃為背景導向，在墨爾本的大街小巷的真實社區環境中，創作出了社區遊戲《*Urban Codemakers* (城市代碼製作者)》，該遊戲也在墨爾本國際城市遊戲週節中進行。遊戲主創團隊利用 12 週的時間，在墨爾本市內主要商業社區內的各個角落放置了 800 多個利用激光切割而成的亞克力板製成的城市代碼標識 (Leorke, D. , 2019 : 195-211)。玩家需要城市的街區中尋找這些散落的代碼標識獲取積分，因此玩家必須不斷的在城市的街道、巷弄空間中移動、標記點位。在這個遊戲之中，玩家開始嘗試關注生活中熟悉但被遺忘的角落，通過遊戲玩家開始對這些被遺忘的城市生活空間進行反思。2012 年在美國波士頓等地區還出現了以推動社區公共參與規劃的遊戲《*Community PlanIt* (社區計劃)》，該遊戲聯合政府的規劃部門，共同開設了關於城市規劃參與式的協商社區遊戲 (Leorke, D. , 2019 : 182-187)。希望能夠透過該遊戲凝聚社區公共參與意識，建立公共參與社群網絡。

通過上述內容可知，在 2005 年到 2012 年期間社區遊戲經由全球性的城市遊戲節才能傳播開來，並且在全球各大城市具有一定的影響力，也為中國大陸與台灣地區的社區型實境遊戲發展奠定了基礎，成為社區遊戲在發展過程中的孵化期階段。本研究在下一階段將針對中國大陸與台灣地區範圍內的社區型實境遊戲的發展期概況進行探究。

2、「發展期」階段：認識地方的探險之旅

本研究認為 2015 年—2018 年期間中國大陸與台灣地區範圍內的社區型實境遊戲開始進入到發展期階段。隨著遊戲的發展與轉型，社區型實境遊戲在 2015 年開

始在全台範圍內的各個城市鄉鎮中出現。隨著城市遊戲、芒果遊戲、城市尋寶等屬於台灣的社區遊戲創作團隊的陸續成立，遊戲主創團隊們打破遊戲的佈景空間限制，在台南與台北等城市地區開始創作社區型大地實境遊戲。如表 2-2 所示：

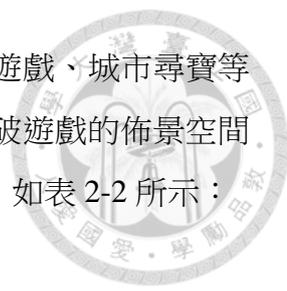


表 2-2 2015-2018 年台灣地區分佈的社區型大地實境遊戲彙整表

城市	遊戲地點	遊戲名稱	發佈	創作團隊
台南	舊城區	複製台南	2015	城市遊戲
	府城古蹟陳德聚堂區域	鳳凰城謎陣		芒果遊戲
	安平老街	國姓爺寶藏		城市尋寶
台北	木柵區動物園	木柵欄裡的祕密	2016	地方異聞
	西門町	西門町的四月笨蛋		城市遊戲
	赤峰街區當代藝術館	失物招領		
	台北城區	複製台北		
	溫羅汀-公館街區	城市邊陲的遁逃者		
台南	吳園公會堂	謎走古城	2016	芒果遊戲
	後壁無米樂社區	奔跑吧農夫		城市尋寶
台北	台北捷運全路網區域	捷運踩地雷	2017	地方異聞
	淡水老街	淡水 · 1884		藍色迴廊
	北投中心新村	歸鄉：惡魔潛伏之村		
	公館站-水源市場-寶藏巖	水源地爆破事件		
全台	台北／台中／台南／高雄	消失的人們	2017	城市遊戲
台中	舊城區—光影藝術節	記憶干涉		
宜蘭	冬山鄉—綠色博覽會	大尋寶鴨		芒果遊戲
桃園	大溪老街	大溪時空記憶		城市尋寶
新北	鶯歌區	尖山陶寶		
台中	中區-舊城區	串城流浪記		聚樂邦
嘉義	嘉義市區	忘憂旅社		
高雄	高雄大學	最後的陣學課		玩轉城市
台北	中正、萬華地區	臺北城不思議冒險	2018	笨蛋工作室
	青年旅館 Flip Flop Hostel	革樓		
	台北車站	貧型世界		聚樂邦
	國家兩廳院級其週邊	烈火中的帥哥警探		
	信義區吳興地區	幸福製造公司：再見童年		

桃園	中壢市區	聖地	 玩轉城市 地方異聞 文山社大
台中	纖維工藝博物館	Mofia 的奇幻旅程	
台北	大稻埕區域	不思議冒險畫師與盜賊	
	北投區域	不思議冒險精靈卷軸	
	艋舺街區	艋舺走撞：無家者的尋家之路	
	文山社區仙跡岩	尋找河神的家	

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

由上圖可以發現在 2015 年到 2018 年期間，社區型大地實境遊戲在台灣地區內的各個地方遍地開花。有不少優秀的社區遊戲創作團隊工作室成立，如城市尋寶、芒果遊戲、聚樂邦等等。這些工作室在發展階段堅持創作理想，獨立開發創作了不少至今仍受玩家追捧的優質社區型大地實境遊戲，如城市尋寶團隊為台北動物園創作的《木柵欄裡的秘密》；芒果遊戲團隊為大溪老街創作的《大溪時空記憶》；以及聚樂邦團隊為台北車站的無家者們創作的《貧型世界》等等。這些優質的社區遊戲的出現，為下一階段社區遊戲的爆發性發展埋下了種子。同時在這一階段，社區遊戲的創作團隊除了遊戲專業領域的設計師，還有地方創生團隊的加入。如地方異聞工作室、文山社區大學、踏實娛樂等地方創生團隊開始嘗試創作社區型大地實境遊戲。這些在地團隊聯合專業的遊戲設計團隊共同為地方創作社區，如今還在文山社區大學官網，就可以免費下載打印進行體驗的社區遊戲《尋找河神的家》。該遊戲以社區溪流保育為主題，提供成人與兒童兩個版本的遊戲闖關謎題包電子版供玩家下載。在 2016 年位於深圳蛇口街道的社區也出現了一款名為《接班人》的實境遊戲，由蛇口社區在地的遊戲化團隊踏實娛樂創作。踏實娛樂的目標是希望能夠成為為社區設計創造價值，以及創造遊戲化產品、服務與體驗的公司。蛇口社區的《接班人》遊戲的創作目標是，希望能夠以遊戲化的方式打造人人都能樂在其中的宜居社區。該遊戲創作團隊與蛇口社區合作，以遊戲的形式吸引社區中的青年人能夠參與到社區營造之中，凝聚社區的公共參與能量。玩家們可以共同繪製腦海中的社區遊戲地圖，在遊戲中將社區的公共服務融入遊戲任務之中，以擲色子的遊戲形式鼓勵玩家思考社區問題。

綜上所述，在 2015 年到 2018 年期間通過分析上表 2-2 中出現的各個社區遊戲案例，可以發現遊戲集中在社區、小鎮、老街、古蹟、舊城區等區域範圍。而發

展階段的社區遊戲機制玩法，主要由社區型大地實境遊戲組成。讓玩家在固定範圍場域內，以單人或 4-6 人的團隊合作的形式進行闖關探險、解謎尋寶的遊戲類型，本研究將其稱為「社區型大地實境遊戲」。該類型的遊戲所涉及的時長會根據遊戲的空間範圍與難易度進行確定，入門級的為 2-3 小時，高階玩家級別的為 6-7 小時不等。玩家需要提前與遊戲發行工作室預約遊戲時間，並獲取對應主題的遊戲盒，部分遊戲工作室還會需要玩家運用電子媒介登入網絡平台輔助遊戲進行。玩家可以自行組隊或一人成行在固定範圍的空間內進行探險解謎尋寶的遊戲活動。本研究將以在 2015 年就開始在台北地區發展創立的都市尋寶遊戲工作室創作的探險闖關類社區遊戲《木柵欄裡的秘密》為例，對社區型大地實境遊戲中的闖關解謎尋寶類遊戲的玩法進行說明。

第一步，選擇遊戲主題、確認參與人數以及預約遊戲時間。參與城市尋寶遊戲的玩家，需要提前在該遊戲工作室官網進行網絡下單預約想要參與的主題遊戲，選擇遊戲日期與參與遊戲的人數。如圖 2-1 所示：



圖 2-1 城市尋寶網絡平台預定界面截圖（以《木柵欄裡的秘密》為例）

資料來源：城市尋寶官網 <https://riddlecity.cc/game/#1>

第二步，攜帶遊戲道具盒，確認參與成員與時間。玩家依據人數預約遊戲時間與進行遊戲體驗付費後，玩家將會受到由遊戲公司發行的遊戲行前提醒郵件以及相關主題的遊戲道具謎題包，同事將會根據玩家提供的郵寄地址將選定主題的

遊戲盒子寄到玩家手中。如圖 2-2 所示：



圖 2-2 城市尋寶遊戲謎題包（以《木柵欄裡的秘密》為例）

資料來源：研究者自攝於 2020 年 12 月 24 日

研究者於 2020 年 12 月 20 日在城市尋寶官網下單購買，預約 12 月 27 日位於台北動物園的《木柵欄裡的秘密》社區遊戲，訂單顯示於 2022 年 12 月 22 日由位於台北的城市尋寶遊戲工作室內發出，2020 年 12 月 24 日到貨。因此根據該遊戲發貨時間可以了解到，在台北市範圍內下單城市尋寶的社區遊戲，大概需要提前 5 天左右的時間預定。拆開城市尋寶的主題謎題盒進行行前準備，提前在手機軟件中下載城市尋寶 APP，並提醒其它共同遊戲成員下載。可以發現裡面有「行前準備檢查表」、「城市尋寶遊戲方式說明書」、「遊戲成員行動條碼卡」、「動物園地圖」以及七個彩虹色的「謎題包」等系列遊戲輔助道具。

第三步，到達遊戲場地，閱讀遊戲規則。按下單預約的日期到達主題遊戲所在的地區，因《木柵欄裡的秘密》位於台北文山社區內的動物園。所以在動物園固定的開園時間內到達即可開始遊戲，遊戲開始時間由玩家團隊自行決定。如圖 2-3 所示：



圖 2-3 城市尋寶遊戲謎題包內輔助道具（以《木柵欄裡的秘密》為例）

資料來源：研究者自攝於 2020 年 12 月 27 日

第四步，掃碼登入或打開紙本，獲取遊戲謎題。全體玩家到達地點後，隨時可登入城市尋寶 APP 以隊長或成員的身份掃描各自的身份行動碼開始遊戲。如圖 2-4 所示：



圖 2-4 城市尋寶遊戲謎題包內「遊戲成員行動條碼卡」

（以《木柵欄裡的秘密》為例）

資料來源：研究者自攝於 2020 年 12 月 27 日

遊戲關卡為七個關卡，在掃碼後即可登入城市尋寶 APP 點擊開始遊戲。該 APP

平台會跳出信息提示，引導玩家到達第一關的點位開始遊戲。關卡謎題包內有相關的提示，部分關卡的線索會隱藏在動物園內的現場景物之中。玩家需要在不同的點位，解開謎題並將答案輸入到城市尋寶 APP 的中，才能確定是否答案正確。關卡為線性分佈，因此玩家需以團體的形式解開一關後才能進入下一關卡。遊戲還有團隊比拼的設計，每個團隊闖關的時長將會透過城市尋寶 APP 實時記錄，同一時間同一空間，可能會會有不同團隊的遊戲玩家進行闖關，因此可以透過城市尋寶 APP 的計時器來比拼各個團隊之間的解謎闖關速度。如下圖 2-5 所示：



圖 2-5 研究者參與的城市尋寶遊戲闖關過程（以《木柵欄裡的秘密》為例）

資料來源：研究者自攝於 2020 年 12 月 27 日

本研究根據以上的資料整理，可得到以下社區型大地實境遊戲的玩家行動流程圖。如下圖 2-6 所示：



圖 2-6 社區型大地實境遊戲的玩家行動流程圖

資料來源：研究者自繪

3、「爆發期」階段：體驗「第二人生」的劇本推理

隨著社區型大地實境遊戲的不斷發展，本研究將對在台灣地區自 2015 年開始出現的社區型實境遊戲數量進行資料彙整與分析，對比數據發現僅 2019 年就有 21 個新遊戲被創作發行。在 2015 年—2018 年的發展階段時期，本研究蒐集以公開發佈的社區型實境遊戲的年均創作並成功發行的數量約為 14 個，而 2019 年一年則增加到年創作量為 20 個，2020 年更是增加到 28 個。如圖 2-7 所示：

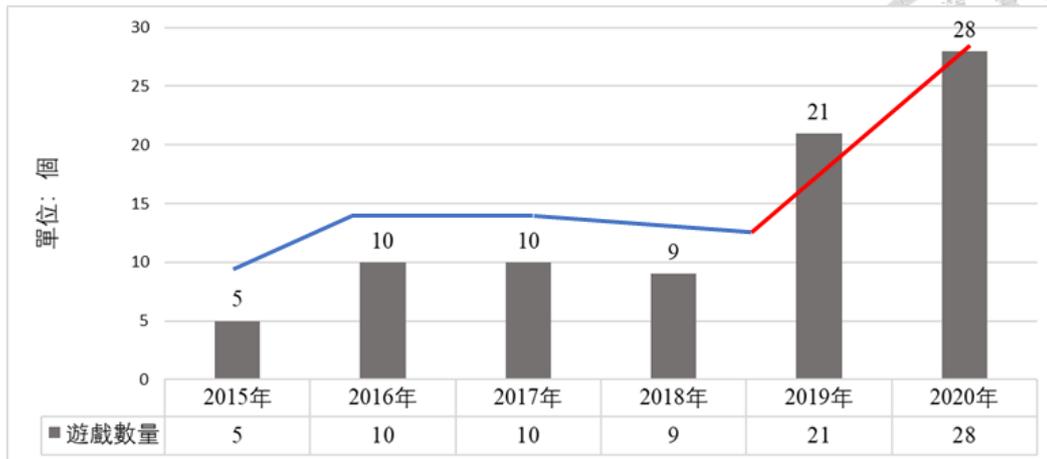


圖 2-7 2015—2020 年本研究統計發行的社區型實境遊戲數量分佈圖

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

透過對 2015—2020 年本研究統計發行的社區型實境遊戲數量分佈圖的分析可以了解到，2019—2020 年期間發佈的社區型實境遊戲的年度創作數量值對比前一階段發展時期有大幅度的向上增長趨勢，因此本研究認為 2019—2020 年社區型實境遊戲的發展開始進入到爆發期階段。研究者根據關鍵詞在網絡平台中對相關的遊戲作品進行搜索，彙整了在 2019-2020 年全台各個地區公開發佈的社區型實境遊戲作品，如下表 2-3 所示：

表 2-3 2019-2020 年台灣地區分佈的社區型大地實境遊戲彙整表

城市	遊戲地點	遊戲名稱	發佈	創作團隊
台北	公館商圈	黑色地帶	2019	聚樂邦
	信義區六張犁墓區	幸福製造公司 2：冥冥		
	信義區六合里	溪遊尋蹤		
桃園	中壢馬祖新村眷村	那一年，我們的戰役		
	桃園老城區	穿越照相館		
嘉義	嘉義市區	音波獵手		
	嘉義大學	回到本壘		
新竹	新埔鎮	擇日師的秘密		
台南	奇美博物館	穹頂計畫		
高雄	左營明德新村	風聲諜影		芒果遊戲
台南	台南三股社區	時光的迴聲		

	台南中西區	惡靈巴士		
台北	青田六七-大安森林公園	消失的樂章	藍色迴廊	
	舊城-北門地區	伊藤潤二：超自然委託		
	台灣文學館	尋妖遺事		
新竹	橫山鄉內灣老街	內灣老街-懷舊小旅行	蹦世界	
	湖口鄉湖口老街	湖口老街-重返夢想街		
	北埔鄉北埔老街	北埔老街-相片的回憶		
台北	文山社區萬隆里	山神的情書	文山社大	
台中	台中舊城區	中區大作戰	東海人社	
苗栗	苗栗縣頭份蘆竹浦古厝	Action！古厝瘋情	2020	
台北	中山站—林森北路區域	下一個受害者		聚樂邦
	台北西區司法院附近	這不是死了一個人的問題		
	東吳大學理學院	學伴遊戲		
嘉義	嘉義美術館	畫都少年		芒果遊戲
雲林	口湖鄉成龍濕地	波之音		
高雄	高雄旗山老街	那年夏天—微甜的旗山		玩轉城市
台南	吳晉淮、劉啟祥紀念館	畫中的女人		
桃園	大溪老街	即刻救緣大溪		藍色迴廊
宜蘭	中興文創園區	時光紙旅		笨蛋工作室
台北	大稻埕荒廢老宅	荒宅探險	蹦世界	
宜蘭	羅東鎮	帝爺的消失、羅東夢遊境		
	台灣文學館	山水亭的文學客		
台北	林本源園邸	古城尋跡系列三部作品	神不在場	
新北	九份老街	散花仔—盜金行動		
台南	火車站三公里以內	香格里拉通行證	東海人社	
台中	台中舊城區	中區大作戰·哇！欸？人生好難		
基隆	和平島公園	時光之鳶守護者傳說	慢島旅	
台北	木柵指南山	指南山妖獸傳	太陽蛋	

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

根據對 2019-2020 年台灣地區發行的社區型大地實境遊戲彙整表可以看出，在該階段以聚樂邦、蹦世界為代表的遊戲創作團隊，成為了受到玩家追捧的、新興的社區遊戲創作公司。而作為最早在台南由成大學生團隊創作成立的芒果遊戲工

作室，同樣也在這個階段創作高雄與台南地區的社區遊戲。在爆發期階段社區遊戲也不僅僅停留在，如北、中、南的各個城市的範圍內，而是嘗試連結更多的地區公共合作，推出不同主題的遊戲作品。在這一階段同樣也出現了幾個由地方青年社群，自發組織進行地方的遊戲創作，如來自台中東海大學的東海人社、基隆和平島的慢島旅、指南老街三姊妹太陽蛋工作室等。同時蹦世界則從一家提供旅遊導覽服務的網絡平台公司，轉型為提供玩家體驗並創作遊戲化在地旅遊服務的遊戲服務平台公司。

在中國大陸地區範圍內則開始發展出不同類型的社區型實境遊戲，受到以推理解謎為主題的遊戲綜藝節目《明星大偵探》³⁴的影響，沉浸式多人角色扮演的**社區型劇本實境遊戲**作為新一代青年人生活娛樂、聚會、社交的媒介開始迅速佔領的市場。在台灣地區範圍內，以笨蛋工作室為代表的遊戲創作團隊，同樣也利用大稻埕的某處廢棄的古蹟建築老宅，突破過去以單一主角視角下設計的探險闖關的社區型大地實境遊戲玩法。推出了以多主角多條人物故事線交集的劇情互動新玩法社區型劇本實境遊戲，以遊戲主持人、遊戲輔助工作人員參與扮演 NPC 角色與玩家共同進行沉浸式體驗劇情推理的劇本遊戲《荒宅探險》，在 2020 年正式在大稻埕內展開互動，遊戲官網平台開放玩家進行預約。同一時期在四川的各個古鎮、老街開始出現更加大型的古鎮式的百人劇本實境遊戲，由玩家沉浸式體驗角色扮演推理類的社區型劇本實境遊戲。自 2019 年開始在中國大陸地區各個城市社區開始聯合各個遊戲創作團隊共同開發大型多人沉浸式的**社區型劇本實境遊戲**。本研究將由多人玩家共同參與遊戲，並通過閱讀人物角色個人劇本，完成個人推理任務的遊戲定義為「**社區型劇本實境遊戲**」。不同於「社區大地實境遊戲」的遊戲玩法，遊戲故事主要圍繞一個主人公的視角展開，參與遊戲玩家大多以團隊協作的形式為主人公完成某個目標，或者以主人公的視角進行某項探險。如《山神的情書》、《即可救援大溪》等。社區型劇本實境遊戲則賦予參與玩家每人一個獨立的角色，遊戲需要由各個玩家扮演的人物角色來推動劇情發展，每一位玩家的不同選擇都會影響到遊戲最後的結局。遊戲讓參與的玩家以多重視角的方式，進行人與人、人與環境之間的互動。進行該類型遊戲須有至少 4—6 人共同參與遊

³⁴ 《明星大偵探》是芒果 TV 推出的系列明星推理真人秀節目，資料來源：百度百科，
<https://baike.baidu.com/item/%E6%98%8E%E6%98%9F%E5%A4%A7%E4%BE%A6%E6%8E%A2/19419730>

戲，多數社區內的遊戲參與人數為 10 人或以上，甚至有百人共同在一個小鎮參與遊戲的案例，如四川街子古鎮內的《九州江湖》系列遊戲。每位拿到遊戲劇本的玩家都有屬於自己的任務需要完成，同時在遊戲的不同階段，會由遊戲主持人、NPC 來引導玩家進行遊戲互動。遊戲的故事劇情會因為玩家的不同選擇而走向不一樣的結局，因此在該類型的社區遊戲過程中，玩家可以更沈浸的在遊戲中體驗第二人生。本研究整理了中國大陸地區在 2019—2020 年期間發行的社區型劇本實境遊戲作品進行了彙整，如表 2-4 所示：

表 2-4 2019-2020 年中國大陸地區分佈的社區型劇本實境遊戲彙整表

城市	遊戲地點	遊戲名稱	發佈	創作團隊
四川	青城山鎮五里社區	杏	2019	壹點探案
	青城山鎮趙公山腳玉堂街道	夏	2020	壹點探案
	街子古鎮	九州江湖·天下第一 青天鑒、極樂黃泉		九門文化
廣州	玉帶濠流域	濠畔蝴蝶琴解謎、 濠畔繪卷		殼中計劃

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

根據整理的資料可以發現，在中國大陸地區的社區型劇本實境遊戲主要集中在四川與廣州兩大城市。本研究將以位於四川崇州市街子古鎮內的遊戲《九州江湖·極樂黃泉》為例，研究者將對「社區型劇本實境遊戲」的玩法進行說明。

第一步，選擇遊戲主題，確認遊戲人數，預約遊戲時間。玩家需要提前進行遊戲體驗主題的選擇與預約下單訂購，有兩種預約方式，第一種為在位於四川崇州市街子古鎮內的九門探案店鋪中預約下單遊戲；第二種為線上預約，玩家可以通過網絡搜索九門探案店鋪電話預約下單，或利用手機下載大眾點評 APP³⁵，透過該平台搜索九門探案網絡店鋪，下單預約遊戲體驗的時間。如下圖 2-8 所示：

³⁵ 大眾點評是提供資訊及交易的網絡平臺，為使用者提供團購、預訂交易服務。資料來源：百度百科，
<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E4%BC%97%E7%82%B9%E8%AF%84%E7%BD%91/3359289>



圖 2-8 大眾點評 APP 遊戲預約平台界面（以《九州江湖·極樂黃泉》為例）

資料來源：街子古鎮九州江湖遊戲大眾點評預約平台，

https://m.dianping.com/shopshare/17p62yXeBehG1oBv?msource=Appshare2021&utm_source=shop_share

根據九門探案街子古鎮店提供的預約平台信息可以了解，該遊戲時長為兩天一夜，一個場次可以預約 1—15 名玩家進行報名成團共同參與遊戲。完整的遊戲時間自玩家到達街子古鎮的第一天下午 13 點 30 分開始到第二天上午 11 點結束。預約下單後，玩家在古鎮的兩天一夜遊戲的費用將包含食宿。

第二步，到達遊戲場地，選擇角色完成換裝（也有部分遊戲並未提供換裝體驗，但遊戲主持人會發放每位玩家的個人角色劇本）。玩家預約遊戲體驗完畢後，即可在預約體驗時間到達街子古鎮，入住遊戲主創團隊為玩家提供的兩天一夜遊戲的住所「極樂客棧」（如圖 2-9 所示）。玩家在到達街子古鎮入口處時，將會有古裝扮相的遊戲 NPC 來引導玩家進入到街子古鎮，玩家立刻就進入到遊戲之中，玩家可以在古鎮中自由選擇遊戲角色並換裝。每一位玩家將會有屬於各自的遊戲角色，並且都有各自的遊戲故事線。而遊戲 NPC 們則在街子古鎮的各處待命，等待玩家觸發故事線開始遊戲。



圖 2-9 《九州江湖·極樂黃泉》兩天一夜中的極樂客棧與遊戲 NPC

資料來源：九門探案微信公眾號，

https://mp.weixin.qq.com/s/iXB_AAthxXUDydLX7yBEHg

第三步，閱讀個人角色劇本，與遊戲參與者們進行互動。如圖 2-10 所示：



圖 2-10 《九州江湖·極樂黃泉》玩家角色劇本以及遊戲互動

資料來源：九門探案大眾點評 APP 玩家評價區，

https://m.dianping.com/shopshare/17p62yXeBehG1oBv?msource=Appshare2021&utm_source=shop_share

在街子古鎮內玩家依據自行選擇的遊戲角色人物，獲得在古鎮中的身份跟職位。玩家需要各自閱讀角色劇本，在街子古鎮內與遊戲 NPC 進行互動，完成個人或陣

營任務。每位玩家都會有屬於自己的任務及遊戲故事線，遊戲結局也會根據玩家的選擇與判斷產生變化。在街子古鎮內，也會有其他遊戲玩家組成的不同陣營在活動，因此玩家可以在古鎮內與 NPC 以及其他玩家自由互動，也許會觸發新的遊戲劇情或者獲得遊戲隱藏彩蛋關卡等等。遊戲主創團隊在街子古鎮中埋下隱藏的人物關係以及真相線索，鼓勵玩家多與遊戲空間環境以及在遊戲場景內的人進行互動。

第四步，完成角色個人任務，推理隱藏的真相。如圖 2-11 所示：



圖 2-11 《九州江湖·極樂黃泉》遊戲 NPC 與玩家互動場景

資料來源：九門探案微信公眾號，

https://mp.weixin.qq.com/s/iXB_AAthxXUDydLX7yBEHg

在遊戲中玩家需要尋找隱藏在街子古鎮中的線索，並且要根據這些線索推理出遊戲故事中隱藏的真相。同時玩家還需要根據劇情的發展，釐清與在場其他玩家或 NPC 所扮演角色之間的關係。因為遊戲最後的真相可能會牽扯到遊戲故事中的各個人物關係以及與個人的角色任務有關聯，因此不能放過街子古鎮中的任何一處交流或者在與遊戲 NPC 對話的過程中，收穫的人物線索。玩家在兩天一夜的遊戲體驗過程中的吃、穿、住、行均以遊戲身份角色生活，因此玩家也需要通過完成任務的形式，賺取相應的生活費用換取食物以及購買物品。

第五步，遊戲主持人（以掌櫃或門派長老等與遊戲主題相關角色身份出現），復盤完整遊戲劇情，向所有參與遊戲的玩家公佈各自的結局。如圖 2-12 所示：



圖 2-12 《九州江湖·極樂黃泉》遊戲主持人復盤遊戲劇情

資料來源：九門探案大眾點評 APP 玩家評價區，

https://m.dianping.com/shopshare/17p62yXeBehG1oBv?msource=Appshare2021&utm_source=shop_share

玩家在最後將會聚在一起，由遊戲主持人進行最後的復盤劇情，遊戲主持人會從遊戲開始到結束一直陪伴玩家體驗完整的遊戲劇情。並且在遊戲的最後，遊戲會因為參與遊戲的玩家的選擇，而發展出不同的結局。

本研究根據以上的資料整理，可得到以下社區型劇本實境遊戲的玩家行動流程圖。如下圖 2-6 所示：

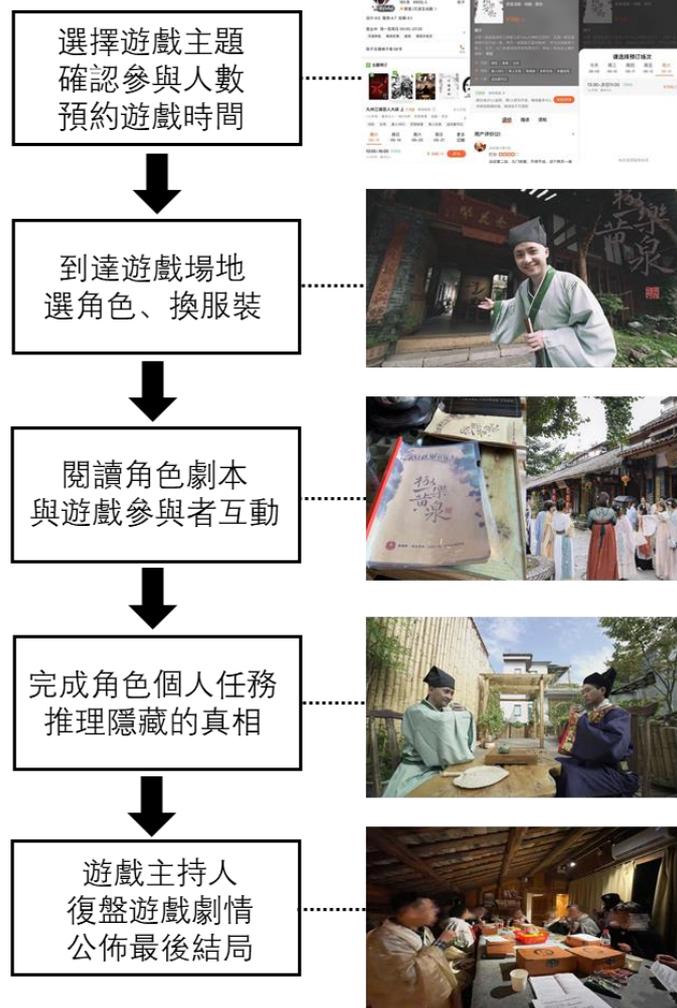


圖 2-13 社區型劇本實境遊戲的玩家行動流程圖

資料來源：研究者自繪

4、「轉型期」階段：跨領域的遊戲參與者

隨著社區型大地與劇本實境遊戲的發展，該類型的實境遊戲已經成為了新一代青年人聚會、交友的新方式。但同樣社區型實境遊戲也開始面臨過度商業化的問題，由於該類型實境遊戲屬於真實空間場景下的互動遊戲，缺少政策法規的約束與管理。因此在發展階段，也遇到了不少問題。某些遊戲商家為謀取商業利益，完全不顧遊戲作品的質量，為滿足玩家追求遊戲情節新穎、刺激的體驗感，在遊戲情境中過度渲染血腥、暴力的情節。同時因為社區遊戲屬於一次性體驗付費的商品，且人均一次體驗費用均價都有 500 元左右的高價。同時只要開一場遊戲平均就能夠收取 4-6 人左右的費用，因此社區型遊戲在市場上具有比較高的利潤回報

率空間。因此也吸引了不少追求利益的商人進入並復刻熱門的社區遊戲的故事情節與遊戲機制，導致市面上有不少劣質的復刻版社區遊戲出現，因此社區遊戲的發展在 2021—2022 年之後亟需轉型。

在 2020 年初全世界因受到新冠疫情的侵襲，依賴真實環境作為遊戲場景的社區遊戲也受到了一定程度的影響。但 2021 年在台灣地區新發佈的社區型實境遊戲對比 2020 年的年均創作數量波動幅度不大。如圖 2-14、表 2-5 所示：

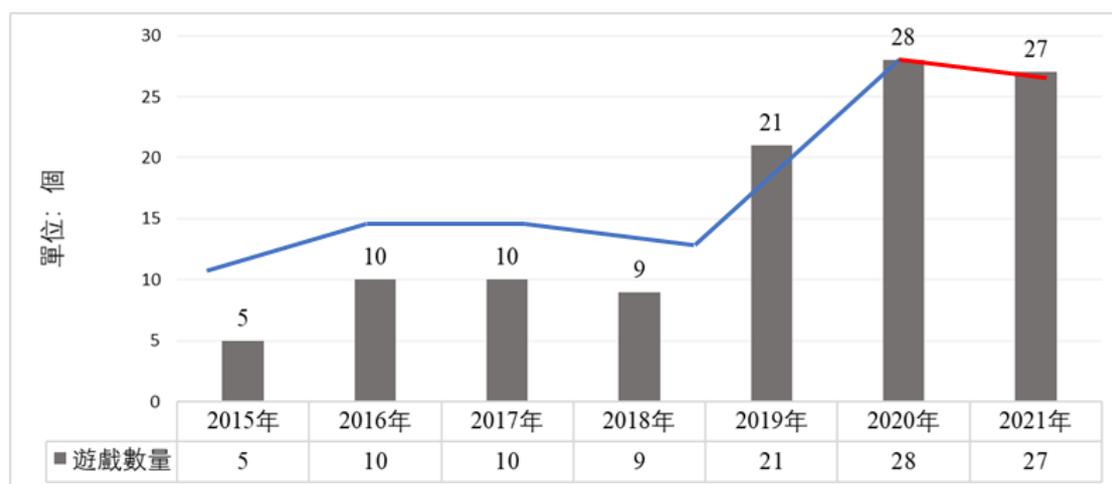


圖 2-14 2015—2021 年台灣地區每年度發行社區型實境遊戲數量分佈圖

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

表 2-5 2021 年台灣地區分佈的社區型大地實境遊戲彙整表

城市	遊戲地點	遊戲名稱	發佈	創作團隊
台北	永春地區	地方取材中！	2021	聚樂邦
台南	奇美博物館	穹頂計畫 II：潘神之子		
台北	台灣博物館	諾亞計畫		
新北	九份老街	戀戀金九份		玩轉城市
台北	舊城-北門地區	不思議冒險天璇之密		蹦世界
台南	臺南美術館	偵探艾德勒事件簿二部作品		
澎湖	洪根深美術館	騷動！解密媽宮城		
台北	林本源園邸	古城尋跡—守護林園之玉		
	北投公園至中心新村	奇憶北投		
	舊城-北門地區	北城清涼記		城市尋寶
墾丁	墾丁森林公園	魔幻海角：森林的試煉	芒果遊戲	

台北	大稻埕荒廢老宅	浮世百願	笨蛋工作室 太陽蛋 島之島
	木柵指南老街	仙公案前朵貓貓	
馬祖	馬祖南竿	竿島迷蹤	

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網



在 2021 年台灣地區發佈的社區型實境遊戲主要還是以小體量的大地實境遊戲為主。同時在相對偏遠的離島地區也出現了該類型的實境遊戲，由蹦世界為澎湖洪根深美術館創作的主题社區遊戲《騷動！解密媽宮城》。還有為馬祖南竿地區創作的《竿島迷蹤》等社區遊戲，該遊戲的主創團隊由地方管理者團隊、在地商家、遊戲設計專業者、地方規劃團隊共同聯合出品。因此在這個階段發展的社區遊戲，創作過程中會有多元跨領域的專業者共同參與。

隨著疫苗的接種，各地也逐步恢復了日常的生活，因此社區遊戲也重新在各個城市中恢復運營。同時在 2022 年期間，社區型實境遊戲的發展開始也逐步恢復疫情前的盛況。如圖 2-15、表 2-6 所示：

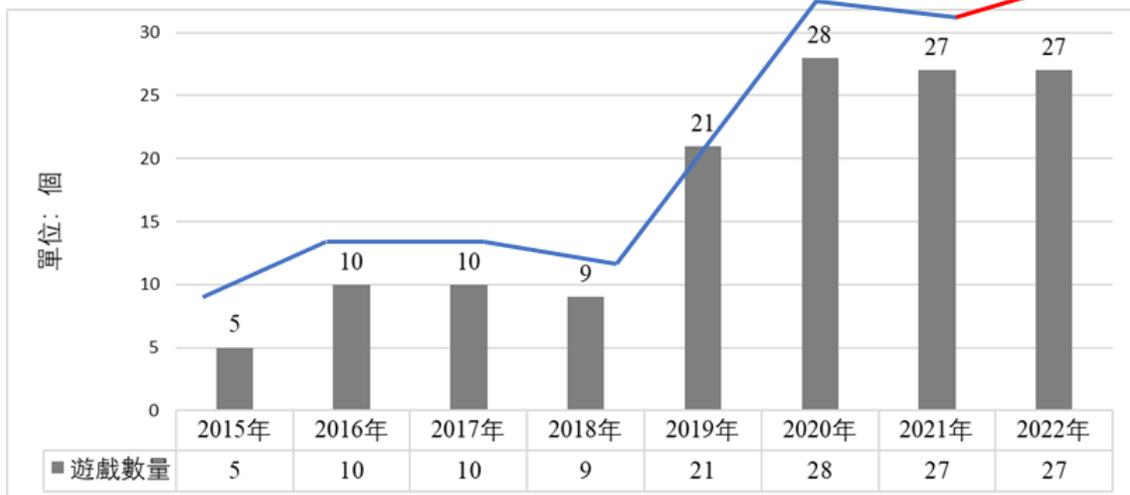


圖 2-15 2015—2022 年本研究統計發行的社區型實境遊戲數量分佈圖

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

表 2-6 2022 年台灣地區分佈的社區型實境遊戲彙整表

城市	遊戲地點	遊戲名稱	發佈	創作團隊
台南	奇美博物館	穹頂計畫 III：末日慶典	2022	聚樂邦

台北	南港瓶蓋工廠 新生迷宮花園 北投溫泉公園	艾華警探的委託：倒數行動		
屏東	屏東潮州	潮聖陣線		
基隆	基隆港西岸	海港狂搜 26 小時		
台南	官田地區	雙生果物語		
台北	四四南村	南村邂逅中		
新北	世界宗教博物館	未竟之旅		
台北	萬華地區	超味覺料理大賽		
高雄	駁二藝術特區	回憶交換所駁二		玩轉城市
台北	台灣大學、 溫州街附近	制裁者		笨蛋工作室
台南	台南市區	未來調查者—台南古街拼圖		蹦蹦世界
台北	北投陽明書屋	巡行者		
	圓山大飯店	圓山月夜-羊群的失控		
新北	淡水老街	再會滬尾系列二部作品		
	淡水站後廣場	馬偕大戰牙仙子		
馬祖	馬祖北竿橋仔、 芹壁聚落	北島攻略		島之島

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

研究者通過彙整 2015—2022 年的遊戲作品資料可以發現，自 2015 年以來台灣地區範圍內的社區型實境遊戲在主要還是以聚樂邦、蹦蹦世界為主的各大遊戲工作室進行出品以及創作，小部分由文山社大、東海人社、太陽蛋工作室、島之島等各個地方青年團隊聯合多元領域參與者共同開發進行創作。如圖 2-16、表 2-7 所示：

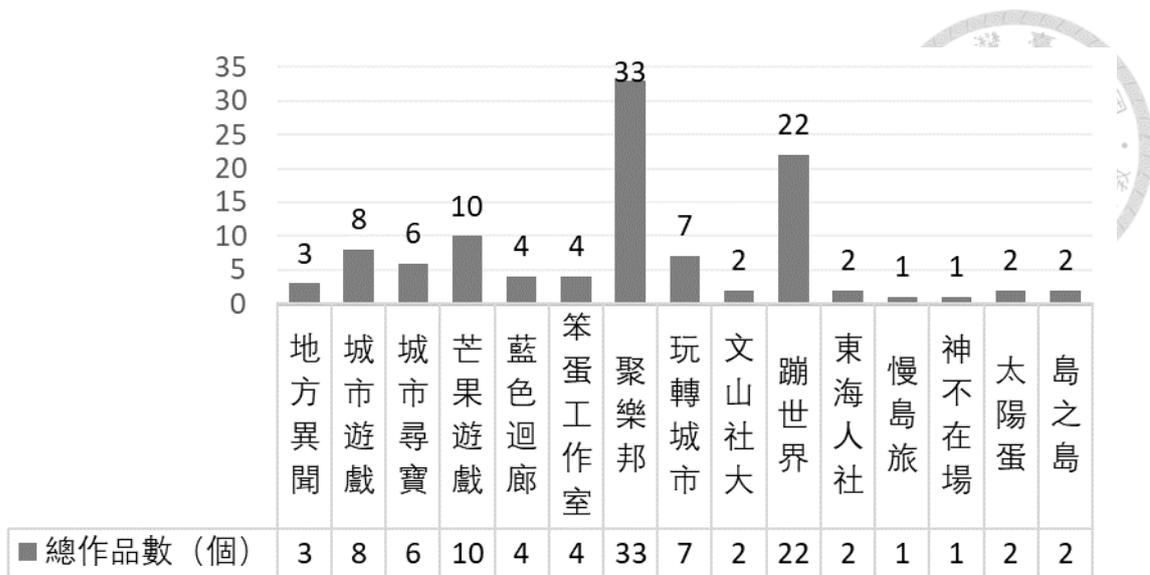


圖 2-16 2015—2022 年台灣地區各團隊創作社區型實境遊戲數量分佈圖

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

表 2-7 2015—2022 年台灣地區各團隊創作社區型實境遊戲數量分佈表

成立時間	創立地點	創作團隊	總作品數 (個)	主創團隊類型
2015	台北	地方異聞	3	遊戲團隊
	台北	城市遊戲	8	
	台北	城市尋寶	6	
	台南	芒果遊戲	10	
2016	新北	藍色迴廊	4	遊戲團隊
2017	台北	笨蛋工作室	4	
	台北	聚樂邦	33	
2017	台北	玩轉城市	7	在地團隊
	2018	台北	文山社大	
2019	台北	蹦世界	22	遊戲團隊
	台中	東海人社	2	
2020	基隆	慢島旅	1	在地團隊
	台南	神不在場	1	
	台北	太陽蛋	2	遊戲團隊
2021	馬祖	島之島	2	

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

通過以上數據可以發現，遊戲的創作團隊從單一的遊戲愛好者或設計專業者作為

主創設計的形式，經過多年的發展與傳播已經轉變為跨領域多元行動者共同參與的社區活動。社區在地居民與來自不同專業領域的遊戲化行動者們，能夠一同參與到社區遊戲之中。根據上述的資料數據顯示，研究者認為社區型實境遊戲具有較大的發展潛力，希望未來能夠有越來越多的在地團隊參與到社區遊戲的行動之中，以遊戲化的方式推動社區發展，凝聚遊戲社群的力量提高社區公共性議題的關注度與參與度。

在 2021—2022 年中國大陸地區則以社區型劇本實境遊戲為主要發展對象，同時也在各個城市都逐步發展出屬於各個地方空間的社區型實境遊戲。比如，由華南農業大學林學與風景園林學院師生組成的殼中計劃團隊，基於《「看不見的廣州」歷史環境教育項目》的背景下，在 2020 年為保護、傳播廣州玉帶濠流域歷史文化，創作《濠畔蝴蝶琴解謎》的社區型大地遊戲後，又在 2021 年開始為廣州的海山先館設計了名為《海山仙館之尋》的社區型劇本遊戲。而位於城市中心老城區的成都寬窄巷子與位於福州的三坊七巷，則都推出了為傳播在地文化與推動古蹟保存的社區遊戲《寬窄十二市》與《黃樓遺夢》。在中國大陸地區也出現了一批如殼中計劃團隊一樣的在地跨領域遊戲化設計團隊，如北京大柵欄在地青年團隊組成的大熊文化、由北京大學研究生組成的南燕工作室等。後續還有金華、福州、敦煌、舟山、寧波、合肥、鹽城等地均有。同時也出現了如蘭州玉泉山公園的為兒童環境教育設計的社區型劇本遊戲《五泉奇譚·隕石危機》等。如表 2-8 所示：

表 2-8 2021—2022 年中國大陸地區分佈的社區型劇本實境遊戲彙整表

城市	遊戲地點	遊戲名稱	發佈	創作團隊
四川	安仁古鎮	今時今日安仁·樂境印象	2021	樂境文化
	成都寬窄巷子	寬窄十二市		在地團隊
廣州	海山仙館	海山仙館之尋		殼中計劃
	廣府廟會活動	老廣傳言：遺失的陳家寶藏		在地團隊
福州	三坊七巷	黃樓遺夢		在地團隊
敦煌	麥積山石窟	東方美人		南燕工作室
	莫高窟	千佛夢		表裡山河
北京	大柵欄歷史文化街區	潛龍集·大柵欄·使命召喚		大熊文化
金華	橫店影視城廣州街	叢林法則		在地團隊
上海	北外灘	勝者出局·虹口疑雲		稻草人旅行

鹽城	知青農場	北上海 1950：風聲	2022	在地團隊
	中華水滸園	水滸英雄		在地團隊
四川	柏林古鎮	柏林·夜蘭謠	2022	在地團隊
	南興街三星堆遺址	三星伴月		南燕工作室
福州	赤壁度假區桃夭村	沉浸式劇本遊戲		在地團隊
	曇石山文化街區	滄海、停雲·萍生		在地團隊
	柔遠驛（對外友好關係史館）	尋古跡·柔遠		在地團隊
敦煌	鳴沙山月牙泉、莫高窟、玉門關等	房車劇本遊戲		在地團隊
舟山	嵊泗縣五龍鄉	黃沙漁火		在地團隊
寧波	韓嶺老街	江湖異事錄		在地團隊
合肥	萬象城	城市解謎		在地團隊
蘭州	玉泉山公園	五泉奇譚·隕石危機		在地團隊

研究者自繪，資料參考：各遊戲創作團隊官網

二、社區實境遊戲的應用與影響

透過對社區型實境遊戲發展歷程的了解，可以發現隨著該類型遊戲的不斷發展，社會中多元領域內的專業者們也開始關注到遊戲龐大的社會影響力以及利用遊戲創造社會價值的可能性。跨領域的參與者透過遊戲產生互動與連結，本研究將對以下多個不同領域中的社區遊戲研究資料的整理與討論，對社區遊戲在社會中的應用與影響力進行具體說明。

在推動地方旅遊觀光發展領域，研究者蘇柏瑄（2021）以觀光遊戲化與創新擴散觀點開展了遊戲化旅遊行為意圖影響的研究。研究結論認為社區遊戲（如遊戲 TimeWarp）在遊憩與旅遊領域應用時，可以提升消費者的體驗感及新鮮感。周紋綺（2020）的研究結論表示基於地方創作的解謎遊戲有助於推廣地方文化，同時也對遊客的再遊意願有正向的影響。曹雨婷（2013）以在米蘭街區設計的一個遊戲化旅遊體驗設計為例子，證明了遊戲化給旅遊體驗本身提供了更多的可能性與延展性。研究認為遊戲化可以從設計方法上大程度的優化與改善旅遊體驗，提高玩家的主動性及趣味性。同時也讓玩家在進行遊戲的期間的互動性不斷增加，可以在滿足遊戲玩家個性化需要的同時提升玩家的體驗感。站在商業角度，遊戲與旅遊的結合，可以讓旅遊公司在原有的商業模式上進行繼續整合，打開新的市

場。張朵朵、羅鵬日（2020）則參考旅遊動態模型，進行文化可持續的旅遊體驗設計，以湖南省虎形山花瑤地區的遊戲化旅遊體驗設計實踐為例。得出研究結論證明利用遊戲化的方式介入旅遊體驗設計的方法是可行的。遊戲的模式讓旅遊者與在地居民之間建立了平等交流的關係，有效的促進了雙方進行互動。通過遊戲的介入讓旅遊地居民提升了文化自信。文化與旅遊的深度結合，他們認為旅遊的未來將聚焦在體驗上，遊戲化的旅遊體驗設計可以有效提升了旅遊體驗感。

在致力於發展遊戲向善，探索遊戲正向價值的非營利團體組織 Game for Good（簡稱，G4G）³⁶學術顧問衣刀³⁷的組織下，邀請研究者及其他跨領域專業學者共同參與的 2022 年 7 月底重估遊戲價值的線上主題圓桌會議中，生活在法國的學者樂冰與衣刀共同向研究者分享了關於他們的遊戲經驗與法國社區遊戲的發展現況。樂冰提到在法國各個城市內的鄉、鎮、社區之中隨處可見為某個地方創作的遊戲，法國人讓每一個城市都擁有屬於這個城市的遊戲，讓每個鄉鎮都可以擁有介紹該鎮的遊戲，甚至即使是只有一個景點的小村子，他們也為其創作了遊戲。並且透過運用遊戲，將大大小小的社區串聯在一起，形成一個巨大的城市尋寶探險遊戲網絡。「...例如，這邊的博物館，會提供一個帶有 AR 功能的華為支援設備，內置一些遊戲化的觀光旅遊路線。...」³⁸此外，還有以家庭為單位的尋寶遊戲、逃出遊戲，這是兩種最常見的模式。例如城堡和花園，在平常不開放的時節裡會組織諸如密室逃脫這樣的遊戲。「...也有更偏向于成人的，比如夜裡體驗遊戲的項目。還有一些遊戲會引導你去看、去感受。例如五感花園，第一個花園是讓你看，第二個讓你聞...」³⁹還有城市群合作，在阿爾薩斯地區的 47 個小城和村莊，每個地方單獨做了一個尋寶遊戲，然後合在一起又會成為一個大的尋寶遊戲。在法國的社區遊戲則遍佈各個城市、小鎮、鄉村之中，作為旅遊產業非常龐大，擁有 8140 萬觀光客資源的國家。法國各個地區都擁有非常多的遊客服務中心，而這些遍佈全國各地的遊客服務中心則都可以看做一個個遊戲的任務中心。在這邊即使是只有一個景點的村莊，也可能就是一處非常有趣的任務點位。這邊的社區遊戲主要

³⁶ Game for Good（簡稱，G4G）團體組織，隸屬於上海市科協的遊戲價值研究院（NGO）。

³⁷ 衣刀，G4G 的學術顧問；巴黎一大哲學博士候選人、助理講師。研究方向為強迫數學、遊戲哲學。

³⁸ 樂冰、衣刀（2022）：〈如何讓人自願盯一堵牆盯半小時？〉。《重估遊戲價值自發圓桌》，線上圓桌會議筆記，2022/7/31。（樂冰，衣刀的同學兼好友；目前生活在法國；北京大學語音文學碩士；里昂大學電影學博士）

³⁹ 樂冰、衣刀（2022）：〈如何讓人自願盯一堵牆盯半小時？〉。《重估遊戲價值自發圓桌》，線上圓桌會議筆記，2022/7/31。

以尋寶探險的遊戲類型為主，有時會依靠一些智能的電子設備輔助進行遊戲，比如手機 GPS 定位、AR 掃描功能等等。

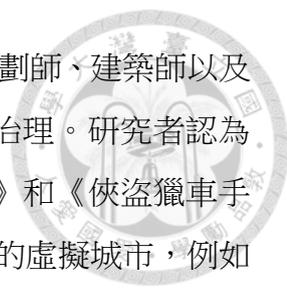
在歷史文化傳播與保存領域，巫家穎（2020）選擇《兩港基隆》、《返校》、《為匪宣傳》三個不同的社區遊戲作為研究案例剖析，認為這三款遊戲有效的幫助玩家體驗到台灣歷史文化記憶。同時該研究者也認為主創團隊將遊戲轉變為能夠帶動玩家主動性的媒介，在遊戲過程中玩家化身遊戲人物角色與真實的社區空間環境產生互動。因此社區遊戲不僅能夠給玩家帶去趣味十足的體驗，同時還通過更加大眾的方式向玩家傳播了真實的歷史文化知識。

在促進遊戲產業轉型發展領域，研究者以城市尋寶的商業模式為案例，對其成功因素及改良方向進行了討論（孟晉瑋，2015；施孟廷，2017；張詒禎，2018；鄭宜東，2018）。文獻集中對現有的社區遊戲的相關商業發展模式進行了分析，認為該類型的遊戲在台灣遊戲市場還存在缺口，社區遊戲屬於相對較新的概念，並非所有消費者對該類型的遊戲有具體的了解，還具有非常大的發展空間。張詒禎（2018）認為未來的市場還有兩個建議的發展方向：第一可以繼續以觀光景點作為遊戲舞台進行推廣觀光；第二可以以不同地方的社區在地特色作為遊戲體驗的地點，將當地風俗文化轉變為遊戲的世界觀故事，透過在地特色的社區遊戲來吸引觀光者。讓本地居民能夠通過經營在地的社區遊戲帶動產業升級轉型，同時也以遊戲作為地方創生的計劃案爭取政府的計劃補助資金。

在推動社會教育創新領域，黃盟雅（2020）從玩家的角度進行將遊戲應用於社會議題的質性研究。總結遊戲的目標是在玩家接觸過遊戲後引發進一步的思考，她認為「玩家透過遊玩遊戲，得以接觸到一個概念或是引發一個思考」。⁴⁰該研究者在結論中也提到遊戲具有跨領域及跨專業的特性，讓文史推廣、議題探討面向社會大眾。學者黃盟雅發現除了年輕人喜愛遊戲，也同樣吸引帶小孩的家長前來參與挑戰，將遊戲作為帶小朋友散步或旅遊的媒介。因此雖然許多研究的遊戲案例都是建立在免費體驗的情況下，但遊戲仍舊有可能促成或產生更大價值推廣效應及接觸到更多更廣泛的遊戲玩家。

在社會的空間規劃治理領域，國外學者 A.Nijholt(2017)以「可玩城市(Playable

⁴⁰ 黃盟雅（2020）。以使用者經驗探討實境遊戲應用於社會議題之研究。國立臺北教育大學文化創意產業經營學系碩士論文，台北市。頁 112-114。



Cities)」概念說明遊戲對於城市環境治理的作用與影響。認為規劃師、建築師以及城市開發者應該在城市中運用遊戲的方式進行城市環境規劃與治理。研究者認為可玩城市的概念起源於 1990 年代和本世紀初期的《模擬城市》和《俠盜獵車手 (GTA)》等電子遊戲中。在 GTA 遊戲中可以看見許多不同類型的虛擬城市，例如倫敦和其他模仿紐約市、舊金山、拉斯維加斯和洛杉磯，玩家可以在虛擬遊戲中參與規劃城市發展，規劃和分配資源，調節能源消耗，甚至調節人口。而學者 A.Nijholt (2017) 則希望把這樣的概念引入真實的城市之中，作為玩家的地方居民以及外來觀光者能夠透過遊戲的方式參與到城市環境的改善與規劃之中，從而實現遊戲讓城市變得更加美好的最終目標。學者 Leorke (2019) 以遊戲 *Shadow Cities*、*Life is Magic* 和 *Pokémon Go* 作為研究案例，通過對遊戲玩家及設計師的訪談了解到遊戲商業化的發展，會減弱玩家透過戶外實境遊戲在公共空間進行有意義的互動的作用。他認為戶外實境遊戲的創作設計目標不應該局限在商業價值上，而應該更加關注如何利用遊戲來改善地方居民的文化生活以及如何使用遊戲促進居民參與到城市規劃之中。學者 Leorke 又以波士頓 Engagement Lab 遊戲工作室，在 2010 年期間基於唐人街區創作的名為 *Participatory Chinatown* (參與唐人街) 遊戲案例以及在 2012 年創作的 *Community PlanIt* (社區計劃) 遊戲案例，以此說明如何利用遊戲動員社區居民一起參與改善街區環境以及社區空間。最後以位於澳洲墨爾本的兩個遊戲案例說明，城市中的社區遊戲如何與地方政府部門合作，以遊戲的方式向在地居民與遊戲展示了墨爾本的城市文化與藝術生活環境，並利用遊戲讓玩家參與到城市的未來規劃治理之中。

綜上所述，在觀光旅遊發展、歷史文學保存傳播、遊戲產業轉型、社會教育創新、社會空間規劃治理這五大多元領域的研究背景下，均涉及與社區遊戲相關的作用與價值影響。其中又聚焦於遊戲設計機制、價值討論、玩家體驗感受、遊戲產業經營開發角度對社會遊戲的作用與影響進行具體研究分析。在城市規劃發展領域，國外學者通遊戲在城市中的應用，提出與智慧城市相對立的可玩城市概念，設計基於數位科技的遊戲與城市進行對話。由此可發現實境遊戲的發展也逐步從封閉的空間，走向開放的城市空間之中，不少遊戲被作為輔助地方導覽、文化觀光的工具媒介，以此來吸引不同年齡的玩家，並以遊戲化的方式創造社會文化教育價值。

第三章 社區遊戲「建構-解構-重構」參與者地方經驗與認同

根據上一章節對社區導向的實境遊戲發展概況的資料整理與分析，可以發現遊戲會對參與者的地方經驗與認同會產生影響。而社區遊戲的參與者則由不同的跨領域專業者共同組成，研究者認為社區型實境遊戲與參與者的地方經驗與認同有相互作用關係。遊戲參與者群體可以分為創作者、玩家以及在地人三類人群。本研究將在社區遊戲的背景下，分析不同參與者群體地方經驗與認同的轉變過程，以此回應社區遊戲如何影響參與者的地方經驗與認同。

首先，世界觀能夠影響一個遊戲的目標、規則與反饋如何進行設計，本研究認為社區遊戲的世界觀源自於創作者們對於地方的經驗與認同。創作者的地方經驗與認同需要經歷遊戲化的「建構-解構-重構」三位一體轉變過程，以此形成虛擬與現實混合的社區遊戲世界。創作者基於真實世界的空間環境、社會關係、資源產業、傳說故事所設計的遊戲世界觀，由遊戲化設計虛構的遊戲場域、遊戲角色、任務機制以及故事情境構成虛實混合的社區型實境遊戲的世界觀。如圖 3-1 所示：

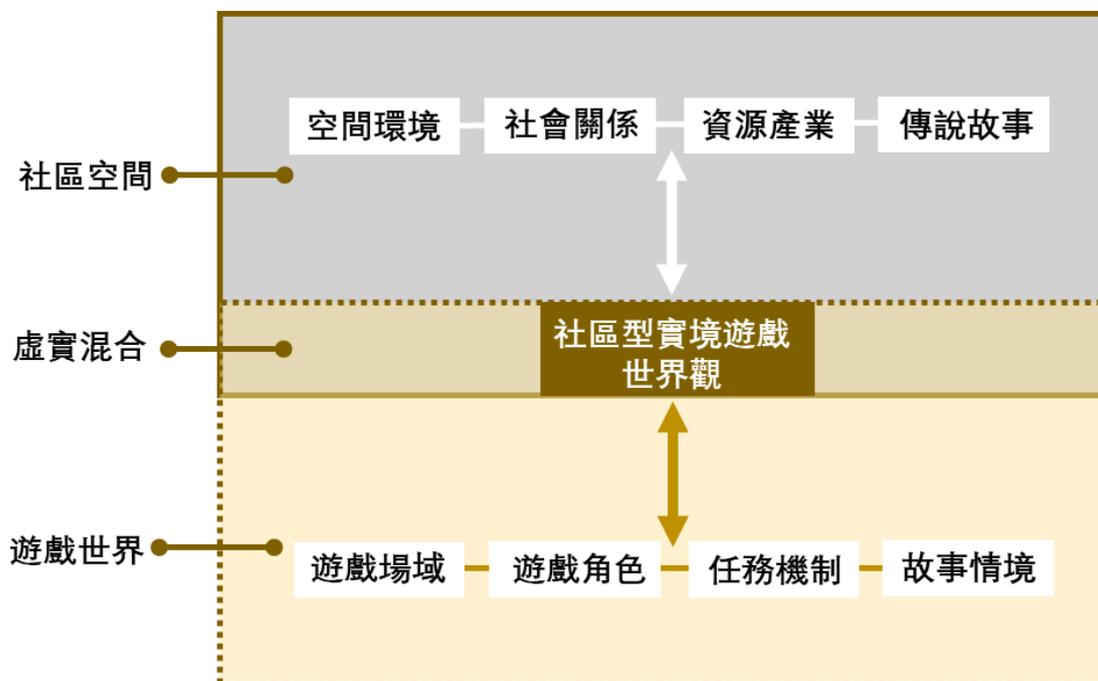


圖 3-1 虛實混合的社區型實境遊戲的世界觀結構示意圖

資料來源：本研究繪製

其次，玩家與在地人因為遊戲在地方建構了新的世界觀，以遊戲中角色的身份在地方完成或參與輔助遊戲任務；在遊戲的過程中，人與地方產生了新的互動與情感連結，解構了人們過去對地方的經驗與認知，重構了人與地方之間的關係連結。因此玩家與在地人的地方經驗與認同會受到遊戲世界觀的影響，同樣經歷「建構-解構-重構」三位一體轉變過程。

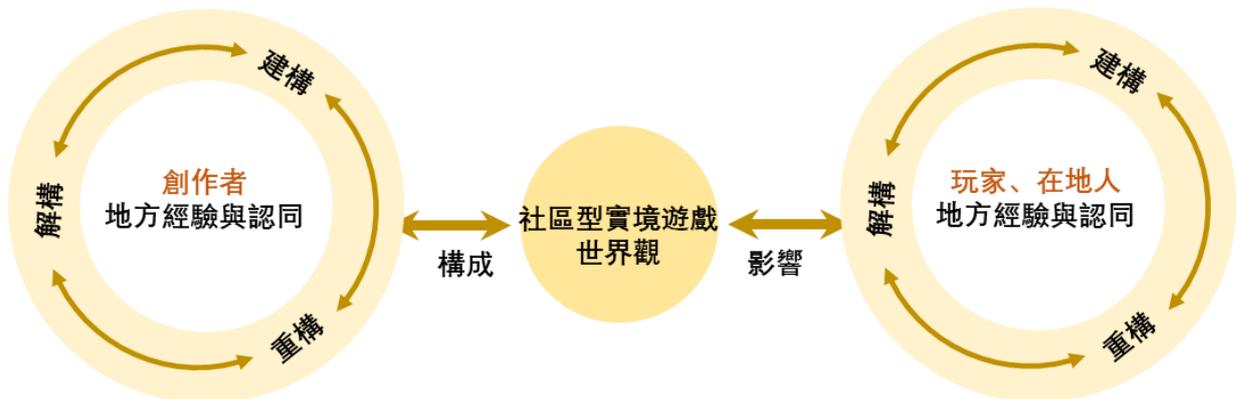


圖 3-2 社區型實境遊戲與參與者地方經驗與認同的相互作用示意圖

資料來源：本研究繪製

最後，創作者的地方經驗與認同會構成社區遊戲的世界觀，而社區型實境遊戲的世界觀則又能夠影響玩家與在地人的地方經驗與認同。如上圖 3-2 所示，因為社區型實境遊戲依據玩法機制可以分為「大地遊戲」與「劇本遊戲」兩大不同的類型，所以研究者在本章節將選取兩個不同類型的社區遊戲，作為本研究的案例進行具體分析，透過分析參與者在遊戲空間中的行為、認知，探討人與地方之間的關係與連結。

本章節通過研究者參與式觀察、深入訪談與網絡蒐集的資料，依據不同的社區遊戲類型將內容分為兩個小節，以此論證社區型實境遊戲能夠建構、解構與重構參與者的地方經驗與認同的觀點。研究在第一節將選取位於台北指南山的社區型大地實境遊戲《仙宮案前朵貓貓》，進行與參與者地方經驗與認同的結構分析。第二節將選取位於大豐知青農場內的社區型劇本遊戲《北上海 1950：風聲》作為本研究的案例進行參與者的經驗分析。如表 3-1 所示：

表 3-1 研究者參與式體驗觀察社區型實境遊戲行動時間表

遊戲時間	遊戲類型	遊戲地點	遊戲名稱	遊戲組隊人數
2021/02/14	大地遊戲	台北指南山	《仙宮案前朵貓貓》	1 人或以上皆可
2021/12/05	劇本遊戲	大豐知青農場	《北上海 1950：風聲》	6 人或 10 人

資料來源：本研究繪製

研究者以玩家身份對這兩個社區型實境遊戲的進行參與式體驗觀察，以此了解遊戲玩家的地方經驗與認同如何透過遊戲發生轉變。針對不同的遊戲參與者群體對象進行分類深入訪談，遊戲的參與者可分為遊戲玩家、在地參與者以及創作者三類不同群體。通過網絡資訊平台進行資料蒐集與分析，透過相關遊戲的主創團隊以及參與者的地方經驗，了解社區型實境遊戲的影響與作用。遊戲創作工作室在網絡平台會依據遊戲現況發佈的即時的動態資訊，以及遊戲社交平台中遊戲的玩家、在地參與者等對於遊戲的感想留言。研究者透過上述資料的蒐集整理與分析，探究在社區遊戲場域中的參與者與地方之間的關係變化過程。

第一節 《仙宮案前朵貓貓》：在地視角下的指南生活史

表 3-2 《仙宮案前朵貓貓》遊戲參與者受訪表

編號	受訪者	年齡層	受訪者身份背景	備註
1	K	青年	遊戲創作者	指南老街在地居民，負責遊戲的宣傳與推廣
2	老闆	中年	在地居民&遊戲守關者	與 K 非常熟悉
3	李白	青年	遊戲玩家	攝影師，遊戲資深玩家
4	小 C	青年	遊戲玩家	研究生，第一次體驗社區型實境遊戲

資料來源：本研究繪製

依據上述研究者參與式體驗觀察社區型實境遊戲時間表 3-1 所示，研究者提前預約了太陽蛋工作室出品的指南山春節一二市的三日遊戲活動——指南山探險闖關類社區遊戲《仙宮案前朵貓貓》。計劃原定在 2021 年 2 月 13 日，在該遊戲三日活動舉辦的第一天進行體驗。但由於該日天氣下雨並沒有特別好，因此在詢問工作室後將預約時間改為第二天，即 2 月 14 日進行遊戲的觀察。因此研究者與同伴玩家李白到達位於台北指南老街的太陽蛋工作室，參與式觀察體驗了位於指南山的探險闖關類社區遊戲。研究者與同伴 2 人為一組共同參與遊戲，在遊戲過程中也遇見其他上山體驗遊戲的玩家，多以 2-4 人為一隊進行遊戲。同時該遊戲關卡需要在地居民充當臨時遊戲輔助人員，幫助玩家進行通關。研究者在遊戲結束後，針對該遊戲的創作者、在地參與者與玩家進行了深入訪談（如表 3-2 所示）。同時也透過網絡平台進行資料搜索整理，在太陽蛋工作室的 Facebook、instagram 等社交平台上蒐集更多的玩家遊戲體驗訊息以及創作者的設計感想與心路歷程，如圖 3-3 所示：



圖 3-3 研究者參與當日的《仙宮案前朵貓貓》遊戲現場活動反饋

資料來源：太陽蛋工作室的 instagram 賬號

研究者為論證創作者的地方經驗與認同構成社區型實境遊戲的世界觀，而社區遊戲的世界觀則又能夠影響玩家與在地人的地方經驗與認同。因此本研究將通

過整理《仙宮案前朵貓貓》的遊戲世界觀影響下的參與者地方經驗與認同的變化過程，以此回應社區型實境遊戲如何影響參與者的地方經驗與認同。首先將針對該遊戲的世界觀進行說明。因為遊戲的世界觀由創作者的地方經驗與認同轉變而來，在遊戲中世界觀又由遊戲場域、遊戲角色、任務機制、故事情境四個部分共同構成。遊戲世界觀中的四個部分又離不開指南山真實世界中的空間環境、社會關係、資源產業、傳說故事。所以本研究將透過遊戲中構成世界觀的四大要素進行具體分析，來探究太陽蛋工作室傳遞了什麼樣的指南山地方經驗與認同，以及遊戲玩家以及在地人體驗遊戲過後地方經驗與認同有什麼樣的變化。

一、空間：指南山是在地生活者「家」的延伸

1、台灣宗教百景之一：台北指南宮

遊戲地點位於台北木柵的指南山，在山上最負盛名的就是台灣宗教百景之一的指南宮，俗稱仙公廟。指南宮位於台北市文山區萬壽路 115 號，海拔約二百三十公尺，佔地面積約七十公頃，可以分為前山與後山兩個部分。前山入口處位於由指南客運⁴¹在 1954 年為解決眾多信徒上山朝拜，而在指南宮的前山入口處開拓的萬壽路遊覽車道，於 1955 年 5 月正式完成通車。從木柵通往指南宮唯一的山路一路直上就可以到達。後山入口則需要從貓空或草湳地區的指南路的三段岔路口進入。在客運遊覽車道未開闢之前，到指南宮朝拜的香客與遊客則多從位於指南路三段 33 巷的登山步道上山，該步道為一百多年前的古道名為「竹柏步道」，在步道兩旁有許多不同種類的花草種植，自然景觀非常優美，因此吸引了不少上山觀景的遊客。該步道在 2011 年的時候重新進行修整為青石台階，階梯約有一千一百九十階，從步道直上即可登臨指南宮已有 100 多年歷史的指南宮純陽寶殿（吳宗明，2014；賴佩容，2016）。

據《文山區志》內文所示指南宮源自山西的永樂宮分靈而來，在 1882 年清光緒八年，淡水知縣的王彬林來台任職時，將山西永樂宮內的呂仙公神像迎到艋舺（今萬華）的玉清齋，後因傳染病肆虐，將呂仙公迎奉於景尾（今景美）。地方仕紳們為感念呂祖的庇佑捐出土地建造宮廟進行供奉，取名為指南宮，古傳「呂恩

⁴¹ 1953 年 2 月 12 日，指南遊覽汽車股份有限公司成立，當時僅有兩輛遊覽車行駛指南宮與木柵之間，旨在解決信徒至指南宮朝拜之交通問題。資料來源：維基百科
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8C%87%E5%8D%97%E5%AE%A2%E9%81%8B%E6%AD%B7%E5%8F%B2>

主（呂祖）在天庭居於南宮」、「濟世度人必須要指南針」，取指定為天上南宮之意象。又有傳說呂恩祖時常幫助挖礦業者保佑其煤礦、金礦順利開採，因此於 1920 年指南宮翻修為水泥建築（黃勉雄，2010；吳宗明，2014）。

遊戲提供的探險地圖範圍起始點位於指南宮前山入口處的萬壽路指南公車站的位置（如圖 3-4 所示）。而玩家則需要到達指南老街的原長生香燭鋪位置，才能獲得該探險地圖指南。遊戲的創作者團隊太陽蛋工作室就位於指南老街長生香燭鋪原址。如圖 3-4 所示：



圖 3-4 指南宮前山入口處的萬壽路指南公車站的位置

資料來源：<https://mapio.net/pic/p-46341051/>



圖 3-5 《仙宮案前朵貓貓》遊戲場域的地理位置與範圍
本研究繪製，資料來源：Google 地圖

2、創作遊戲的在地行動者：指南老街返鄉青年三姐妹

太陽蛋工作室由從小就在指南山長大的長生香燭鋪家三姐妹，在 2018 年的春節期間成立的，目前該工作室已經成為了指南山在地的一個獨立的文化運營團隊，不定時會在老街或其他地方上進行出攤的活動。而工作室的則緣起於每年的春節農曆期間的家族聚會，通過太陽蛋工作室 IG 賬號的網絡貼文：「有點忘記是從哪一年開始，我們家會辦除夕特別節目，家族回山上家跨年那晚，除了年夜飯會有交換禮物的活動，我和姊妹會想禮物主題，後來也會做些道具，還有賀年卡給家人。」⁴²可以了解到長生香燭鋪家每年都會辦春節聚會的活動，因為年節的聚會讓她們重新回到了山上成立了太陽蛋工作室。

在 2019 年的春節期間完成了與鄰居們交換故事紀念卡的活動，在 2020 年在指南山設計了第一個社區遊戲《指南山妖獸傳》，希望能夠通過遊戲來宣傳指南山在地的文化與信仰。「其實沒有想太多，沒有特別用心經營，也沒有要行銷什麼商

⁴² 太陽蛋工作室 Instagram 平台賬號(2019 年 2 月 10 日 X 似顏繪)、「sunny_side_up_studio 的 Instagram 平台」。
取自：<https://www.instagram.com/p/BtsYYU3jQNL/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>。取用日期：2022 年 7 月 10 日。

業產品，純粹只是想紀錄和累積這些跟我們家、我們山、我們社區、我們鄰居有關的記憶。」⁴³太陽蛋工作室創立的初心則非常的單純與純粹，只是希望能夠通過自己的行動來紀錄與累積與指南山居民們的生活記憶。因此她們也就在 2021 年的春節期間同樣選擇以指南山作為遊戲創作的空間場域，通過遊戲設計結合漫畫故事繪本以及利用科技設備增加遊戲趣味性的方式，創作並提前在太陽蛋的 Facebook 等網絡平台賬號上發佈了遊戲預購訊息海報（如圖 3-6 所示）。選擇以太陽蛋所在的指南老街、指南宮廟等指南山的自然環境空間，轉變為玩家進行探險闖關互動的遊戲場景。玩家在遊戲的過程中需要親自到達指南老街，在太陽蛋工作室獲得遊戲探險指南地圖後，即可從指南老街出發上山進行解謎闖關的遊戲活動。



圖 3-6 《仙宮案前朵貓貓》遊戲網絡平台發佈的預購海報

資料來源：太陽蛋工作室

因 Google 地圖點位並沒有指南老街長生香燭鋪的定位，為方便玩家能夠在地圖中搜索到具體的點位，太陽蛋工作室將起始點位定位指南山的公車站。並透過提前寄訊息告知玩家指南老街的具體方位，需要在公車站位置再通過步行上山走過台階後就能看見老街，太陽蛋工作室的成員們則將攤位擺在自家店鋪前。如圖 3-7 所示：

⁴³ 太陽蛋工作室 Instagram 平台賬號(2019 年 2 月 10 日 X 似顏繪)、「sunny_side_up_studio 的 Instagram 平台」。
取自：<https://www.instagram.com/p/BtsYYU3jQNL/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>。取用日期：2022 年 7 月 10 日。



圖 3-7 《仙宮案前朵貓貓》遊戲場域—指南老街、太陽蛋工作室現場圖

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日

3、遊戲點位與空間範圍：指南山作為「家」的記憶

玩家在到達太陽蛋工作室後將會獲得一張印有指南山遊戲範圍並標註遊戲點位的探險指南，如圖 3-8 所示：

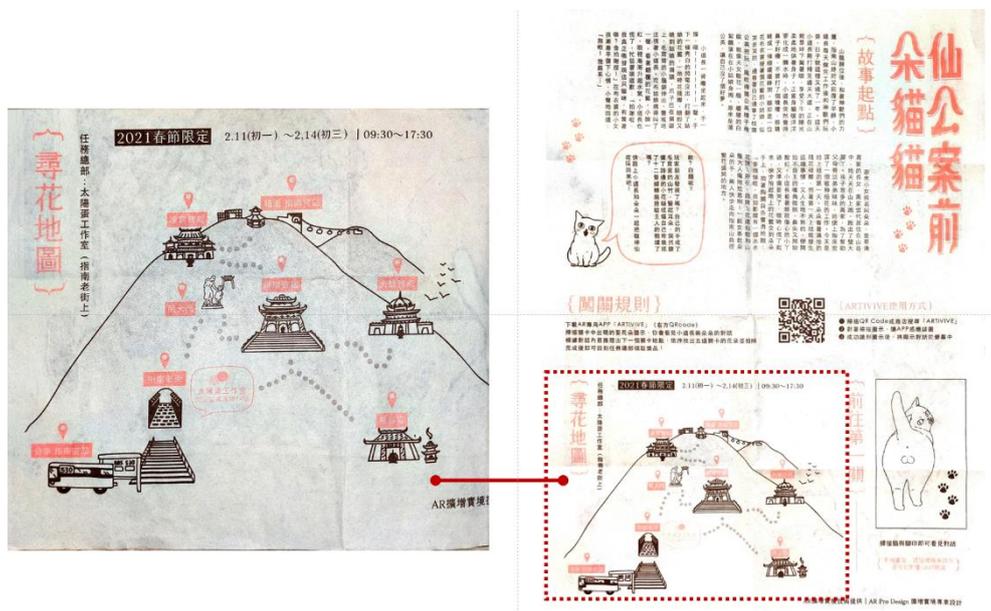


圖 3-8 《仙宮案前朵貓貓》遊戲範圍並標註遊戲點位的探險指南

資料來源：太陽蛋工作室

根據遊戲探險指南地圖可以繪製出指南山的遊戲點位線路圖，如圖 3-9 所示：

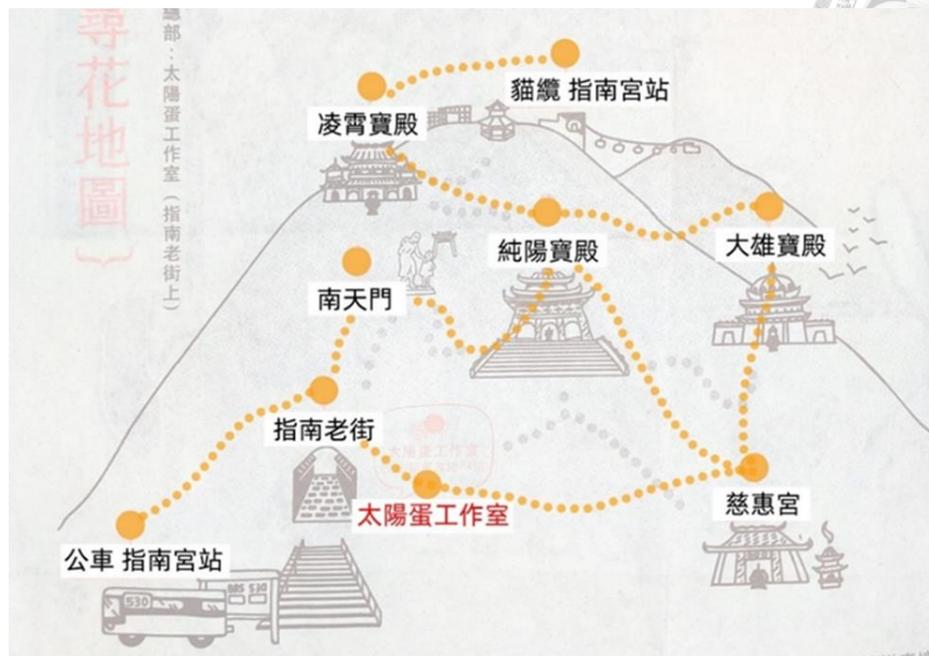


圖 3-9 《仙宮案前朵貓貓》遊戲的點位線路圖

本研究繪製，資料來源：太陽蛋工作室

可以透過圖 3-9 對遊戲關卡與所在的地理位置進行整理分析，可以發現遊戲的範圍涵蓋了指南山上的大多數的宮廟以及涉及到貓空的纜車站。如表 3-3 所示：

表 3-3 《仙宮案前朵貓貓》遊戲關卡點位的地理位置與概況分析表

遊戲關卡	遊戲關卡點位	地理位置	位置概況
起點位置	太陽蛋工作室 (長生香燭鋪舊址)	指南老街	<ul style="list-style-type: none"> 香客遊人上山朝拜必觀光經之路 街道販賣小吃、茶葉、香燭金紙等
第一關	鄭家香燭鋪	純陽寶殿	<ul style="list-style-type: none"> 歷史最悠久的宮殿，又稱本殿 供奉呂仙祖、五祖、儒家大聖等神明 三層中式建築，殿內有宮內唯一民宅
第二關	阿月阿姨香燭鋪	大雄寶殿	<ul style="list-style-type: none"> 曾名為觀音殿，現今為佛祖殿 供奉從泰國來的佛祖像 位於正殿純陽寶殿的左後方
陷阱關卡	中華道教學院	凌霄寶殿	<ul style="list-style-type: none"> 位於正殿純陽寶殿的右後方 供奉道教中的天神與仙祖 一至三層為中華道教學院
	貓空纜車	指南宮站	<ul style="list-style-type: none"> 貓空的觀光景點入口處
第三關	周家道場	慈惠宮	<ul style="list-style-type: none"> 供奉王母娘娘，廟前廣場可以遠眺101 同樣也是周家開的道場
第四關	指南茶莊	指南老街	<ul style="list-style-type: none"> 指南山自產自銷的茶葉 茶莊山腳下的番仔公館遷到山上 茶莊已經傳承到第二代老闆
第五關	周家草仔粿鋪	指南老街	<ul style="list-style-type: none"> 指南山上有名的美食店 原本是清明在廟裡作為貢品的糕點 老闆娘阿華與她的嫂嫂合開的鋪子
終點位置	太陽蛋工作室 (長生香燭鋪舊址)	指南老街	<ul style="list-style-type: none"> 長生香燭鋪家的三姐妹是返鄉青年 以傳播地方文化為目標成立工作室

資料來源：本研究繪製

透過表格可以發現遊戲場域的空間範圍，涉及到指南山上的老街以及分佈在宮廟四周的六個點位空間。同時遊戲地圖的點位中還存在一些陷阱點位，如凌霄寶殿、貓纜指南宮站，故意引導玩家去探索指南山的各個空間，加深對山中宮廟生活的認識。研究者在拿到探險指南地圖的時候，就被主創團隊告知千萬不要到貓纜上去，那樣就要花更多的時間回來了。因此為避免玩家過度消耗體力，創作團隊提前會告知最遠的遊戲場域範圍。但在遊戲的過程中，研究者與同伴還是因為陷阱關卡，而往返凌霄寶殿與大雄寶殿之間，多耗費了一些體力與時間。

1) 指南老街

從上表可以了解，遊戲場域的點位開始於指南老街，一路直上即可到達第一關的空間指南宮的本殿純陽寶殿。指南老街屬於石階頭社區，是香客與遊人從前山入口處，上山朝拜的必經之路。因過去的指南宮香火鼎盛，老街就有非常多居民開設店鋪做生意，主要經營小吃、茶鋪、香燭金紙等。隨著指南宮的香客與遊人的

減少，老街的生意也不如從前。只有在年節或者拜斗法會期間才比較熱鬧，因此每到春節期間，老街的住戶就紛紛把自家大門打開，在門前擺攤做起生意（受訪者 K 口述，2021）。指南老街上的指南茶莊、周家草仔粿鋪、太陽蛋工作室都是遊戲中的關卡點位，指南茶莊是指南老街唯一的販賣茶商鋪，指南山過去也有茶園。草仔粿曾經是清明節供奉神明的貢品，但因為阿華與姐姐的手藝非常好，因此越賣越多，就在老街開了鋪子成為了指南山的有名美食鋪。

2) 純陽寶殿

第一關任務點位在鄭家香燭鋪，鄭家香燭鋪所在的位置是純陽寶殿。「…指南山上，有指南宮裡面唯一一個民宅喔！現在當家主要是鄭家三兄弟。…」⁴⁴，遊戲中提到的鄭家民宅就是香燭鋪所在的位置。純陽寶殿是指南宮歷史最悠久的宮廟，至今已經有一百三十多年的歷史了。主要供奉的是孚佑帝君呂仙祖，在寶殿的後方以石砌成的圍牆中有一尊青斗石雕成的山龍龍頭。是指南山的鎮山山神，守護著山中居民的與信眾的平安。該殿內的建築則由建築師陳應彬於 1921 年主事修建（賴佩容，2016）。

3) 大雄寶殿

第二關點位在大雄寶殿旁的阿月阿姨香燭鋪，大雄寶殿內供奉著來自於泰國的佛祖像。該殿位於純陽寶殿的左後方，因內部在裝修，所以研究者在體驗遊戲的過程中並未看見大雄寶殿的全貌。關卡所在的香燭鋪則位於純陽寶殿去往大雄寶殿的小路上，因此研究者與同伴很簡單就能夠看見阿月阿姨的香燭鋪。

4) 凌霄寶殿

該關卡是主創團隊設計的一個陷阱點位，凌霄寶殿於 1987 年成立了中華道教學院，以傳授道教知識、教義與禮儀為主。位於純陽寶殿的右後方，研究者與同伴在到達第二關卡的大雄寶殿後，再往山上走就是到達凌霄寶殿。凌霄寶殿於 1966 年落成，全殿高六層，建築面積達二千三百六十多坪（賴佩容，2016）。該殿供奉道教中的天神與仙祖，一至三層是中華道教學院。

5) 貓纜指南宮站

指南山通往貓空的纜車入口處，位於凌霄寶殿上方。對應提示信息中的茶園所在地，是探險指南中的陷阱點位。

⁴⁴ 資料來源：《仙宮案前朵貓貓》遊戲第一關卡提示文字內容

6) 慈惠宮

慈惠宮的位置相對其他的宮廟會比較偏一點，指南山開設的周家道場，供奉著王母娘娘，宮廟前的廣場能夠遠眺到台北的 101 大廈。玩家通過這個關卡可以了解到位於指南山半山腰的慈惠宮王母娘娘廟背傍指南山，面朝台北盆地。而且從大雄寶殿去往慈惠宮的路上可以聞到一陣陣含笑花香，而女主人美惠阿姨也特別熱情好客，看見玩家都會熱情邀請坐下喝杯熱茶。

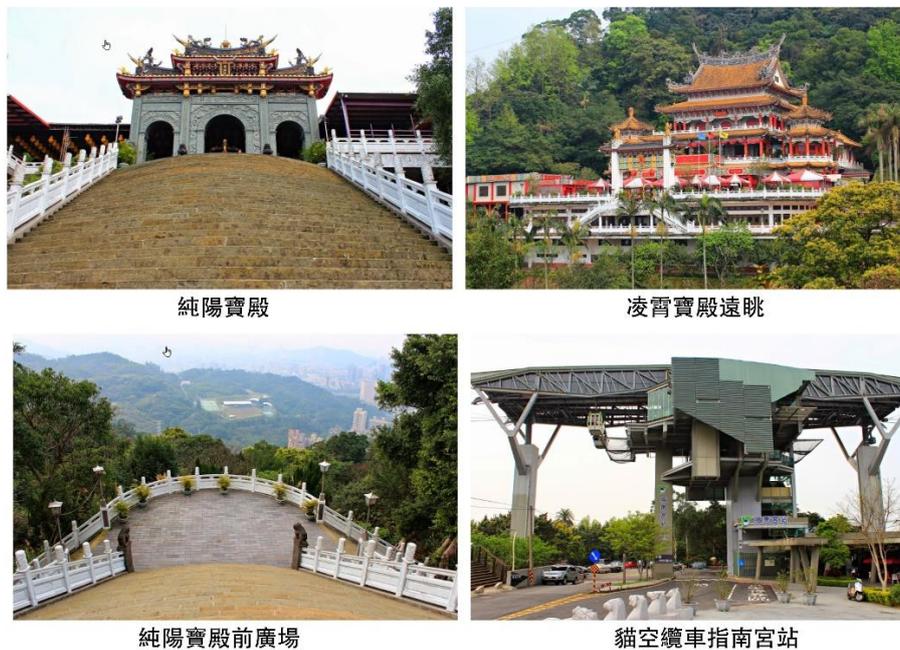


圖 3-10 《仙宮案前朵貓貓》部分遊戲點位現況場景

資料來源：<http://taiwantravelforever.blogspot.com/2014/04/blog-post.html>

這些點位空間構成了遊戲玩家互動的空間，這些點位同樣也構成了在地生活成長的在地者的生活空間。隨著指南山香客與遊客的減少，平日的山上越來越冷清。正如受訪者 K 所說「…大概是看見了那麼多變化，覺得再不做點什麼，就會連我都老了。於是在山上長大的三姐妹決定作為重新照亮這個老社區的三顆太陽，紀錄我們成長的家…」，指南三姐妹從小就在指南山上奔跑、玩耍著長大，非常熟悉指南山各個殿廟宇的環境以及故事，也會經常跟著長輩一起參加許多的祭拜儀式與法會，與指南山有著非常深厚的感情。因此希望能夠在「…在這些時間

空間和人的流動之前，不管用什麼方式，好好留存下來…」⁴⁵因此正如侯志仁(2019)在《反造再起：城市共生 ING》一書中提及「行動修補的不僅是城市的歷史街區，更是市民生活的紋理與想像」。創作者通過對自己生活著的「家」的經驗與想象建構，以遊戲化的方式對指南山中的與各個空間點位進行解構，將這些空間遊戲化重構形成了屬於玩家們的遊戲場域。透過創作者對於自身指南山就是「家」的生活成長經驗與認同「建構-解構-重構」過程，以遊戲的方式重新修補了指南山在地生活的紋理與想象。

指南山的遊戲也就在春節的市集活動中誕生，同時因為太陽蛋三姐妹平日還有其他正職工作需要完成，所以指南山的遊戲就選在春節期間限時進行。春節期間山上的遊客以及香客會比平日更多一些，因此這樣也就可以吸引到更多長輩或具有宗教信仰的玩家參與到遊戲之中。遊戲的場域納入了指南山的幾個宮廟，青年玩家朋友們可以在遊戲活動的同時，感受指南山春節期間的祭祀祈福文化，進行娛樂休閒的同時，還能夠走春拜拜祈福祈願。遊戲能夠讓玩家們上山認識指南山過去生活的記憶以及因為信仰留在山上生活的人們，雖然指南宮已經不如過去那般的熱鬧與繁華，但還是希望通過遊戲能夠讓玩家認識指南山的文化與歷史。正因為曾經「…聽阿公說以前指南宮香客絡繹不絕，山上做生意的人家就從木柵車站一路開始賣…」⁴⁶，所以遊戲也就從指南山的公交車站開始了。雖然老人們描述的繁榮熱鬧的指南宮在現在的年代已經沒辦法再看見，但每逢春節以及拜斗法會的時間，山上又會重新開始熱鬧起來。

指南老街是每年上山香客們必經的街，所以在幾年前開始，在老街上的店家們就會在春節期間把自家的大門敞開，在老街上擺起攤做春節的生意。太陽蛋成員在進行指南老街的在地導覽時提到「早期這條街的居民認為呂仙祖是養活大家的人，是神明的代表詞。」⁴⁷，她還提到在指南老街的每一戶人家中早年間都掛有呂仙祖的畫像。因此在這個宮廟眾多、自然山林環繞的指南山，對於兒時的自己就是生活與遊戲最好的空間。聽在地生活長大的姑姑聊起在指南山兒時的回憶，

⁴⁵ 資料來源：太陽蛋工作室 Instagram 平台賬號(2021年2月17日)(仙宮案前朵貓貓)：《sunny_side_up_studio 的 Instagram 平台》。取自：<https://www.instagram.com/p/CLY4ZJyHCH2/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>。取用日期：2022年7月10日。

⁴⁶ 資料來源：太陽蛋工作室的受訪者 K 訪談內容

⁴⁷ 台北文學季(2022年05月24日)。「仙祖保佑的文史漫遊，木柵指南宮千階步道的美食、信仰、礦業史與植物」，《2022 臺北文學季》。取自：<https://www.openbook.org.tw/article/p-66360>。取用日期：2022年7月11日。

她說會在山上的大雄寶殿裡躺著數星星，過去的年代遊戲的玩具並沒有很多，指南山的孩子們就會坐在木箱之中，順著鐵軌滑行當做遊戲如圖 3-11 所示：



圖 3-11 指南山台車鐵道舊址（直通山上指南宮大雄寶殿）

資料來源：<http://taiwantravelforever.blogspot.com/2014/04/blog-post.html>

因此在 2022 台北文學季的原住民的導覽口述中才會提到「…住在這裡的居民覺得整個山都是家的延伸，會說我家在指南山上，不會說我家在這間房子…」，認為指南山的空間場域不僅是供奉神明，提供香客、遊人進行朝拜的信仰場域或觀光景點，更是原住民們成長生活中「家」的延伸，成長記憶與情感寄託儲存的重要空間（台北文學季，2022）。

二、角色：融入在地居民的生活關係網絡

《仙宮案前躲貓貓》是太陽蛋工作室出品的關於指南山的第二個社區遊戲，因此遊戲中的故事角色承接 2020 年《指南山妖獸傳》中指南山上生活的孚佑帝君扶鸞師小道長進行創作。透過遊戲名稱《仙宮案前躲貓貓》可以發現 2021 年春節的遊戲故事，還是發生在指南山上的宮廟之中，同時創作團隊在故事中新加入了人物角色朵朵與白貓。遊戲主要講述的也是關於白貓、朵朵與小道長在指南山中相遇探險尋花的故事。其中遊戲的女主角叫朵朵，她的身份是世代居住山谷之中的草湍高家的長女，為幫助父母養活弟妹而來到指南山上謀生，平常主要負責指

南宮內敬神插花的工作。而《仙宮案前朵貓貓》的故事就從小道長與朵朵之間的初次相遇作為背景，因白貓打翻了朵朵原本要拿去敬神供奉的鮮花。小道長見狀忙上前安慰朵朵，答應帶她重新在山上摘取鮮花完成第一天的工作任務。玩家需要根據小道長的提示完成任務，尋找到分佈在指南山中四處的鮮花。

遊戲中的角色由主角與輔助角色組合而成，玩家需要透過兩位主角朵朵與小道長的對話內容進行解謎闖關。輔助角色則由在地生活的居民扮演，輔助角色會幫助玩家進行遊戲闖關，提供與指南山的生活故事。能夠輔助玩家進行闖關的遊戲角色，可以稱其為遊戲的 NPC。每個關卡主創團隊也設置了相對應的守關者，每個關卡都由點位所處場域的在地生活者扮演與玩家進行交流互動的守關者角色。因此守關者的身份都是以在地居民的真實稱呼代號組成，這樣也方便玩家在遊戲的過程中，向指南山的路人或者其他在地生活者打聽關卡的位置。如下表 3-4 所示：

表 3-4 《仙宮案前朵貓貓》遊戲各關卡中出現的人物角色分析表

遊戲角色	角色名稱	出現關卡	角色的创作原型
主角 (玩家)	小道長	全程關卡	指南宮扶鸞師阿公
	朵朵	全程關卡	指南宮負責敬神插花的阿嬤
	白貓	全程關卡	指南山上的白貓
輔助角色 (守關者 NPC)	鄭家三兄弟(守關)	第一關	純陽寶殿內鄭家香燭鋪的老闆
	山龍大人	第二關	純陽寶殿內的山龍石雕
	白象哥哥	第二關	大雄寶殿的兩尊白象
	阿月阿姨(守關)	第二關	大雄寶殿旁香燭鋪的主人
	美惠阿姨(守關)	第三關	慈惠宮的周家道場女主人
	豹子娘娘	第三關	慈惠宮的守護神
	里長伯	第四關	指南老街的指南茶莊一代老闆
	第二代老闆(守關)	第四關	指南茶莊的第二代現任老闆
	老闆娘阿華(守關)	第五關	指南老街周家草仔粿鋪的老闆娘
	阿華的嫂嫂	第五關	周家草仔粿鋪老闆娘阿華的嫂嫂
	小精靈	第五關	周家草仔粿鋪老闆娘阿華的孫女

資料來源：本研究繪製

依據上述表格對遊戲中出現的人物角色的整理分析，可以發現創作的大部分遊戲角色都來自於指南山生活的居民以及與指南山有連結的環境之中。遊戲中主要的故事角色原型是主創團隊太陽蛋三姐妹以自己的阿公阿嬤，玩家就以小道長與朵朵的視角在山中進行闖關探索。

「在指南老街石階頭社區生活，山上鄰居大多和指南宮有一些關係。有的是家人在廟裡工作、有的是來做香客的生意賣香燭賣小吃，我們家的落腳，也是因為阿公曾是孚佑帝君的扶鸞師的關係。」⁴⁸

指南宮早期的興盛就與鸞堂文化有密切的連結，指南宮在 1904 年舉行的第一次重修工程中的大額捐款者在指南宮參與了與基隆正心堂一起舉辦的扶鸞儀式，並且出版了鸞書《指南金針》。指南宮的早期支持者是來自於各個地方的菁英仕紳，他們通過鸞書來表達地方的經驗與認同（吳宗明，2014）。因此遊戲中的小道長作為指南宮的扶鸞師，也正是回應了指南山宗教信仰文化的起源。而花藝師朵朵也因為擔任神案前的插花者來到指南宮工作，與扶鸞師小道長相遇結緣。

「阿公是指南宮的扶鸞師，當初為了還願而來，成為禮拜生，後來跟老師學扶鸞。因為指南宮香火鼎盛，香客、遊客很多，在這裡做生意有錢賺，後來就到此定居，也把兄弟姐妹都帶來。」⁴⁹

有很大一部分老一輩住戶並不是在地人，而是在青年時期是受到宗教信仰文化的影響下，帶著兄弟姐妹舉家遷居到指南山。太陽蛋的工作室創始人之一的受訪者 K 認為指南山上生活著的人們都多少與宮廟有一些關係與連結，指南宮內供奉著的神明們是在指南山社會生活關係中非常重要的精神信仰。遊戲的主創團隊也會邀請在地居民扮演成為幫助玩家進行闖關的 NPC，以及每個關卡的守關者，因此遊戲的玩家可以直接與在地居民們進行互動交流溝通，從在地居民的口中聽到關於指南山的真實故事。小道長、朵朵與白貓將陪伴玩家全程的遊戲時光，而其他角色則會分別在各個不同的點位關卡中出現。

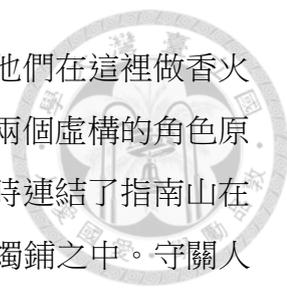
「在活動開始前會提前一週跟指南山上的鄰居們打好招呼，遊戲會在春節的初一到初三進行，並且會給指南山上的鄰居與長輩們送上遊戲的探險指南。雖然山上的老人或者鄰居們在一開始並不明白我們要做的事情，但是隨著遊戲玩家開始進入到山上之後，山上的鄰居們就會開始到處徘徊，也會偷偷的給玩家們提供遊戲的提示。」⁵⁰

作為遊戲守關人角色出現在第一關卡純陽寶殿中的鄭家三兄弟，鄭家因為祖先把

⁴⁸ 資料來源：太陽蛋工作室的受訪者 K 訪談內容

⁴⁹ 台北文學季（2022 年 05 月 24 日）。〈仙祖保佑的文史漫遊，木柵指南宮千階步道的美食、信仰、礦業史與植物〉，《2022 臺北文學季》。取自：<https://www.openbook.org.tw/article/p-66360>。取用日期：2022 年 7 月 11 日。

⁵⁰ 資料來源：太陽蛋工作室的受訪者 K 訪談內容



土地捐給指南宮蓋廟之後，廟裡為了感謝他們，留了一塊地讓他們在這裡做香火生意。第二關內則出現了虛構的角色山龍大人與白象哥哥，這兩個虛構的角色原型均為宮廟殿中的守護神。作為提示關卡位置的信息出現，同時連結了指南山在地的環境建築物。第二關的位置不在宮廟內，而是在廟旁的香燭鋪之中。守關人阿月阿姨非常熱情，因此看見研究者與同伴作為玩家靠近的時候，就興奮的招呼我們告訴研究者已經有好幾撥團隊出發下一關卡了，為研究者打氣加油的同時也非常開心因為遊戲能夠看見這麼多人在山中到處跑。在遊戲的第三關則將玩家引導到指南山相對偏遠的宮廟慈惠宮內，在經過一番長途跋涉後，因研究者與同伴受到探險地圖的陷阱關卡干擾，上山至凌霄寶殿找了一圈後沒有發現線索。又從山上下山才尋找到位於半山腰位置的慈惠宮，宮廟內有周家道場的女主人美惠阿姨。阿姨也同樣非常熱情，同時也有同樣的玩家尋找到該點位，共同與研究者一起坐著休息吹風。在休息期間聊起前兩關，研究者聽聞他們去到更遠的地方找尋線索，所以下覺得自己的疲憊感一下被清空了。而美惠阿姨則作為守關者熱心的說，後兩個關卡就在附近了，可別跑遠啦！她也非常開心能夠在春節期間看見這麼多的青年人來到指南山，她說過去山裡大部分的人都是香客或是登山的遊客，比較少看見像我們這樣的青年人。遊戲的第四與第五關卡都在指南老街上，所以非常容易的就闖關成功了，因為研究者在前面關卡耽誤了一些時間，所以沒有能夠嚐到周家的草仔粿有些可惜，但看見了在老街上玩耍的小精靈。小精靈告訴我們還有好多人還在山上遊戲，恭喜我們闖關成功。

遊戲透過創作者的在地經驗與認同選取了地方生活者作為遊戲角色的設計原型，讓遊戲更好的貼近地方，並且邀請在地居民扮演的遊戲中的輔助角色作為守關者、NPC 們與玩家直接進行自由的交流與互動。玩家在與遊戲角色的互動中，以在地視角進入遊戲故事，以在地生活者的身份進行遊戲，透過面對面與在地人的交流，打破了過去認為指南山僅僅是個宗教信仰場所的地方印象。如受訪者李白所說：

「平日覺得宮廟離我們的生活非常遙遠，只有聽過老人會比較重視這些傳統…平常與朋友見面都會約在商圈附近，不會想說約到宮廟這樣環境中。這次的體驗非常特別，我也第一次了解到原來指南山有這麼多隱藏的生活故事。」⁵¹

⁵¹ 資料來源：遊戲青年玩家受訪者李白訪談內容

受訪者李白透過體驗遊戲重新建構、解構與重構了對於指南山新的情感記憶連結。透過遊戲能夠了解到在地居民們因為信仰而聚到一起，最初上山打拼工作的青年人都已經變成滿頭白髮的老人。雖然現在指南宮已經不如過去那般的繁榮，但在這裡努力生活著的人們不應該被遺忘，他們講述的故事應該有人能夠傾聽。

三、機制：虛擬現實混合的地圖探險闖關

遊戲玩法機制結合了 AR 的互動體驗，屬於社區型大地實境遊戲。社區型大地遊戲主要根據遊戲地圖，透過手機 APP 掃描相對應的卡片上的圖案獲取遊戲提示信息。主創團隊總共設計的任務關卡分為五關，玩家會在指南老街開始遊戲，掃描探險指南上的貓咪圖案，獲取第一關的線索信息。在完成全部關卡任務後，玩家將回到指南老街的太陽蛋工作室攤位上，領取通關獎勵一本關於遊戲的彩蛋漫畫冊子。漫畫的冊子內容就是玩家在每一關卡出現的故事場景，因此玩家將跟著小道長與朵朵兩位主人公的對話，進入到指南山不同點位關卡的解謎闖關體驗遊戲。玩家需要依靠腦力風暴，從主人公的對話中獲取關鍵信息，幫助朵朵尋找到指南山上的花朵卡牌完成尋花任務。

該遊戲是在春節期間開展的社區型實境遊戲，考慮到報名參加遊戲的群體可能有老人、小孩或者家庭聚會形式組團參加的特點，所以在「遊戲任務難度上並沒有設計的特別複雜。主要是希望能夠讓參與的玩家們都能在指南山的遊戲中體驗到快樂為主，所以如果玩家卡關了，也盡可能提供信息幫助他們完成。」⁵²春節期間來的玩家有的是去年就參與過第一次指南山遊戲的老玩家；還有是春節與家人上山走春的居民；也有帶著家裡孩子們一起參加遊戲的家長。還有就是曾經居住在老街上的鄰居們，在網絡上看見太陽蛋三姐妹發佈遊戲的預購消息，想給予支持所以就帶上家人重新回到老街參加遊戲，順便與山上的好朋友們再相聚。雖然遊戲的時間就三天，但活動也累積了不下幾十組的團隊參與到遊戲之中，這樣的遊戲活動得到了非常多的支持。就連在指南老街上的鄰居們也希望太陽三姐妹能夠持續讓遊戲在山上多玩幾天，但礙於遊戲需要後台工作人員的隨時在線，同時也因為本身創作遊戲的三姐妹還有工作正職，無法長期的在指南山上開展長期的遊戲活動，但太陽蛋三姐妹中的受訪者 K 也承諾未來還會爭取多在指南山上開

⁵² 資料來源：太陽蛋工作室的受訪者 K 訪談內容

展類似的文化娛樂活動，讓指南山重新再熱鬧起來，吸引大家能夠來到山中進行探險。

遊戲玩家們進行互動的空間場域位於指南山的幾個特殊點位，根據主創團隊的探險地圖點位的提示，來進行闖關解謎。主創團隊預計所需的遊戲時間大約在2-3 小時左右。玩家上山遊戲的玩家可以選擇個人進行探險或者以團隊的形式進行，在遊戲過程中如果遇到任何問題都可以透過 Facebook 與太陽蛋工作室的賬號進行溝通與尋求幫助。在遊戲的過程中，全程都有相關的工作人員 NPC 進行遊戲輔助，避免玩家在上山體驗遊戲的過程中出現意外。主創團隊在山上也安插了相應的小精靈助手，隨時觀察各個團隊的闖關情況，在必要的時候會上前提出幫助。遊戲的玩法流程如下圖 3-12 所示：

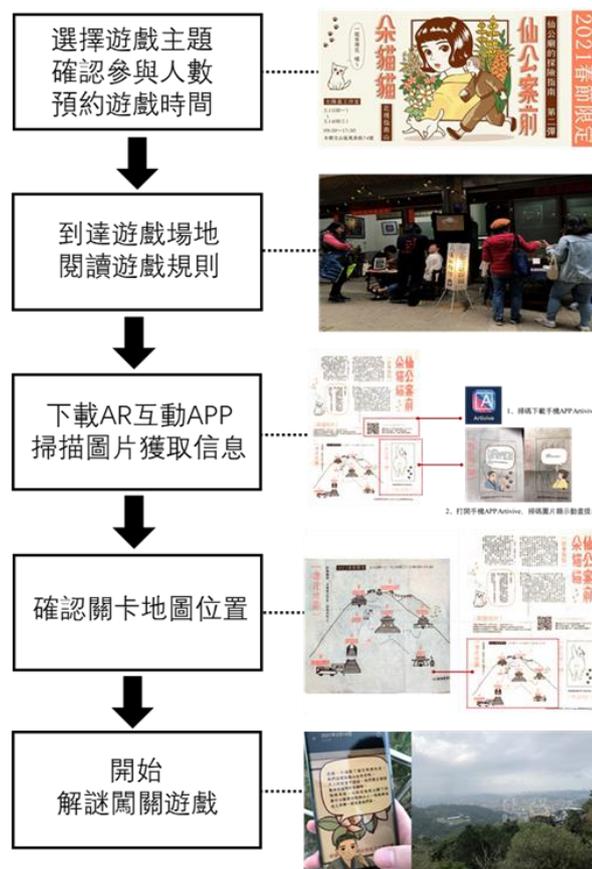


圖 3-12 《仙宮案前朵貓貓》遊戲玩家行動流程圖

本研究繪製，資料來源：太陽蛋工作室

遊戲玩法：



- 第一， 玩家到達位於指南老街上的太陽蛋工作室， 拿到遊戲探險指南。
- 第二， 玩家閱讀遊戲故事背景後， 根據提示利用手機掃描圖中 QRcode（如圖 3-13 紅框所示位置）下載的手機 APP「Artivive」。
- 第三， 下載完畢後， 打開手機 APP「Artivive」的掃描頁面， 將手機鏡頭對準遊戲地圖上的貓貓與腳印圖案（如圖 3-13 紅框所示位置）進行掃描。 玩家的手機螢幕將會出現動態的“朵朵”與“小道長”的人物對話內容。



圖 3-13 《仙宮案前朵貓貓》的探險指南玩法示意圖

本研究繪製， 資料來源： 太陽蛋工作室

遊戲主創的主創團隊在每個關卡內放置了以「花」命名的卡牌提供玩家進行互動， 玩家可以通過掃描卡牌來獲取小道長與朵朵之間的對話， 再透過對話內容推理下一關卡的遊戲地點位置。 研究者將所有關卡內卡牌與關卡所在的地理點位整理分析後， 可以得到以下的任務點位線路圖 3-14， 表 3-5：

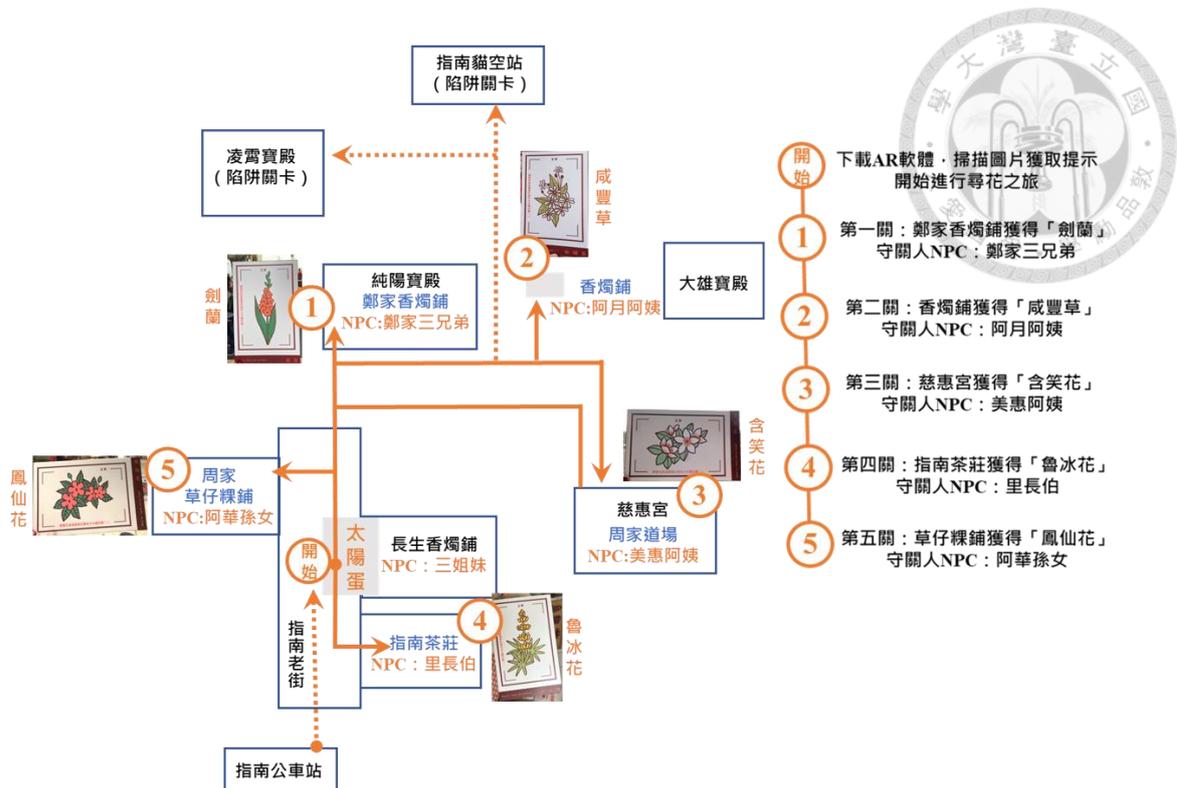


圖 3-14 《仙宮案前朵貓貓》玩家闖關任務卡牌點位線路示意圖

本研究繪製，資料來源：太陽蛋工作室

表 3-5 《仙宮案前朵貓貓》遊戲各關卡中任務卡牌位置守關人分析表

遊戲關卡	關卡位置	具體點位	守關人NPC	卡牌圖案
起始點	指南老街	長生香燭鋪	太陽蛋三姐妹	白貓腳印
第一關	純陽寶殿	鄭家香燭鋪	鄭家三兄弟	劍蘭
第二關	大雄寶殿	阿月阿姨香燭鋪	阿月阿姨	咸豐草
第三關	慈惠宮	周家道場	美惠阿姨	含笑花
第四關	指南老街	指南茶莊	里長伯、二代老闆	魯冰花
第五關	指南老街	周家草仔粿鋪	阿華與孫女	鳳仙花

資料來源：本研究繪製

玩家通過手機 APP 軟體「Artivive」掃描探險地圖上的貓貓與腳印圖案，就可以獲得第一關的闖關任務謎題信息，遊戲需要玩家尋找到「劍蘭」的卡牌，玩家將通過掃描貓咪的圖案，獲得朵朵與小道長的動態對話信息後，可以根據內容提取遊戲關鍵詞進行關卡的點位推理，掃描貓咪圖案後，可以獲得如下信息內容：
 朵朵：小道長，我們案堂的花瓶上的第一朵花，想要節節高升的福花，仙祖配劍，



花瓶裡有一朵劍蘭一定很好。

小道長：朵朵你知道嗎？我們指南山上，有指南宮裡面唯一一個民宅喔！現在當家主要是鄭家三兄弟。鄭家祖先把土地捐給指南宮蓋廟之後，廟裡為了感謝他們，留了一塊地讓他們在這裡做香火生意。

小道長：朵朵，你猜猜看。每天傍晚拜斗儀式之後是普度眾生法會，結束後總是要撒糖果錢幣，是傍晚非常熱鬧的一個節目唷！那時，鄭家兄弟總能從一群孩子中，脫穎而出搶到一大把！普度眾生法會都是在哪裡開的呢？我們走吧！

朵朵：這樣啊，那他們到底在哪裡呢？

玩家需要通過以上對話信息中的關鍵詞句，如供奉仙祖的地點、指南山上唯一的民宅，拜斗儀式的舉行地，鄭家香燭鋪所在位置等。研究者與同伴並不熟悉指南宮的每個宮廟的供奉神是什麼，因此只能憑藉感覺往山裡走看看，並嘗試以這些訊息跟在地人進行對話。通過一番詢問後，確認純陽寶殿供奉的神明就是呂仙祖，因此到達殿內尋找線索。推理謎底「劍蘭」所在的探險指南點位，即找到第一關謎底放置透明袋。通過推理對話內容及詢問在地的居民，可以知道謎底「劍蘭」藏身於純陽寶殿內的鄭家香燭鋪旁。玩家可以通過探索純陽寶殿，找到放置第一關謎底劍蘭卡片的透明袋，該袋就垂掛在殿內鄭家香燭鋪內的柱子上。玩家可以從該透明袋子中找到印有劍蘭花紋樣的卡片，進行闖關掃描得到下一關的信息。如圖 3-15 所示：



圖 3-15 《仙宮案前朵貓貓》獲取第一關「劍蘭」卡牌示意圖

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日

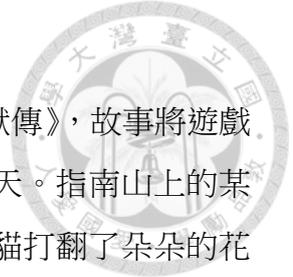


遊戲創作者們為玩家以及在地居民在指南山上建構了遊戲娛樂互動的空間，同時遊戲的娛樂空間有影響了玩家與在地居民之間的互動。「遊戲的過程中真的非常考驗身體的體能，指南山上到處都是台階。但每找到一個關卡位置後就會非常開心，似乎身體的疲憊也不算什麼」⁵³。老街上在地店家受訪者老闆則告訴研究者「我都會給來山上體驗遊戲的玩家們遞上一小杯自家種的茶，邀請大家一起嘗一嘗，也有玩家在品嚐後就會說過去只知道貓空有茶喝，沒想原來指南山也有這麼好喝的茶」⁵⁴。玩家利用身體的視覺、嗅覺、觸覺、聽覺、味覺體驗，與虛實混合的遊戲世界空間進行互動，獲得沈浸式的遊戲在地互動經驗。這也是社區遊戲區別於電子遊戲或者虛構的實景遊戲最大的區別。「在爬上山的過程中，也欣賞到了指南山的自然美景與美食，聽見了山林的鳥叫以及從沒注意過的山花。原來指南山這麼漂亮，這裡的人也好熱情…」⁵⁵。受訪者小 C 是遊戲新手，是在網絡平台看見太陽蛋發佈的遊戲資訊後，被海報的視覺吸引，覺得美術人物好好看很可愛。於是乎就有了這樣的第一次遊戲體驗，一開始她會擔心自己是否能夠解開全部的謎題，認為自己的遊戲經驗可能沒辦法玩通關，但到了現場看見非常多年紀大的老人以及比她還小的小孩玩家後就放下了擔心。一路闖關雖然也非常累膝蓋，但整體的過程非常的快樂以及充滿驚喜。在遊戲過後她拿到了太陽蛋工作室驚喜的禮物，是一本手繪漫畫書。內容就是《仙宮案前朵貓貓》的各個關卡的故事合集。她認為在很久以後，再通過翻開這本指南山的生活故事漫畫手冊，就能一下想起今天在山上的遊戲過程，所以想把指南山的遊戲推薦給她的好朋友，希望大家能夠一起再來山上玩一趟。玩家與在地生活在遊戲空間中的互動參與過程，回應了遊戲影響了參與者玩家以及在地人的地方經驗與認同「建構-解構-重構」。在地人看見了指南山生活、信仰空間之外新的可能，遊戲的創作者打造了一個虛實混合的指南山遊戲空間。在這個空間的人與地方互動過程中，玩家們透過身體在遊戲空間內的實踐影響了對於指南山的地方經驗與認同。

⁵³ 資料來源：受訪者小 C 訪談內容

⁵⁴ 資料來源：受訪者老闆訪談內容

⁵⁵ 資料來源：受訪者小 C 訪談內容



四、情境：傳遞指南山在地生活經驗記憶

遊戲故事承接去年春節期間的指南山社區遊戲《指南山妖獸傳》，故事將遊戲的開篇情境定在指南宮扶鸞師的小道長幫助神獸歸位後的某一天。指南山上的某處草坪上小道長在躺著休息，突然出現的白貓嚇到了朵朵，白貓打翻了朵朵的花籃。在朵朵的哭訴下，小道長了解了籃子中的鮮花對於朵朵的重要性。原來她是來自草湳高家的長女，世代都居住在山上，為了幫助父母養活弟弟妹妹們，她就到指南宮謀了個在案前敬神插花的工作。今天就是朵朵上班的第一天，沒想到就把原本要拿去宮廟裡敬神的花都給打翻了。因此小道長為幫助第一天剛上山工作的朵朵完成蒐集鮮花敬神的任務，就快步帶著朵朵一起走進了山中。

在故事的開篇創作者就給玩家們設定了一個遊戲的終極目標，就是玩家需要指南山上幫助朵朵蒐集能夠敬神的鮮花，並且在遊戲後續所有關卡內提供的故事任務信息也都是圍繞幫助朵朵尋花為目標展開的。在遊戲的開篇創作者將故事衝突點放在由白貓打翻花籃，這個由貓咪引發的意外事件將小道長與朵朵連結在一起，也同時給予了玩家進入遊戲的動機與理由。同時這個故事的原型也是來自於指南老街長生香燭鋪家真實的愛情故事改編。因此故事也講述了過去在山上生活的人，他們在指南山上的日常生活，也了解到在過去的某一個世代生活的背景下的指南宮，能夠吸引到來自外地的年輕人到山上打工養家。而現在的指南山「自從有記憶或者印象以來，山上只有在春節期間或者在拜斗法會的時候人會相對多一些。過去熱鬧的、人山人海的指南宮，現在的在地青年人從來都沒有見過」⁵⁶所以為了不讓指南山的生活記憶凋零，太陽蛋三姐妹一起合作，以自己的阿公阿嬤在指南山上相遇結下姻緣的真實經歷作為為遊戲的故事背景來創作。「我們阿公當初為了還願來到指南宮服務，從事扶鸞工作，阿嬤則是在神明案前敬神插花，他們最初就在這裡相識，而後相伴一生。」⁵⁷關於 2021 年春節的遊戲，太陽蛋工作室的受訪者 K 也承認是帶有一些私心成分的。她們希望能夠以有趣的形式紀錄逐漸凋零社區中的生活記憶，在遊戲中採用說故事的敘事方式，將指南山上的人們的生活故事呈現出來。將社區中的一些現狀，用遊戲的力量轉化，也許微薄但至

⁵⁶ 資料來源：太陽蛋工作室的受訪者 K 訪談內容

⁵⁷ 太陽蛋工作室 Instagram 平台賬號(2021 年 2 月 17 日 X 仙宮案前朵貓貓)，《sunny_side_up_studio 的 Instagram 平台》。取自：<https://www.instagram.com/p/CLY4ZJyHCH2/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>。取用日期：2022 年 7 月 10 日。

少存在。在《仙宮案前朵貓貓》的遊戲故事創作過程中，會把在地的人們作為原型直接寫入故事之中。雖然比起上一版的指南山探險遊戲，可能少了許多關於指南山文史的情境脈絡，而是以更加貼近指南山的生活小故事將遊戲關卡串聯在一起。在故事中除了兩位與我們成長生活息息相關的主人公角色，還希望能夠透過不同的花朵，讓玩家看見那些把一輩子的青春都留在了指南山上的人們是如何生活的，他們現在的生活狀態又是怎麼樣的。利用探險解謎互動的任務機制，鼓勵玩家從在地生活者的口中看到他們眼中的指南山到底是什麼樣子的。

遊戲中的故事結構是一段指南山的尋花之旅，玩家以小道長的身份帶著朵朵在山中尋花探險。在尋找花朵的過程中，經過山內的各個宮廟，遇見與宮廟息息相關的在地居民。然後以小道長的身份道出這些居民與這座山、這些宮廟之間的關聯與故事，用這些故事告訴朵朵，也就是如同朵朵一樣對這座山非常陌生的玩家們，關於這座山以及山中生活著的人們的故事。玩家們以在地生活者小道長的身份，在指南山上進行解謎與推理，每一關需要玩家在空間內認真觀察，分析找到印有花朵圖案卡片的存放點位。卡片中隱藏著下一關遊戲空間的生活故事，每個關卡中都涵蓋了每個關卡空間中的在地故事。

表 3-6 《仙宮案前朵貓貓》遊戲各關卡情境故事內容分析表

關卡序號	關卡位置	守關NPC	關卡提示中的在地經驗故事	尋到的「花」寓意
第一關	純陽寶殿內的鄭家香燭鋪	鄭家香燭鋪三兄弟	<ul style="list-style-type: none"> 指南宮裡唯一的民宅 鄭家祖先把土地捐給指南宮蓋廟，廟裡將其中一塊土地贈送給他們 傍晚會舉行拜斗儀式，散糖果 	劍蘭：寓意節節高升的福花
第二關	大雄寶殿旁的香燭鋪	阿月阿姨	<ul style="list-style-type: none"> 清靜的地方，有白象鎮守 到處長滿了小白花 阿月阿姨在殿旁守著小香燭鋪幾十年 	咸豐草：寓意堅韌的生命力、旺盛的活力
第三關	慈惠宮	周家道場女主人美惠阿姨	<ul style="list-style-type: none"> 周家的道場女主人美惠阿姨嫁到指南山四十多年 過年時候會有姜母茶提供給香客們 可以與豹子娘娘一起欣賞101的煙火秀 	含笑花：具有濃郁香氣
第四關	指南老街上的指南茶莊	第一代老闆里長伯	<ul style="list-style-type: none"> 指南茶莊是過去指南山腳番仔公館遷移來的，第一代老闆我們叫他里長伯 第二代老闆自己會做茶，店裡有鐵觀音 指南車站走上來第一家 	魯冰花：曾經盛開在指南山茶園
第五關	指南老街上的周家草仔粿鋪	老闆娘阿華的孫女	<ul style="list-style-type: none"> 指南山最有名的小吃美食店 周家草仔粿的老闆娘叫阿華 	鳳仙花：寓意風華絕代

資料來源：本研究繪製

第一關位於純陽寶殿的鄭家香燭鋪。劍蘭花是供奉仙祖最常用的花，玩家可

以在殿內的案桌上看見劍蘭花。用主人公小道長的身份講述在地故事，敘述純陽寶殿與鄭家三兄弟之間的關係。玩家可以從第一關的信息資料中，發現指南宮上的純陽寶殿裡有鄭家民宅，玩家通過解謎可以找到鄭家經營的香火鋪子，然後找到相對應的謎底卡片，通過手機掃描劍蘭花圖案就可以獲得第二關的謎題信息提示。通過這一關，玩家可以了解到指南宮會在純陽寶殿每日傍晚拜斗儀式後，就是普度眾生的法會，這是指南宮上的一個非常熱鬧的活動。周圍的鄰里小孩都會參加，搶糖果巧克力。遊戲利用尋找案前供奉的鮮花——劍蘭為引子，讓玩家通過朵朵與小道長的對話中的謎題提示信息尋找謎底藏匿的地點——純陽寶殿。朵朵與小道長的對話信息，也暗含了遊戲設計師希望透過該信息告訴玩家，存在於指南宮純陽寶殿中的在地記憶與文化歷史故事。玩家也通過尋找謎底劍蘭的過程中，需要去尋找線索，問詢在地居民來確認指南宮的拜斗儀式會在哪舉辦？鄭家香火鋪子在哪？玩家需要到處探索指南宮的空間的同時，不斷與在地居民互動。玩家也可以在最後找到謎底卡片——劍蘭的同時，看見純陽寶殿案堂供奉桌上的劍蘭花（如圖 3-16 所示），能夠呼應到遊戲背景中提及的朵朵要用劍蘭來敬神插花的遊戲故事主線。



圖 3-16 《仙宮案前朵貓貓》第一關中神明案前供奉的「劍蘭」

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日



根據劍蘭花卡片內提供情境對話信息提示，玩家可以推理出下個關卡的位置是個相對安靜的空間。那裡有象征著生命力的咸豐草，咸豐草的花朵是白色的。該關卡的守關者為殿旁香燭鋪內的阿月阿姨，需要玩家進行推理該地點是哪。玩家可以通過詢問在地居民得知，阿月阿姨就在大雄寶殿旁的小香燭鋪中。在現場可以發現由於大雄寶殿內正在翻修，因此玩家沒有辦法看見遊戲內容中提示的白象，主創團隊將該關卡設置在阿月阿姨的香燭鋪，寓意阿月阿姨正如咸豐草一般，幾十年在大雄寶殿旁堅守，虔誠的做一位溫柔而堅定的殿前點燈人。阿月阿姨也讓玩家感受到指南山上生活的居民堅定而虔誠的精神信仰。



圖 3-17 《仙宮案前朵貓貓》大雄寶殿旁阿月阿姨的香燭鋪

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日

根據周家道場、美惠阿姨、101 煙火等幾個關鍵詞的第三關情境信息提示，玩家需要尋找到含笑花在指南山上的具體位置。但這一關相對前兩個關卡會比較具有迷惑性，玩家看見遠眺 101 煙火，自然的就會想到往高處去走。遊戲的探險指南的點位也有位於較高點位的凌霄寶殿可供玩家探索。然而通過走訪詢問在地居民玩家就會發現這個信息不準確，凌霄寶殿雖然能看見 101，卻不是周家的道場，也沒有美惠阿姨。排除凌霄寶殿以後，可以明白遊戲探險指南上的慈惠宮才是小

道長所說的含笑花所在之處。從大雄寶殿往下走過一段長階梯，就可以到達慈惠宮，階梯旁的含笑花香味撲鼻而來。玩家可以透過嗅覺尋找含笑花。從大雄寶殿去往慈惠宮的路上可以聞到一陣陣含笑花香。進入慈惠宮後，映入玩家眼前的就是一大片空地，抬眼望去發現這片山中平台就正對著台北 101 的位置。因此這座名叫慈惠王母娘娘廟就是第三關的位置。玩家通過這個關卡可以了解到位於指南山半山腰的慈惠宮王母娘娘廟背傍指南山，面朝台北盆地可以遠眺到 101。女主人美惠阿姨也特別熱情好客，看見玩家都會熱情邀請坐下喝杯熱茶。這個關卡的對話信息中讓我們了解到雖然美惠阿姨在四十多年前從瑞芳嫁到了山上來，那時候的指南山應該還是人如海潮吧，不知道那時候的美惠姨是否能想到過去那麼熱鬧的指南山現在的模樣。雖然現在上山的香客不多，能走到慈惠宮的遊客更加少之又少，這個位置相對其他的宮廟比較偏僻一些。但令研究者與同伴意外的是，這個地方居然有這麼大的平台，可以遠眺到台北 101，可以說這裡也算是在地人才會知道的神秘點位。而主創團隊運用人物對話的場景，讓玩家同樣也能夠身臨其境的看見這樣的美景，將自己的在地生活經驗轉化為了玩家們的遊戲體驗。



圖 3-18 《仙宮案前朵貓貓》指南山慈惠宮附近的「含笑花」

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日

根據遊戲中小道長給的關鍵詞提示，可以很容易知道魯冰花就在指南車站走上第一家的指南茶莊之中。玩家離開慈惠宮返回到指南老街，就可以很輕鬆的看見位於指南茶莊的遊戲謎題卡袋。指南山也有自己的茶園，留有自己的茶文化產業，

指南茶莊是在指南老街上唯一的茶莊。過去由里長伯經營，現在里長伯的兒子已經接手指南茶莊成為了第二代老闆。



圖 3-19 《仙宮案前朵貓貓》指南老街的指南茶莊

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日

如果你真的沒發現指南茶莊，也會在指南老街偶遇幫助玩家過關的遊戲小精靈，小精靈是老街上草仔粿鋪阿華的孫女，她會引導玩家找到藏在角落的魯冰花卡片。玩家在第四關指南茶莊找到魯冰花的卡片，掃描得到第五關的遊戲提示。玩家可以在手機上看見朵朵與小道長的對話內容，玩家來到第五關可以推理得出最後一個關卡就位於周家草仔粿，可以很輕鬆發現這家店鋪就位於指南老街。而且鋪子前有排隊買草仔粿的人群，由此可以呼應指南山美食店的特征。也因為遊戲小精靈就是這家的孫女，因此玩家可以很快速的破關，找到第五關鳳仙花的卡片位置。玩家在周家草仔粿找到鳳仙花，終於來到了最後一關回到太陽蛋工作室。可以拿到《仙公案前朵貓貓》的遊戲通關禮物，根據白貓視角創作的遊戲彩蛋，隱藏花絮遊戲故事短篇插畫集。遊戲創作者將所有的關卡故事以漫畫的形式紀錄，正因為有漫畫的存在，玩家小 C「雖然距離指南山的遊戲體驗過了很久的時間，但每每在家裡再次翻開這本漫畫冊子的時候，都會想起慈惠宮的花香，指南茶莊的茶香，以及那天在山上走了一萬多步的山路」。⁵⁸

⁵⁸ 資料來源：受訪者小 C 訪談內容



圖 3-20 《仙宮案前朵貓貓》隱藏花絮遊戲故事短篇插畫集

資料來源：研究者自攝於 2021 年 02 月 14 日

「地方」指代的的就是由人共同創造的具有意義的空間，人的「地方感」又來源於人與地方關係之間的情感連結，透過感官重新對某個地方的群體產生認同(曾意琇、謝沛瑩，2021)。遊戲主創團隊以朵朵要重新找到花的故事情境，來引導玩家進入到指南山的真實環境中，以透過小道長的信息提示，幫助朵朵完成第一天的上班任務，尋找鮮花來供奉指南宮各個宮廟內的神明。故事中的小道長與朵朵是在地生活者的化身，主創團隊希望玩家能夠通過小道長與朵朵的視角，透過身體的移動與感官體驗，重新認識指南山的環境與文化。而遊戲中的故事則作為理解、轉譯與傳遞在地文化與生活記憶的媒介，讓遊戲中的玩家能夠與在地生活者之間進行對話與交流。

第二節 《北上海 1950：風聲》：傳遞知青年代的鄉土記憶

表 3-7 《北上海 1950：風聲》遊戲參與者受訪表

編號	受訪者	年齡層	受訪者身份	備註
1	A	青年	遊戲主持人 DM	知青農場遊戲的主持人 (DM)
2	B	青年	在地居民 & 遊戲守關者	在地人，知青農場內的輔助遊戲角色 (NPC)

3	C	青年	周邊居民&遊戲玩家	生活在市區的青年人，遊戲資深 玩家
4	D	青年	外地遊客&遊戲玩家	外省來到農場的遊客，第一次體 驗社區遊戲
5	E	中老年	周邊居民&遊戲玩家	生活在市區的中年人，對知青文 化有了解，第一次體驗社區遊戲

資料來源：本研究繪製

研究者在 2021 年 12 月 5 日上午到達位於鹽城市大豐區知青農場內，與多名居住在鹽城市區的在地居民共同參與體驗了《北上海 1950：風聲》。研究者在遊戲結束後，針對該遊戲的創作者、在地參與者與玩家進行了深入訪談（如表 3-7 所示）。該遊戲案例作為社區型劇本實境遊戲，不同於大地遊戲對參與人數並無太大要求。劇本遊戲往往會需要達到固定的成團參與人數才能夠開展遊戲，一般的劇本遊戲多為 4-6 人為一個團隊進行，也有部分遊戲要求參與人數需要達到 10-12 位玩家才能開始進行遊戲。因此如果玩家想要體驗這類型的社區型實境遊戲，則同樣需要提前與遊戲發行人員對接，預約遊戲的體驗時間。可以告知遊戲參與人數為幾位，如果不滿成團人數，則由遊戲發行幫忙組隊成團參加遊戲。研究者在 12 月 5 日自行組團，動員了完全零遊戲經驗的家人長輩共同組成了七人玩家成員團，共同參與體驗為期 4 小時的知青農場社區型實境遊戲。雖然他們對遊戲並無經驗，但作為鹽城大豐在地的生活居民，對位於市郊的知青農場歷史有一定的了解。該遊戲由大豐知青農場的管理團隊於 2021 年初正式開放線下線上預約平台，知青農場聯合在地的返鄉青年共同創作出了這款遊戲，並由這群返鄉青年負責農場內的遊戲活動運營。

一、空間：再現知青年代的歷史生活場景

遊戲的場域位於江蘇省鹽城市大豐區的上海知青紀念館內的上海農場舊址，遊戲名稱中的「北上海」指代的是位於鹽城大豐區內隸屬於上海市飛地的三個農場，即上海農場、海豐農場與川東農場。總佔地面積為三百零七平方公里，約有農田五十萬畝，大約有三十八個上海靜安區那麼大的用地範圍。由於大豐區三個農場在地理位置上位於上海市的北邊，因此被在地人稱為「北上海」或是「小上

海」。大豐知青農場屬於上海市飛地意味著在這片土地上生活的人們雖然在地理生活位置上，距離上海有幾百公里遠，但居民的戶口顯示的是上海靜安或寶山區，這裡生活的居民可以在上海市內參加各類升學考試。知青們的故事是屬於上一代人的集體時代記憶，遊戲主創團隊希望透過遊戲能夠保留下這段漸漸消逝的年代記憶，遊戲場域所在的位置即由大豐區政府與上海市海豐農場原址聯合建設的大豐知青農場。場域覆蓋原海豐農場場部的辦公室舊址，場域內收藏了老一代知青捐贈的生活、生產的實物歷史資料約兩萬多件。鹽城大豐的知青農場是老一代上海知青們心中的第二故鄉，而對於現在生活在該地區的青年人而言，「知青」生活記憶只是留存再父母輩甚至更久遠年代的故事。

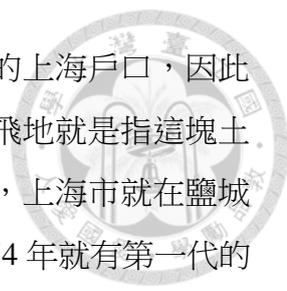
大豐知青農場的發展歷史演變可以追溯到 1950 年，如表 3-8 所示：

表 3-8 《北上海 1950：風聲》遊戲場域知青農場歷史沿革分析表

时间	大豐知青農場的歷史演變概況
1950年	鹽城市大豐境內劃出荒地安置上海戰後難民 命名為「上海市墾區勞動生產管理局」
1954年	第一批上海難民進入大豐進行土地開墾
1955年	共青團組織青年志願墾荒隊
1955—1957年	引導高校和初中畢業生從事農業勞動
1956年	更名為「上海市國營上海農場」
1960年	知青下鄉被納入《全國農業發展綱要》
1962年	知青下鄉被納入國家計劃 全國範圍內進行青年動員與組織實施
1969年	八萬名上海城市青年 陸續進入大豐的上海農場內開荒與生活
1970年代末	全國範圍的知青上山下鄉運動結束 上海農場現更名為大豐農場，作為農業用地閒置
2008年	基於海豐農場舊址建設 大豐上海知青紀念館正式開放
2021年	在海豐農場舊址大豐知青農場 出品《北上海1950：風聲》遊戲

資料來源：本研究繪製

根據本研究整理的大豐知青農場的歷史沿革分析表可以了解到，大豐知青農場建設歷史可以追溯至 1950 年，時任上海市長的陳毅將江蘇鹽城大豐境內的土地劃出 20 萬畝給上海市。以此來安置戰後上海大量的國民黨家屬、戰爭難民、無業



遊民以及流民。讓他們在這塊地方建設新家園，並且保留他們的上海戶口，因此位於江蘇鹽城市大豐區境內的這塊土地就變成了上海的飛地，飛地就是指這塊土地雖然位處於江蘇但行政管轄權歸為上海所有。同年的三月份，上海市就在鹽城市大豐的四岔河地區成立了上海市墾區勞動生產管理局，在 1954 年就有第一代的上海遊民進入生產管理局所在的四岔河地區進行土地開墾建設。1956 年 3 月上海市墾區勞動生產管理局正式更名為上海市地方國營上海農場。1968 年 10 月開始，由於中央鼓勵城市的知識青年上山下鄉，因此數萬名上海知識青年開始進入上海農場，與大豐農場原就業的農民們一起生活工作。有數據顯示 1952 年到 1972 年期間，先後有將近 20 萬的農民與 8 萬多知青在大豐開闢了將近 50 萬畝的土地。而關於知青下鄉政策直到上世紀的 70 年代末才正式結束，中央重新調整政策恢復全國高考，城市大專院校開始了招收學生、工廠開始招聘工人，下到農村的城市知識青年們才陸續回到各個城市。從上世紀 50 年代到 70 年代末的知青上山下鄉運動，影響了全中國將近 1800 萬的青年人口。其中涉及的地區有北京、天津、上海、江蘇、浙江、四川等等三市九省範圍的人，因此處於江蘇鹽城大豐的農場就是其中一個非常重要的知青集體生活記憶的空間（陳春曉，2020）⁵⁹。而遊戲所在的土地正是上海市地方國營上海農場，現名為大豐知青農場的歷史遺址所在地。源自於在上世紀六七十年代的時期的大豐作為上海的飛地，為響應中央對城市知識青年上山下鄉的號召。先后有近 8 萬多名上海知識青年離開上海，奔赴位於江蘇鹽城大豐的農場進行農村建設行動。因此大豐的知青農場承載了無數老知青的青春記憶，作為一個重要的歷史記憶空間連結了上海與大豐兩座城市之間的關係。而遊戲的在地團隊就希望能夠透過遊戲的創作，將過去上海知青們在大豐農場中的生活記憶得以保留以及重現。

遊戲所在的場域位於大豐知青紀念館內的海豐農場舊址，遊戲主創團隊在農場舊址範圍內選取知青們在過去生活的空間舊址作為遊戲活動的範圍。場域內保留修復還原了過去知青生活的宿舍、食堂、夜校、照相館、衛生室、茶舍小賣部、糧油站、公共廣場等場景空間。如圖 3-21 與 3-22 所示：

⁵⁹ 陳春曉（2020 年 11 月 17 日）〈大豐知青農場，歷史永遠不會忘記〉，《讀在現場》。取自：http://www.360doc.com/content/20/11/17/20/46591017_946366551.shtml。取用日期：2022 年 4 月 5 日。

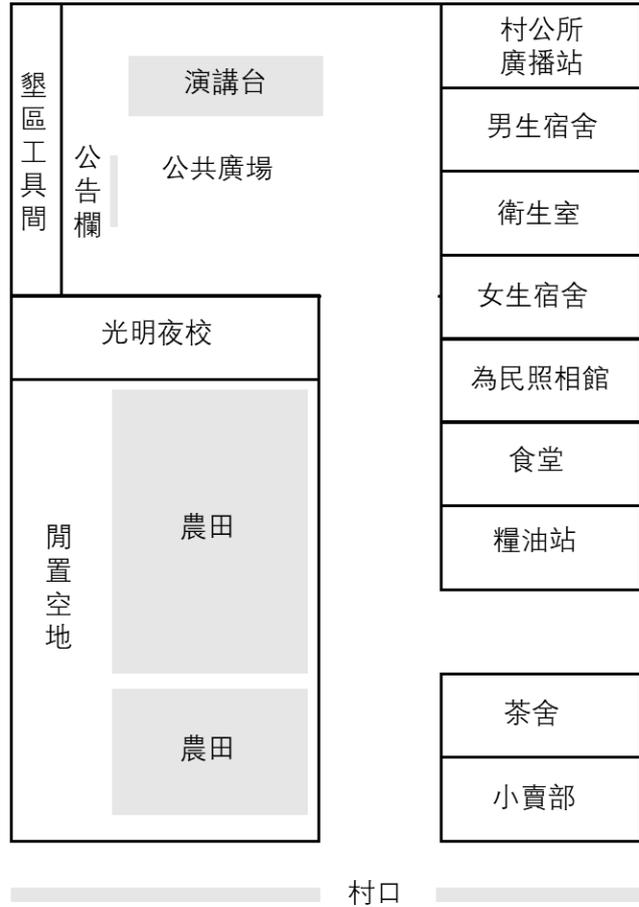


圖 3-21 《北上海 1950：風聲》遊戲場域各個空間位置分佈

資料來源：本研究繪製



圖 3-22 《北上海 1950：風聲》遊戲場域各個空間位置分佈現場圖

資料來源：研究者自攝於 2021 年 12 月 05 日

依據上圖可以發現，遊戲的主創團隊利用海豐農場舊址還原過去知青們的生活的空間場景，讓玩家能夠透過遊戲回到過去的時光，在農場舊址的空間環境中體驗過去知青們的生活故事。在 1950 年代的海豐農場，知青們與在地農民以及上海遊民一起集體生活。因此農場內有提供所有農場人休息的宿舍空間、集體吃飯的空間遊戲的食堂空間，以及位於村口的茶舍與小賣鋪是提供過去農場人生活休閒聚會的空間。在過去農場內的工作主要就是開墾荒地，種植糧食，因此農場內設有糧油站以及放置農用工具的墾區工具間。在農場內也設有相應的管理部門村公所，是村長的辦公場所，村內的廣播站也設置這裡。如果村內有任何事情發生，都可以透過廣播站對全體村民進行廣播通知。村內的學習教育空間是位於村廣場邊上的光明夜校，從上海來的知青們會在勞動之餘，為墾區村民老鄉開設學校，

教墾區的鄉親們讀書寫字。在村內的公共廣場則作為集體集會時使用，廣場邊放置村內公告欄，村內的任何新任務與公告都會在該公開告知全村村民。村內農田佔全農場較大的面積，同時在農田邊會有空地提供村民們堆放或晾曬糧食。在遊戲中可以將所有場域分為任務發佈區、個人任務區與公共活動區。個人任務區分佈在農場內的各處空間，而公共活動區則位於公共廣場、村公所以及食堂區域。玩家將從公共廣場的公告欄領取工分任務如圖 3-23 所示，需要完成各個空間內設置的任務。



圖 3-23 《北上海 1950：風聲》遊戲任務發佈區公告欄現場圖

資料來源：研究者自攝於 2021 年 12 月 05 日

遊戲主創團隊將讓玩家以新村民的身份，進入到 1950 年代的位於海豐農場內的新人村中生活。遊戲開始會由工作人員扮演的村長帶所有玩家從村口進入到村內，並向所有人進行空間的簡單介紹。每位玩家將會依據各自的角色身份，被帶到不同的村內空間中開始遊戲。「我過去是來過這邊參觀的，那時候大概在裡面看一下就走了。沒想到原來這個農場有這麼大，這次遊戲讓我對這邊又有了新的認

識。」⁶⁰因為過去遊戲場域所在的海豐農場舊址並沒有設置太多的引導文字導覽資料，因此大部分的在地居民或遊客都是進入該區域後，走馬觀花式的看一看就離開了。研究者在體驗該遊戲之前同樣也參觀過該農場，雖然農場內的場景修復狀態非常好且非常貼近過去年代的真實生活空間。但因為與研究者所生活成長年代環境並無太多關聯，因此並不能引起太多的情感共鳴，只是知道這些物品或者空間是過去年代留下的歷史，看過走過就也沒有過多的印象了。正如受訪者玩家 D 所說「遊戲體驗過程中，需要我們來回在公共廣場、宿舍、食堂等各個地方搜索尋找線索，為了找到線索，我恨不得把這片地方都翻一遍。」⁶¹劇本推理類的遊戲場域範圍內的各個空間點位都可能藏有線索，需要玩家通過在空間內的移動以及搜索來獲取。同時遊戲主創團隊還會根據遊戲劇情的發展，在不同的空間點位內設計不同的遊戲任務讓玩家進行體驗，熟悉認識該空間在 1950 年代的功能與作用。透過這樣的遊戲空間體驗，遊戲玩家對該農場的空間以及每個空間的功能建構了全新的認識，解構了過去與該空間斷裂的關係。透過遊戲與地方空間環境產生了身體的互動，重新建構了玩家對於該地方空間場域的經驗與認同。

二、角色：重返知青年代的農場關係網絡

主創團隊希望能夠讓玩家在知青農場內沉浸式的體驗過去年代人們生活，因此創作了不同身份職業的遊戲角色提供玩家選擇，玩家需要各自選擇想要扮演的角色進行遊戲，並且在遊戲的過程中與工作人員參與扮演的其他輔助角色進行互動。遊戲的 NPC、玩家的人物角色創作原型均來自於 1950 年代在知青農場中，生活的本地居民與外來的上海遊民以及知青群體。在過去年代的生活不同於現在，農場成立的任務就是在蘇北地區開墾荒地，農場的生活區域就是一個提供墾區居民居住生活的村子，村內設有集體食堂、夜間學校、糧油站、茶舍、小賣鋪、照相館等生活空間。因此玩家如果想要融入墾區的農場生活，就要在農場內找到適合自己擔任的崗位與職業。主創團隊結合遊戲場域空間，在農場內設計了不同的人物角色，讓玩家在不同的空間場景中扮演遊戲角色，體驗 1950 年代的人們在知青農場內的生活。如下圖 3-24 所示：

⁶⁰ 資料來源：受訪者 E 訪談內容

⁶¹ 資料來源：受訪者 D 訪談內容

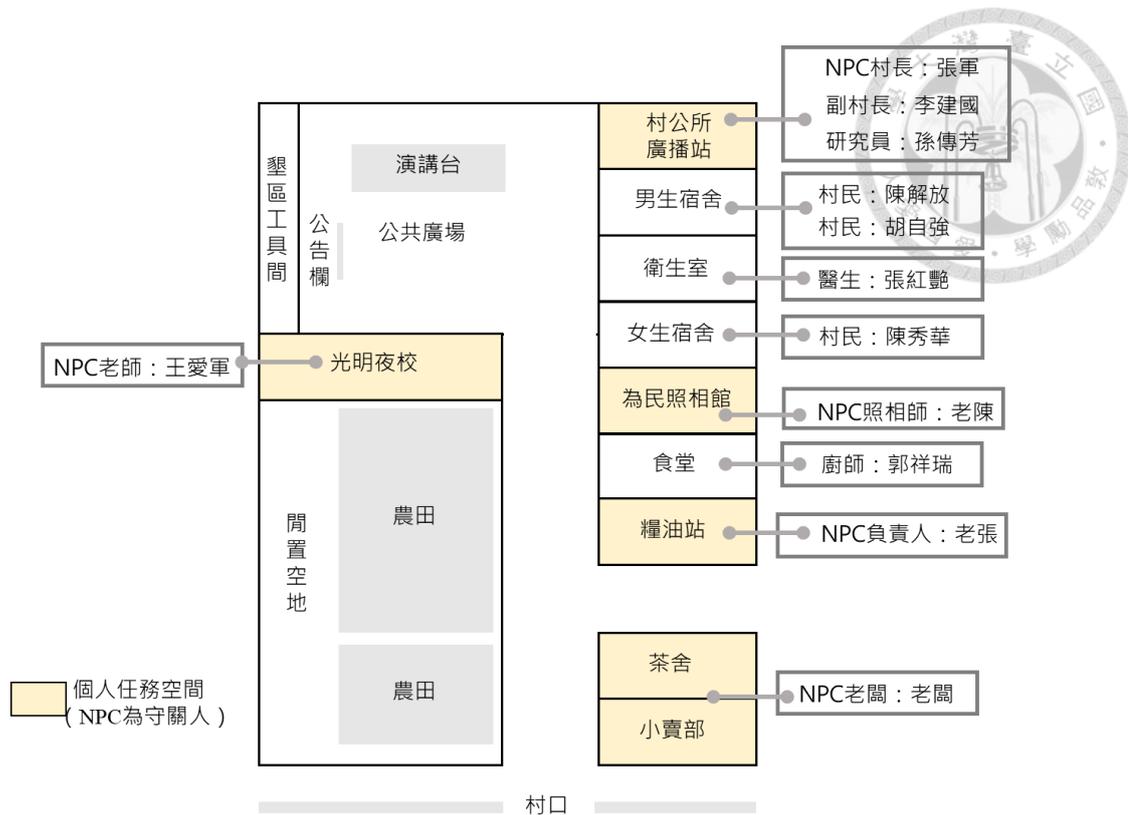


圖 3-24 《北上海 1950：風聲》遊戲角色在農場內的空間點位分佈

資料來源：本研究繪製

根據上圖可以發現，遊戲在農場內重現了過去年代的社會生活網絡，讓玩家透過遊戲重新回到 1950 年代的知青農場之中，親身扮演農場內生活著的不同身份職業的人。透過對農場歷史文化的調查，創作了多個遊戲角色提供玩家體驗選擇，每位扮演角色的玩家都有各自的劇情故事線，需要在遊戲過程中完成屬於個人與團隊的任務。同時遊戲也在農場空間內設置了多位扮演不同角色的遊戲工作人員，比如在村口處的小賣部與茶舍安排了飾演老闆的遊戲工作人員作為該空間的任務守關人；在糧油站有 NPC 站長老張；光明夜校有知青老師王愛軍；為民照相館為照相師傅陳之明（老陳）；村公所與廣播站則有村長負責擔任關卡 NPC。玩家可以在小賣部、茶舍、糧油站、光明夜校、為民照相館、村公所廣播站內完成相應的關卡任務推動遊戲故事的發展。遊戲主創團隊透過在遊戲場域中設計不同的遊戲人物角色，來重現知青年代的農場社會生活關係網絡。

主創團隊根據農場內現存的歷史建築遺址場景，創作了不同的遊戲角色人物，分別由工作人員以及玩家進行扮演。遊戲工作人員 NPC 將配合輔助玩家進行

遊戲，並且會在遊戲的過程中與玩家產生互動交流。如下表 3-9 所示：

表 3-9 《北上海 1950：風聲》遊戲工作人員的角色身份背景資料彙整

遊戲角色	序號	角色名字	身份職業	公開的背景信息	其它個人信息與任務
主持人 (DM)	1	張軍	村長 (受害人)	負責帶領玩家進入村子為各位玩家舉行歡迎儀式後被胡自強下藥毒死	喜歡喝蜂蜜水 平日與副村長走的近 決定退休後讓李建國任村長
	2	無名	村民	負責帶領玩家復盤劇情	
輔助角色 (NPC)	1	老陳 (陳之明)	為民照相館負責人 (隱藏臥底)	村民胡自強的姑父照顧他長大，從上海到村子當玩家完成關卡任務後為玩家提供線索	平時不關心照相館生意 完成任務後可以給玩家工分 與孫傳芳、胡自強對接暗號 代號麻雀，燒毀村內的稻田 派發胡自強毒死村長的任務
	2	王愛軍	光明夜校校長、老師	上海知青，學校的唯一老師當玩家完成關卡任務後為玩家提供線索	曾經在上海高校任職後辭職 完成任務後可以給玩家工分
	3	老闆	茶舍、小賣部老闆	當玩家完成關卡任務後為玩家提供線索	完成任務後可以給玩家工分
	4	老張	糧油站長	當玩家完成關卡任務後為玩家提供線索	提示線索在三罐米缸內

資料來源：本研究繪製

遊戲工作人員將作為主持人 DM 引導所有玩家進入到遊戲中，並且以村長的身份為所有的玩家介紹遊戲的規則與劇情。而在村長被謀殺之後，就會有一位新的負責調查案件的村民出現帶領玩家進行最後的推理兇手投票過程以及公佈遊戲的真相結果。而在遊戲過程中，玩家也將在場景內接觸到飾演不同人物角色的遊戲工作人員，這些遊戲 NPC 通常經過系統的戲劇表演訓練，能夠根據玩家在現場的問答給出對應的情緒與回答。同時他們也是推動遊戲劇情發展的關鍵人物，玩家只有與他們不斷的互動，才能獲得遊戲的提示信息與線索。同時主創團隊還在遊戲工作人員中設計了臥底的對接人，為每位角色都設計了不同的關係線，增加遊戲的互動性與趣味性，讓玩家在遊戲中體驗第二人生。「來這邊體驗的玩家更多還是偏向於青年人，像我們這樣的青年人其實沒有經歷過集體的農村生活，與鄰居鄉親每天同吃同和同睡同工作的日子是無法想象的。當然還有那個年代的知識青年在鄉村的生活更加是無法想象。」⁶²遊戲透過設置不同的人物角色還原過去的農場生活場景，玩家透過遊戲能夠重新回到 1950 年代的農場生活網絡之中。在遊

⁶² 資料來源：受訪者 B 訪談內容



戲的故事背景下，玩家也需要在主創團隊提供的遊戲角色之中，選擇感興趣的角色身份進入遊戲。主創團隊在遊戲中設計了七個不同身份、年齡、職業的遊戲角色，提供玩家選擇。如下表 3-10 所示：

表 3-10 《北上海 1950：風聲》遊戲玩家的角色身份背景資料彙整表

遊戲角色	序號	角色名字	身份職業	公開的背景信息	隱藏的個人信息
主角 (玩家)	1	李建國	副村長	28歲，為人正直 協助村長管理村子	12歲參軍成為軍人 突然被調遣於此地 平日與村長走的比較近 下任村長接班人
	2	胡自強	村民 (謀殺案兇手)	25歲，耳根子軟 來自上海，雙親都不在了	無父無母，沒有其它親人 姑父是照相館的老陳 被臥底與老陳利用毒殺村長
	3	陳解放	村民	遊民身份來到村子 來自上海的難民	脾氣火爆，容易衝動 不喜歡做農活，懶惰 曾在上海公安局有案底 與村子內的人相處不好
	4	陳秀華	村民	遊民身份來到村子 來自上海的難民	黑戶口，沒有身份證明 勤快，做農活積極主動
	5	張紅艷	衛生室醫生	23歲，美國留學的高材生 與孫傳芳是大學同學 負責幫村民看病、診斷開藥	拒絕美國醫院的工作 到村子當醫生
	6	孫傳芳	水稻研究員 (隱藏臥底)	23歲，與張紅艷是大學同學 幫助開荒，墾區種植水稻	拒絕美國研究所的工作 到村子開發水稻種植 未在村內做出研究貢獻 臥底，與老陳聯手縱火燒田
	7	郭祥瑞	食堂廚師	28歲，來自上海的廚子 管理每日菜譜與採購食材	有暴力傾向 曾經在上海與原老闆鬧矛盾 將廚房砸壞後被辭退

資料來源：本研究繪製

每一個角色都有獨立的故事劇情與任務線，每一位玩家都是故事的主角，在劇本推理類的遊戲之中沒有邊緣玩家。遊戲的角色均來源於 1950 年代後在海豐農場內生活者的真實原型，據大豐知青紀念館內的資料⁶³記載，在大豐約有 12 萬多的知青人口曾經生活在農場中，其中有 8 萬人口都來自上海，而其他的 4 萬多人口則來自江蘇省內各地的青年人口。其中這些青年們又分別被安排到不同的地點，一批被安排到大豐的 28 個知青公社生活；一批安置到大豐境內的上海農場以及海豐農場，在 1973-1978 年期間海豐農場就接納上海知青人數為 28703 人。同時在 1970 年代末，在新疆插隊的老知青也被轉入海豐農場生活，累積人數有 18802

⁶³ 黑駿馬 (上海) (2019 年 12 月 20 日)〈中國知青主題館 (一) 激情燃燒的歲月—上山下鄉〉，《馬蜂窩遊記網站》。取自：http://www.mafengwo.cn/i/18194113.html?static_url=true。取用日期：2022 年 7 月 15 日。

人。同時期，因需要大量的技術人才幫助農場生活生產，因此上海委派了大量農業技術人員、青年教師、醫務人員到大豐幫助發展生活開展生產工作，在這一時期來到農場生活的知青人數達到 32074 人。根據過去的歷史資料以及農場的空間建築遺址進行分析，可以整理得到關於 1950 年代知青農場內的社會生活關係網絡表 3-11：

表 3-11 1950 年代知青農場內社會生活關係網絡分析表

生活者分類	來源	農場任職	身份職責
本地人口	地方生活者	正副村長	村內事務管理
		本地普通村民	農民開荒種地
		糧油站長	負責管理糧食
		小賣鋪、茶舍老闆	生活用品與休閒場所
外來人口	遊民	照相館師傅	負責幫村民照相留影
		外來普通村民	農民開荒種地
		食堂廚師	負責村民的三餐
	知識青年 (知青)	學校老師	夜間課堂幫助村民識字
		水稻種植研究員	幫助墾區提高糧食產量
		衛生室醫生	負責治療墾區內的病人

資料來源：本研究繪製

遊戲創作者根據知青農場過去的歷史資料，在遊戲人物角色的設定中還原了 1950 年代農場內的人群結構。因為過去的時代背景下，農場內的人員結構相對複雜。遊戲主創團隊希望能夠透過設置不同立場的角色，來增加遊戲的趣味性以及還原歷史的真實性。在遊戲角色中會設置遊民、知青背景的青年群體來到農場中參與開荒種植糧食的任務。農場內會設有相應的衛生室、夜間學校、集體食堂、糧油站、照相館、茶館等村內集體生活的空間場所。這些場景對於現在的青年人來說，就如同那個年代的生活一般非常的遙遠。受訪者 E 則認為這個遊戲很好的讓青年人體驗了過去生活的不易，希望他們能夠牢記現在的幸福生活來之不易。「過去我們吃的就是大鍋飯，吃飯得有糧票，做菜買油得有油票，只有幹活才能有工分，工分來換糧票吃飯。這些你們這些城裡長大的孩子肯定不知道，可能連農具都不認識吧。」⁶⁴正如受訪者 E 所說，類似與研究者一樣在 90 年代出生的城市青年玩

⁶⁴ 資料來源：受訪者 E 訪談內容

家，確實無法想象在物資匱乏的 1950 年代，同樣來自城市的知識青年是懷抱著怎樣的一種情感來到鄉村。在那個戰爭剛結束的年代，因為戰爭而流離失所的人們是如何在農場內重新建立新的生活的。因此參與者透過在遊戲中的角色扮演與互動體驗，重新建構與解構了對於知青農場的歷史經驗，並且透過遊戲角色的扮演經歷，重構修補了與過去 1950 年代農場生活經驗之間斷裂關係。

三、機制：沉浸式多人角色扮演推理解謎

社區型劇本遊戲不同與大地遊戲，遊戲參與玩家需要選擇不同的遊戲角色進行扮演，並且根據遊戲的角色劇本完成相對應的個人任務與團隊任務。因此每位參與遊戲的玩家都有屬於自己的遊戲故事主線，不同於社區大地遊戲進行地圖探險闖關的遊戲形式，而是讓玩家以團隊或者分陣營進行角色扮演，共同經歷一個故事主線的劇情進行遊戲。在《北上海 1950：風聲》的遊戲中，玩家可以在遊戲空間中進行換裝體驗，每位角色都有對應的人物服裝提供。因此在知青農場的空間範圍內，遊戲工作人員與玩家均會身穿 1950 年代的角色服裝進行遊戲，增加遊戲的沉浸體驗感。遊戲需要每位玩家通過在空間內搜證尋找線索，共同推理完成遊戲隱藏故事的真相，遊戲也會因為玩家在不同的選擇，而產生不一樣的結局。玩家在遊戲時間中體驗 1950 年代在農場生活的一天，因此遊戲在一開始將會告知玩家需要完成農場內設置的任務賺取工分，才能換得糧票吃到午飯。同時在生活體驗的過程中，將會發生一些意外的事件，也需要玩家透過合作共同將案件的真相還原，幫助恢復村內平靜的生活。「因為我們的遊戲會需要比較多的玩家預約同一場才能讓該天的遊戲正式成團發車⁶⁵，一般會需要 7 人玩家共同參與，因此我們也會負責幫忙玩家一起拼車⁶⁶」⁶⁷。該類型的社區遊戲需要提前與發行商溝通預約下定金，確認能夠參與的遊戲人數，如果人數不足可以請店家幫忙組隊或者自行尋找朋友完成組隊。據作為遊戲工作人員資深 NPC 的受訪者 B 所說，「大部分的玩家都湊不的 7 人團或者更多人來體驗遊戲，因此有時候如果玩家人不夠，那只能我們多找幾個工作人員幫忙湊夠人數開始遊戲」⁶⁸。因此可以看出該類遊戲對比於其它類型的遊戲，還是有一定的參與人數的門檻，不像探險闖關類社區遊戲，

⁶⁵ 「發車」：遊戲用語，意指完成一個遊戲場次的人數組隊

⁶⁶ 「拼車」：遊戲用語，意指尋找玩家組成一個遊戲場次的人數隊伍

⁶⁷ 資料來源：受訪者 A 訪談內容

⁶⁸ 資料來源：受訪者 B 訪談內容

可以一人成行。因此研究者根據該遊戲機制繪製了玩法流程圖，如圖 3-25：

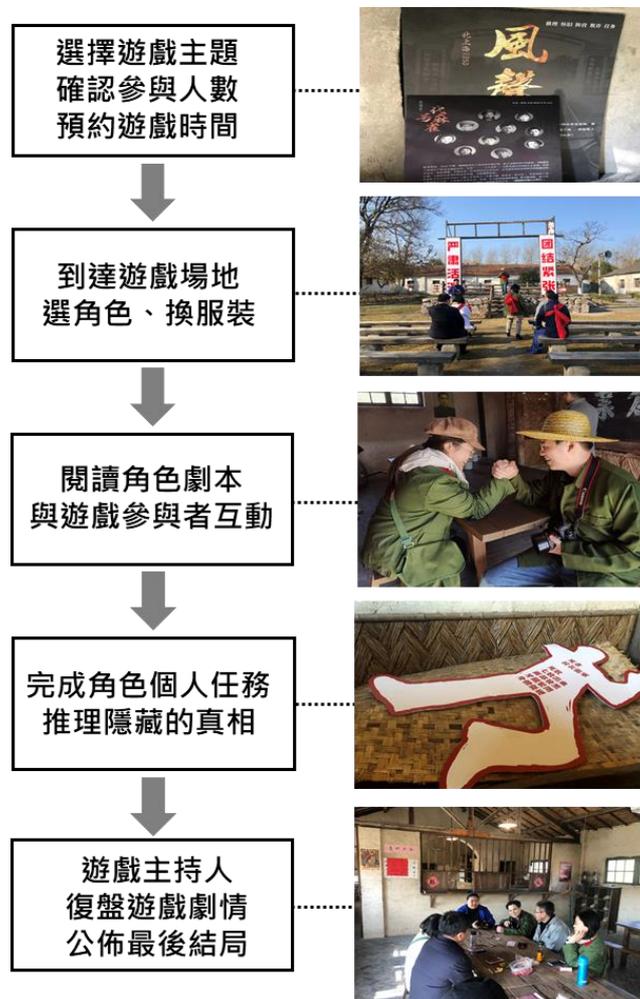


圖 3-25 《北上海 1950：風聲》遊戲玩家行動流程圖

資料來源：本研究繪製

「我們大概是早上 9 點左右到達農場的入口後，就有一堆人在門口敲鑼打鼓的，特別熱鬧，然後村口還拉上了歡迎新人進村的橫幅」⁶⁹研究者作為玩家與家人是預約了知青農場上午的遊戲場次，遊戲大概約為 3 小時左右，從上午 9 點半開始一直進行到中午的 12 點左右，遊戲的費用會包含一頓午飯。因為知青農場的位置不在市區內在市郊外的農場，因此玩家需要提前從市區驅車前往該地點。在一個場次內有 5 名相關的工作人員為玩家進行服務，同時在各個點位還有其它扮演角色的工作人員已經換好服裝在農場內等待遊戲開始。因此玩家從進入到農場的那個

⁶⁹ 資料來源：受訪者 C 訪談內容

瞬間，其實就會感覺回到了 1950 年代的時光。

農場內的所有工作人員都穿著那個年代的服裝，同時農場內的建築也保留著當年的樣子。「在到達農場的遊戲場的那一刻，我很震驚這邊居然做的這麼還原。我沒有體驗過遊戲，但感覺這邊就像電影場景一樣，所有人都穿著過去年代的衣服，村子裡面用的水壺與帽子都是老式的。」⁷⁰在進入遊戲場域後，會被一位自稱村長的遊戲 NPC 領到服裝間，去選擇角色與換裝，每一位玩家可以自由選擇想要扮演的角色。村長會對每個角色做一個簡單的介紹，知青農場提供的遊戲角色為 7 個分別為 4 男 3 女。在選完身份角色後玩家將獲得一張農場工作證以及記工卡片，上面有空格提供蓋章記錄玩家獲取的工分（如圖 3-27 所示），工作證的內裡印著每位玩家的身份信息，背面為遊戲故事的背景。玩家可以通過該段故事背景了解，遊戲所處的時間年代，以及主創團隊透過該介紹告知玩家為何會來到農場參加開墾荒地的工作。在拿到角色身份信息卡後，玩家就可以開始在場域內開始完成任務了。在做任務之前，村長會聚集大家在村內的公共廣場處，進行每個人的自我介紹，以及遊戲的任務規則說明。遊戲場域範圍就在村子內，村內的每個點位都可以完成相對應的任務獲取工分，可以在公佈欄上看見具體的任務點位分佈（如圖 3-28 所示）。玩家遊戲當日的午飯需要依靠完成遊戲中的任務賺取工分領取糧票後，再到村內的食堂中換取「成為墾區內的村民之後，需要靠自己的雙手來獲取糧食，工分的數量決定了你們今天中午是不是有午飯吃。」⁷¹該項規定也是源自過去 50 年代農場內的人們都需要通過完成農場內的各項工作，才能夠獲取每日的工分，透過工分才能夠在農場內換取飯票或者醫療票據等（如圖 3-26 所示），再用票據來獲得食物或者解決生活所需。

⁷⁰ 資料來源：受訪者 D 訪談內容

⁷¹ 資料來源：知青農場遊戲中的村長講話

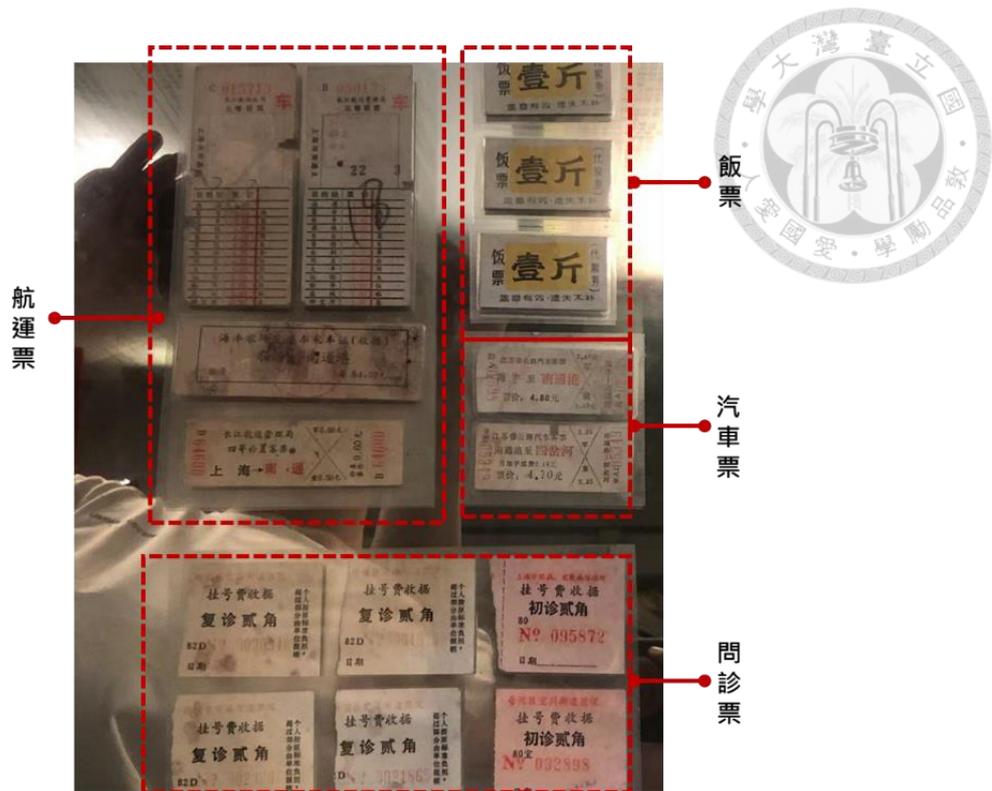


圖 3-26 知青博物館內保存展示 1950 年代知青使用的生活票據
資料來源：研究者自攝於 2021 年 12 月 05 日



圖 3-27 《北上海 1950：風聲》遊戲玩家身份工作證正反面與記工分空白卡片
資料來源：研究者自攝於 2021 年 12 月 05 日

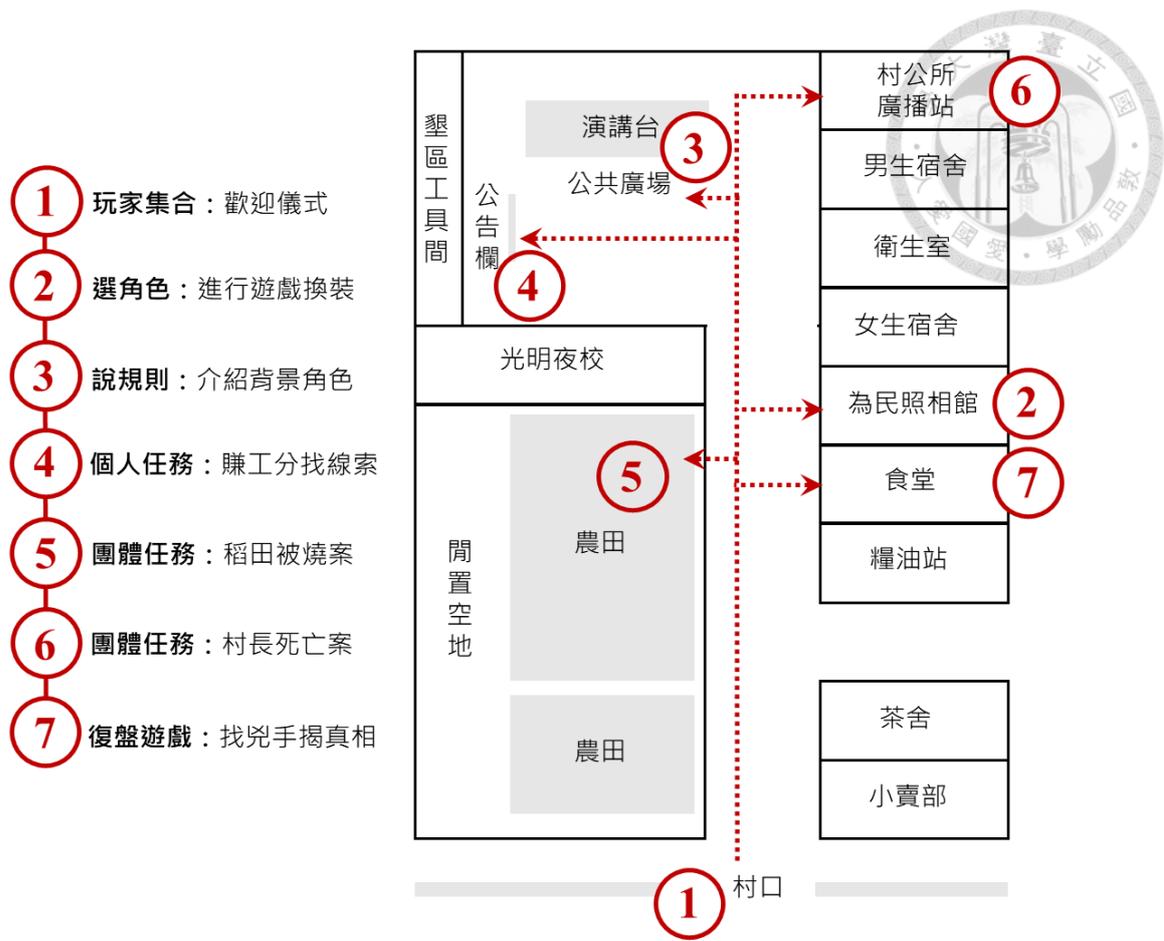


圖 3-28 《北上海 1950：風聲》玩家遊戲行動空間分析圖

資料來源：本研究繪製

根據上圖 3-28 所示可以看見遊戲玩家在《北上海 1950：風聲》遊戲的空間場域內的行動路線。首先，遊戲開始時所有玩家與遊戲工作人員將會位於村口迎接玩家，進行一個村民的歡迎儀式。到達村內後，會由扮演村長的遊戲工作人員引導玩家進入到為名照相館進行遊戲角色選擇與換裝。在換裝後每位玩家將會從村長手中拿到每個角色對應的身份背景介紹卡與任務計分卡，然後村長就會帶領所有玩家到達村內的公共廣場進行講話，主要跟玩家介紹遊戲的背景，以及說明遊戲的規則與任務目標。在村長講話完畢後，每位玩家將開始在村內完成各自的身份任務。在遊戲過程中，玩家將遇到兩次團體任務案件，農場的農田區域會起火，廣播站會通知各位正在做任務的玩家到村公所進行開會。玩家們在村公所將會獲得新的任務，需要通過在農場內搜索或以工分換取線索，來對案件進行推理。第二次案件為村長死亡案，在玩家搜索尋找線索的過程中，廣播又會傳來新的通知，村長

忽然在村公所的休息處被殺死了，副村長組織所有玩家共同尋找線索，希望能夠找到縱火案與殺人案的村內兇手。最後，在玩家們累積一定的線索後，會有工作人員 NPC 村民來引導玩家進入到食堂，食堂是玩家們最後吃午飯的地方，也同樣是最後公開投票選擇縱火案與殺人案兇手的場所。在玩家們做出最後的選擇後，遊戲的主持人將會公佈玩家們的選擇是否正確，同時也會公開相對應的結局。如果玩家選擇失敗，則村子將遭受到破壞，遊戲的結果會與村子的未來命運息息相關，如圖 3-29 所示：

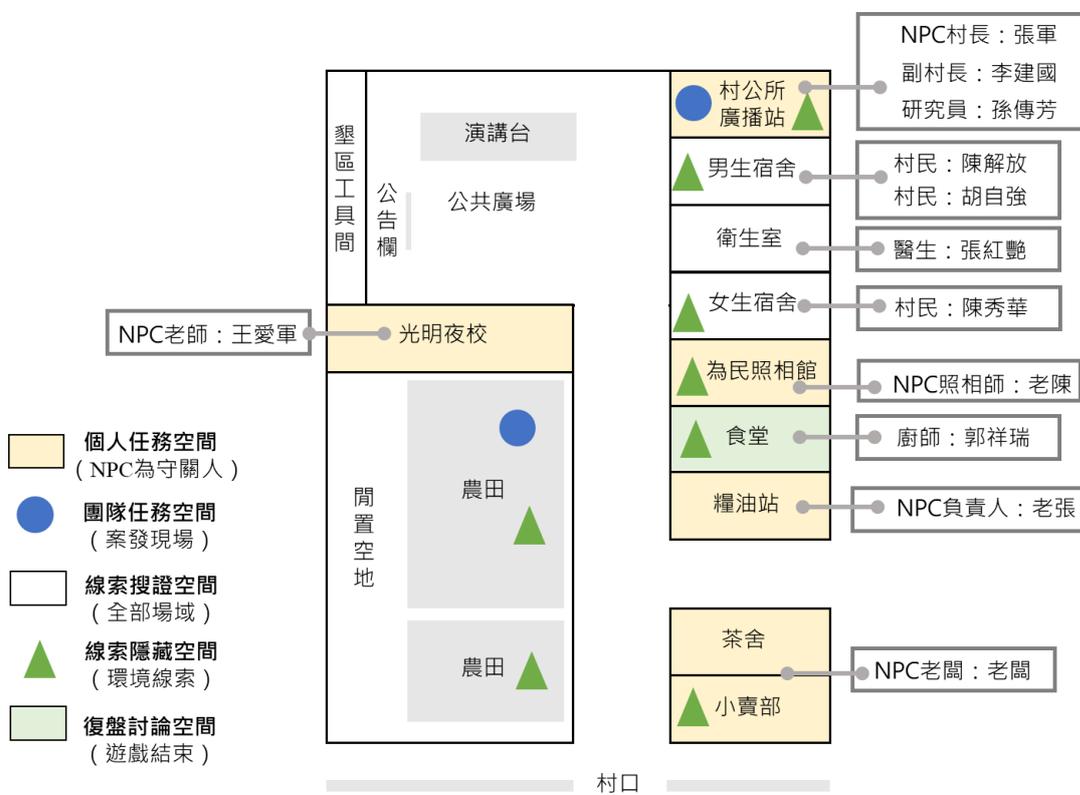


圖 3-29 《北上海 1950：風聲》知青農場遊戲任務空間分析圖

資料來源：本研究繪製

遊戲任務空間點位可以分為個人任務空間點位與團隊任務空間點位兩個部分，農場全空間範圍都可以作為遊戲玩家進行線索搜證的空間，主創團隊會將與遊戲案件相關的環境線索隱藏在各個角落等待玩家搜尋。同時玩家還可以在個人任務空間點位與遊戲其他角色 NPC 進行互動，完成村內工作獲取工分或者透過工分交換與案件相關的村民線索。最後玩家們會在食堂的區域完成遊戲的故事復盤環節，

透過工分換到午飯之後，代表著遊戲結束。在遊戲體驗過後，研究者針對遊戲的體驗感受對從外地來到知青農場參與活動的玩家 D 進行訪談。玩家 D 認為遊戲讓他短暫的回到了過去的時光生活場景之中，並且對於不熟悉的玩家與 NPC 角色在互動過程中產生情感連結。「我感覺在遊戲的過程中，我短暫的進入到了 1950 年代的農場生活之中，我在這邊努力的工作，與其他玩家都作為村民在農場內一起生活的感覺。感覺小賣部的老闆很有個性，一直在說村內發生的事情，但我如果不買東西還在裡面呆著，感覺他就會生氣。但我沒有辦法買東西，所以我就只能去完成村裡的任務賺取工分」⁷²

主創團隊透過這樣的遊戲任務與機制的設計讓玩家重新回到過去 1950 年代的知青農場生活中，並且透過相關的案件與任務的設計，讓玩家與農場內的人與環境產生互動。遊戲的參與者們在知青農場中化身過去時代中生活的人，透過在空間中的遊戲身體經驗，認識空間與空間產生情感連結。知青農場遊戲創造了參與者的地方生活經驗，讓玩家在遊戲中以不同角色的視角再認識 1950 年代的農場生活空間，轉變參與者們對農場的經驗與認知。

四、情境：體驗知青年代的農場生活經驗

遊戲團隊將故事背景設定為 1950 年初，由於上海當時還沒有製空權，敵方為了破壞新中國的建設，讓飛機抵達了上海上空進行了慘無人道的轟炸，史稱「二·六大轟炸」，無數普通的民眾都因為這場空襲而失去了生活的家園，成為了遊民。在這樣的背景下，上海市政府為了安置這些無處可去的遊民，將他們安排到蘇北墾區四岔河等地區開闢新的家園。而大豐的這個農場就是前遣隊員們開闢出的新天地，取名為「新人村」。因此有大批的遊民到達這個村子中生活，同時隨著日子的不斷過去，村內也來了不少新的知識青年幫助建設村子。雖然村內的建設有秩序的開展著，但據可靠消息在村民內也有隱藏著的臥底，想要破壞新家園的建設計劃。因此作為新人村的各位玩家需要完成一天的生活體驗，同時找到隱藏在村內的臥底，讓村子的建設能夠順利的開展下去。透過上述的遊戲故事背景介紹，可以發現遊戲的故事建立在上海發生空襲，遊民因此來到上海的飛地大豐，開墾荒地重新建設新家園的歷史背景之下。

⁷² 資料來源：受訪者 D 訪談內容

遊戲將從玩家的視角講述知青農場 1950 年代的生活故事，每位玩家在農場內都有屬於各自的身份背景故事。如圖 3-30 所示：

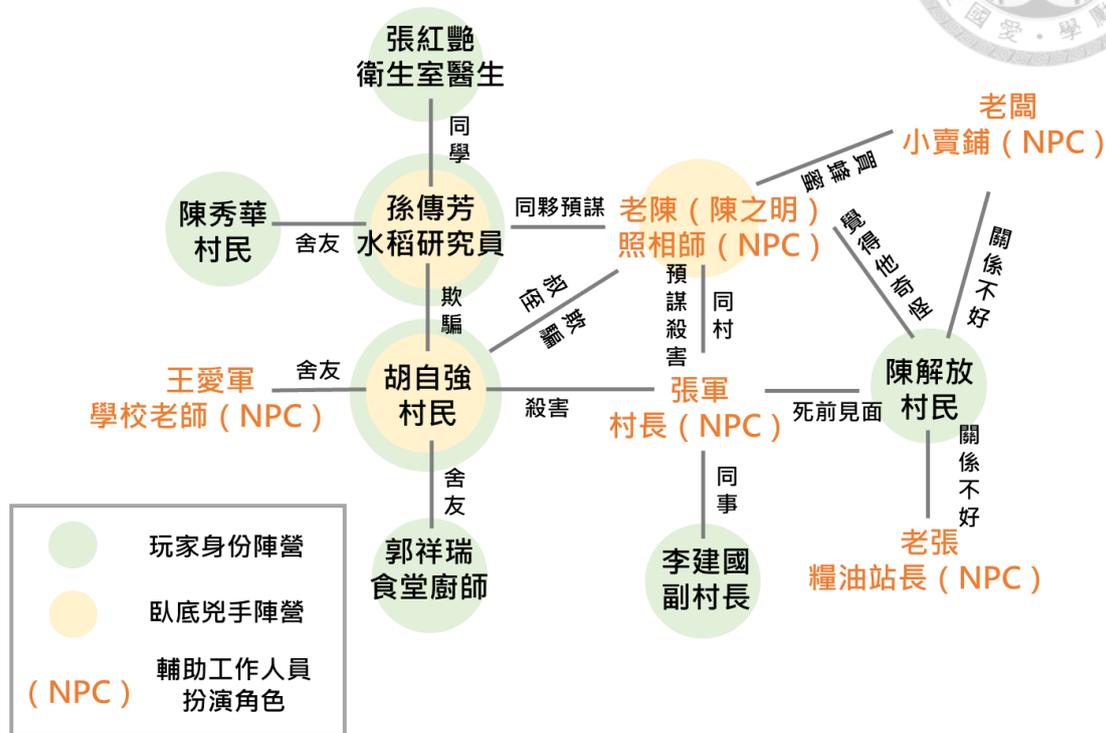


圖 3-30 《北上海 1950：風聲》遊戲角色身份故事關係分析圖

資料來源：本研究繪製

遊戲設計了 7 個由玩家扮演的主線角色以及 5 個由遊戲工作人員扮演的 NPC 角色。分別是作為上海知青到村內擔任水稻種植的研究專員孫傳芳；以及同樣作為知青來到村內擔任衛生室醫生的張紅艷，她也是孫傳芳的大學同學；上海知青還有一位是由遊戲 NPC 扮演的光明夜校的教師王愛軍。外來的人口除了上海來的知青之外還有來自上海的遊民村民胡自強、陳秀華、陳解放以及擔任食堂廚師的郭祥瑞。由遊戲 NPC 扮演的為民照相館的負責人陳之明也是遊民身份來到的墾區，他也是村民胡自強的姑父。同時村內還有由遊戲 NPC 扮演的村長張軍以及由玩家扮演的副村長李建國。村內的小賣部、茶舍老闆以及糧油站的站長老張都由遊戲工作人員扮演 NPC 角色與玩家進行互動。

每一位遊戲玩家只能看見各自的身份的角色故事劇本，同時透過各自的自我介紹來了解到與在場玩家與 NPC 角色之間的關係。同時故事也會隱藏一部分玩家

的特殊身份，幫助遊戲故事劇情順利推進。主創團隊將會在遊戲故事情境中設計各個角色隱藏的身份背景，玩家只能透過在農場內搜索環境線索或者從 NPC 站點處換身份線索獲得。在每個場景都會有相應的角色卡與線索卡給玩家推進遊戲的劇情，如表 3-12 所示：



表 3-12 《北上海 1950：風聲》遊戲故事角色卡與任務卡分類統計表

遊戲場景	角色卡(每人一張)	數量	線索卡	數量
第一幕	身份任務卡	7張	賺工分換線索	
第二幕	劇情任務卡	7張	身份線索卡	7張
			環境線索卡	4張
			村民線索卡	9張
第三幕	劇情任務卡	7張	屍體線索卡	3張
			環境線索卡	4張
			村民線索卡	6張

資料來源：本研究繪製

主創團隊在不同的遊戲場景中會發放給每位玩家不同的角色卡，在遊戲的第一幕故事劇情就是提供每位玩家各自的身份角色，讓玩家能夠在農場內透過做任務熟悉空間，賺取能夠換到午飯的工分。第二幕開始有案件出現，因此每位玩家需要集體進行案件的推理，遊戲空間中開始出現相關的線索卡。玩家們可以選擇公開或者不公開各自找到的線索卡，透過線索卡能夠推理每位玩家的隱藏身份。最後第三幕會出現最後一個案件，玩家們也需要透過蒐集到的線索，進行集體投票復盤遊戲案件的真相，找到隱藏在玩家之中的臥底玩家身份。如表 3-13 所示：

表 3-13 《北上海 1950：風聲》遊戲故事任務劇情分幕分析表

遊戲場景	集體任務	個人任務	任務涉及點位
第一幕	賺工分 熟悉空間	全體：在各個點位做任務賺工分 孫傳芳：與照相館老陳對接	光明夜校 糧油站 食堂 小賣部、茶舍 照相館
第二幕	推理尋線索 稻田縱火案	全體：利用賺的工分換取線索 孫傳芳：隱藏臥底、縱火身份 胡自強：與老陳私下見面謀劃	農田區域 食堂 小賣部
第三幕	推理揭開真相 村長死亡案	全體：私聊或公聊NPC、玩家 孫傳芳：隱藏臥底、縱火身份 胡自強：隱藏兇手身份	村公所 男女宿舍 小賣部 照片館

資料來源：本研究繪製

遊戲玩家需要不同的場景中完成相對應的任務，其中涵蓋個人任務與集體任務，主創團隊利用各種任務案件推動遊戲劇情的發展。每位玩家在會因為村內的案件，而受到影響需要共同一起解決困難。因此遊戲創造了玩家在農場內的生存經驗，扮演農場內各個不同職業的玩家必須要以該角色身份在農場內生活下去。為了完成農場的生活體驗，需要認識空間分佈，與其他玩家扮演的角色進行合作、溝通。

「有一些相對內向的玩家來這邊體驗遊戲，感覺也能夠自在的跟其他人進行溝通交流，他們覺得自己在扮演其他人，並不是自己，所以可以很輕鬆的與他人進行溝通社交。他們通常在遊戲中玩的很認真，在遊戲過程中負責把農場內的玩家隱藏身份都挖出來」⁷³。

遊戲透過角色扮演的形式，以 1950 年代作為遊戲的時代背景，玩家進入農場後就開始以新的身份生活。因此透過這段遊戲時光，玩家經歷了 50 年代的農場生活，與其他玩家扮演的角色之間建立了情感的連結。

「遊戲真相大白的時候，真的沒有想到會是她，我一直把她當作我的好姐妹，但她卻騙了我，我內心真的很難過。想到我遊戲任務過程中，還把很多線索都給她一起共享，沒想到卻被她轉移了目標…一想到村子以後就要被破壞了，我就非常

⁷³ 資料來源：受訪者 A 訪談內容

難過，種植水稻真的很辛苦，她居然一把火就給它燒了…」⁷⁴。

遊戲故事劇情的發展牽動著玩家的情緒，玩家透過體驗遊戲中的故事來與地方建立連結。雖然歷史建築古蹟以及過去的時光就這樣停在那邊，如果沒有人問津也許就會這樣漸漸被人遺忘。因此遊戲主創團隊連結知青農場的在地歷史故事，創作了能夠讓參與者與地方產生互動的社區遊戲。如果玩家在地方遊戲的過程中收穫了快樂的回憶，那麼玩家就與地方建立了情感的連結。透過這樣的連結玩家才會開始慢慢關注地方，主動的去了解地方。

⁷⁴ 資料來源：受訪者 D 訪談內容

第四章 跨領域參與者共同孵化社區實境遊戲的行動實驗

本研究認為在社區導向的實境遊戲中參與者地方經驗與認同的轉變過程，可以分別從體驗者與創作者兩個視角進行遊戲的參與式觀察與資料蒐集分析。上一章節研究者以遊戲體驗者的身份，對指南山的《仙宮案前朵貓貓》以及大豐知青農場的《北上海 1950：風聲》，這兩個不同類型社區導向的實境遊戲進行參與式觀察與分析，可以發現遊戲中玩家的地方經驗與認同會受到影響轉變。本章節研究者將以遊戲創作者的身份，參與式觀察位於山東省濰坊市牟家院村，如何透過跨領域行動者共創的方式，孵化社區導向的實境遊戲《歸來可「見」鄉？》。參與式觀察與分析跨領域參與者們創作遊戲的過程，以此回應社區導向的實境遊戲如何影響創作者的地方經驗與認同。

第一節 擾動地方的返鄉青年與鄉村戲劇節

一、沒山沒水沒名氣的普通村莊：山東濰坊牟家院村

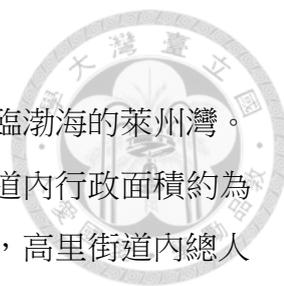
1、地理位置與概況

跨領域行動者共創的社區導向的實境遊戲《歸來可「見」鄉？》，行動實驗的空間場域位於山東省濰坊市寒亭區高里街道的牟家院村（如圖 4-1 所示）。



圖 4-1 山東省濰坊市行政區範圍衛星圖

資料來源：山東省自然資源廳



牟家院村所在的寒亭區位於山東省內的中部地區，北面瀕臨渤海的萊州灣。牟家院村的地理位置為濰坊市寒亭區內高里街道的東北部，街道內行政面積約為一百四十五平方公里。牟家院村為八十三個下轄行政村落之一，高里街道內總人口約為六萬多人，耕地面積約有約十四萬公頃（寒亭區人民政府網站，2022⁷⁵）。高里街道位於濰坊寒亭區的西邊，東臨白浪河。牟家院村地形地貌屬於平原地區，地勢多為平緩坡地，村內沒有能夠吸引外來遊客的特色自然觀光資源。如圖 4-2、4-3 所示：



圖 4-2 山東省濰坊市寒亭區高里街道牟家院村 1:100 比例尺衛星圖

資料來源：百度地圖

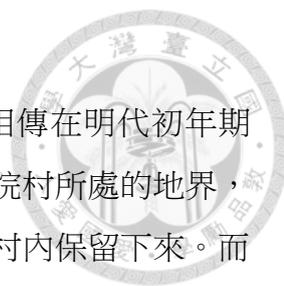


圖 4-3 山東省濰坊市寒亭區高里街道牟家院村鳥瞰圖實景

資料來源：牟家院村村民萊斯特狼王 bilibili 網站短視頻⁷⁶

⁷⁵ 寒亭區人民政府（2022 年 8 月 21 日）〈寒亭概況〉，《寒亭區人民政府網站》。取自：
http://hanting.gov.cn/zjht/htkk/202008/t20200807_551568.html。取用日期：2022 年 7 月 20 日。

⁷⁶ 萊斯特狼王（2020 年 12 月 27 日）〈大疆 mini2 航拍我的故鄉，山東濰坊牟家院村 4k 版本。〉，《bilibili 視頻網站》。取自：<https://b23.tv/NJsEan0>。取用日期：2022 年 5 月 1 日。



據資料記載與村內老人口述明代就已經有牟家院村了，相傳在明代初年期間，原濰坊雙楊店鎮的羅家村內有羅姓人士帶族人遷居到牟家院村所處的地界，並且在村內修建了大聖寺，後更名為彌陀院，但寺廟並沒有在村內保留下來。而村內牟氏與李氏宗族則可以追溯到明朝的中期，有牟氏族人從濰坊的固堤鎮牟家溫莊遷入村內，而李氏則從李家道遷入該村內。後來又因為牟氏族人在村內人丁興旺，逐漸發展成為了村內的大姓氏，因此村子後更名為牟家院村（見山經濟，2022）。據研究者丁文慶（2022）在關於牟家院村現況調查內容中提到村內目前的發展現況，截止 2022 年村內約有三百戶人家，村民常駐人口約為五六百人左右，村內以老年人口居多，人均的年收入水平約為一萬元人民幣左右。正如牟家院村的返鄉青年 M 所說「我們躬逢牟家院村一個桃園沒落的世紀，後來這些小夥伴就失散了，有的嫁到青島，有些到了省外，有些外地打工跑趟兒，有些在村裡種果樹，有的不在了」⁷⁷。記者陸洋（2018）則在報道文章中訪談了牟家院村的村支書牟靈君，他提到牟家院村在冊的村民人口數量約為一千三百多人，但有一半的村民們都在外打工或不在村內生活長居。「村內有四十餘處的閒置荒廢宅院，屋子的主人或人去屋空，或背井離鄉」⁷⁸。由此可以看出牟家院村人口流逝嚴重，且隨著時間的推移村內人口逐年減少。

2、產業結構與資源

村內有耕地面積約為三千四百餘畝，主要的產業資源為農業，村內以種植玉米、小麥為主，現在還有櫻桃、蘋果、甜瓜、蘿蔔等農產品的種植產業。曾經村內也有多處的果園，但因為近年來水果蔬菜價格走低，大部分的村內果園已經被村民們自行砍伐清理。果園對於老一代的村民來說，支撐著家庭的開支，孩子的上學、結婚以及離開鄉村的路（見山經濟，2022）⁷⁹。目前村內還有櫻桃園約三百畝地，櫻桃樹苗由村民李建之在 1992 年期間引進種植，就此吸引了村內一大批農戶跟隨種植。但當年引入櫻桃園種植產業的村民李建之也已經 70 多歲，曾經跟隨李建之一起種植櫻桃的村民牟建良自 1997 年在村內西坡開始種植櫻桃，2002 年在

⁷⁷ 見山經濟（2019 年 7 月 24 日）〈上世紀，牟家院村西有兩片桃園〉，《見山經濟微信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/xONGa2qXQECD00GNljaVRA>。取用日期：2022 年 7 月 20 日。

⁷⁸ 見山經濟（2019 年 5 月 14 日）〈土地——第八回鄉村戲劇節征集〉，《見山經濟微信公眾號平台》，取自：https://mp.weixin.qq.com/s/Xpye_V4Ck19Er4OmSJQ3Wg。取用日期：2022 年 7 月 20 日。

⁷⁹ 見山經濟（2022 年 6 月 13 日）〈招募啦！第十三回鄉村戲劇節〉，《見山經濟微信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/YJvnt5xKoaqeY9LwV8jRZg>。取用日期：2022 年 7 月 20 日。

村內建設大棚，2011 年擴建櫻桃大棚，再到 2020 年將櫻桃園砍伐，只留有村東坡櫻桃棚區約八畝地。在牟家院村村支書牟靈君的口述紀錄中可以了解到，牟家院村的大棚蔬果種植農業是村民們的主要經濟收入來源（陸洋，2018）。由於近年來果蔬市場已經不如從前，因此村內的大部分村民都將自家的果園田地荒棄或將土地承包給大棚種植商戶。如圖 4-4 所示：



圖 4-4 牟家院村櫻桃園種植農地舊址現況圖

資料來源：返鄉青年 M 攝於 2022 年 5 月 7 日

過去村內曾經的蘋果園、桃園、梨園等多處田地，都因為各種原因在近年被村民們陸續砍伐，村內的農業發展也隨著果蔬市場的衰弱而陷入停滯。

牟家院村村內現設有有一間衛生室、兩個小超市以及一所村辦的小學與幼兒園。曾經村內還有兩間飯店，也因為多種原因在近年關閉經營。村內每逢農曆的三、八日為村內中心集街的趕集日，村中的集市街道位於村中心。該街道橫著連結了村東西兩側，有村民將其稱作「十八米大道」。農曆日期的三、八日村內會聚集好多村內外的鄉民，街上會販賣村民們燒菜做飯的食材以及生活用品。集市日為輪流排定，周邊村鎮輪流會有不同日期的趕集日提供村民生活所需。牟家院村作為周邊範圍內的大村，村內的小學面向周圍村子招生，目前在校學習的人數不到百人。村內人口流失嚴重，大部分村民的孩子都會經歷一樣的成長軌跡，隨著年齡的增長而逐漸與村莊剝離。「從村內的小學到鎮上讀初中、區裡的高中，再到

城市裡的大學…村莊規模隨著越來越多年輕人的出走日漸萎縮…」⁸⁰，據返鄉青年 M 口述「主人去城市打工了，飯店不賺錢。(飯店)是四十歲左右的夫婦合開的，現在孩子也去城裡上學了」⁸¹。曾經村內還有兩家提供村民辦酒吃席的飯店，其中一家是由牟家院村的村民偉大用自家房子作為場地經營的偉大飯店。偉大有一個弟弟叫光榮目前在濰坊城裡做智慧農業，而偉大則在村內開飯店，偉大的父親曾經是鎮上的中學教師，退休後就回到村內負責到白浪河邊去打魚。而偉大的母親曾經是村內秧歌表演隊的，會騎毛驢一人分飾兩角。偉大的孩子曾經在村內的小學上學，但也因為村內教育條件有限，在 2021 年也進城去上學，所以偉大夫妻決定將村內的飯店關閉也進城打工陪伴孩子上學。村內的發展因為村內人口流逝陷入了停滯，現在的牟家院村雖然還生活著五六百人，但村內已經一家飯店也沒有了。因此在談及牟家院村時，有人說「牟家院村只是北方一個沒山、沒水、沒名氣的村莊」⁸²。牟家院村距離濰坊市區約 20 多公里路程，驅車需要 30 分鐘左右，一段說近不近說遠不遠的距離，成為了分割城市與鄉村的界限。牟家院村就像大多數的普通農村那樣，在時代發展的洪流中逐漸被人遺忘，村內留下的人更多的是老人和孩子。青年一代回鄉的可能性幾乎為零，大部分的年輕人與家鄉之間是斷裂的，小學之後就離開鄉村去到鎮上上學，再到城區然後考出濰坊去往更大的城市發展。回頭再看留下的村子，毫無任何的觀光優勢與開發潛力，即使回鄉似乎也沒有什麼可以改變的。牟家院村就呈現出的就是當下最普遍鄉村的模樣，沒有山沒有水沒有名氣，似乎也看不見村子發展的未來。

二、擾動地方的青年力量：牟家院村鄉村戲劇節

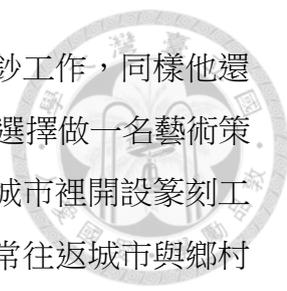
1、牟家院村的熱血返鄉青年

雖然牟家院村並沒有任何的資源能夠吸引青年人回到鄉村，但在村內成長的青年與牟家院村之間留有深厚的情感羈絆。M 從小就在牟家院村長大，他的父母均是牟家院村的農民，哥哥在濰坊市區生活，曾經他同樣作為一個農村青年去往大城市北京生活闖蕩了兩年。在北京的日子讓他更加懷念過去在鄉村的生活，快節奏的城市生活讓他無法獲得歸屬感。於是他從北京重新回到了濰坊市區生活，

⁸⁰ 牟昌非 (2021)〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。頁 24。

⁸¹ 資料來源：牟家院村受訪者返鄉青年 M 的訪談內容

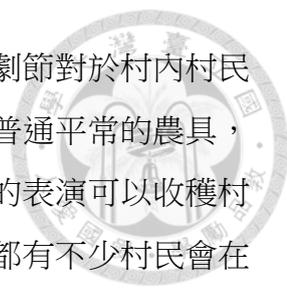
⁸² 牟昌非 (2021)〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。頁 24。



投身相對穩定的銀行工作。但日復一日的機械式的銀行押送運鈔工作，同樣他還是感覺喘不過氣來。M 最終還是選擇投身他喜愛的藝術行業，選擇做一名藝術策展人並且在濰坊市區開了屬於自己的篆刻工作室。也正因為在城市裡開設篆刻工作室的契機，讓他能夠擁有更多的自由時間，在工作之餘他經常往返城市與鄉村之間，他城市生活也因為能夠經常回到鄉村而得到了喘息的機會。曾經的他認為讀書了之後就要告別村子，去到大城市闖蕩並在城市中站住腳。但他又因為一次偶然的機緣回到村內幫助父母處理販賣自家梨園中的梨子，又與村子建立了連結，重新思考了自己與鄉村之間的關係。但最終還是割捨不掉對這片土地的留念的情感，想為這片土地做些什麼事。在 2014 年期間，他曾自行購置拍攝儀器回鄉紀錄村內老人的口述史，想要為這個不斷消逝的村子留下一些記憶。但隨著時間的推移，每當他回到村內的時候，都會發現影像的記錄已經趕不上村子故事流逝的速度。同時牟家院村是個沒有山沒有水沒有名氣的村子，在什麼都沒有的情況下，又如何做些什麼？又從哪入手呢？為此他在研究了烏鎮戲劇節與日本越後妻大地藝術季之後，也萌發了希望透過戲劇來進行鄉建的嘗試。「如果戲劇節在這裡做成了將更有意義，起碼為這個「普通村」提供了一種出路」⁸³。在 2016 年春季的 4 月 16 日，M 就在自家梨園中拉開了鄉村戲劇節的第一回序幕。談及表演場地的選擇，他認為只有讓戲劇發生在鄉村的泥土之上，才真正讓戲劇為在地的生活者發聲，讓外來的戲劇專業者們理解鄉村。第一回的鄉村戲劇節邀請了村內的村長與村民一起參加，同時資金由濰坊的麥子樹水文化公司提供資助。熱血的返鄉青年通過自己的行動，號召了一群跟他同樣有鄉村情結的青年人回到鄉土之中。

鄉村戲劇節並不對外銷售門票費用，同樣對來到牟家院村進行表演的演員們也不支付演出費用與交通費用，只提供來到村內演員們的住宿與伙食。談及最初要解決演員們的住宿問題，還是通過跟村內親戚們借住的方式實現。一開始村內的村民們對 M 的行動都不怎麼理解，因此也並不想要為來自全國各地的表演者們提供住宿。所以最初階段戲劇節的演員在村內的食宿費用只能依靠 M 自行解決(丁文慶，2022)。由於戲劇節在一開始並沒有被所有的村民們理解與接受，因此最初 M 就只能騰出自家的房間提供給演員，直到戲劇節的後期戲劇節幫忙的人慢慢變多了，他們都被 M 舉辦戲劇節的熱情感動感染，願意提供自家的房子給來自不同

⁸³ 牟昌非 (2021)〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。頁 24。



地方的表演者們居住。就連牟家院村的村支書都認可了鄉村戲劇節對於村內村民們生活的影響。自從戲劇節舉辦之後，他才知道到原來村內最普通平常的農具，農民們耕種的田地等等都可以與戲劇表演連結在一起。而這樣的表演可以收穫村民們的掌聲，隨著戲劇節的舉辦，村內的廣場或者自家小院裡都有不少村民會在農忙之餘排練節目，村內的男女老少似乎都加入到了戲劇節表演的參與者之中。正如丁文慶（2022）所說「鄉村戲劇節還是在深層次改變著鄉村和村裡人，也影響著到來的城裡人。」⁸⁴而這樣的熱鬧場景，也是村支書記憶之中的十六年第一次（陸洋，2018）。在 M 舉辦鄉村戲劇節之前，村裡並沒有舉辦過其他的相關節日活動，最多就是每逢紅白喜事村內有人來巡迴搭臺子唱戲。而戲劇節的成功舉辦離不開在地其他行動者的支持，返鄉青年 M 則利用了他本身就是在地行動者的優勢，藉助在地的人脈資源在地方真正成功實現鄉村戲劇節的行動實踐。從一開始的透過網絡的力量連結全國各地的表演志願者網絡再到後來透過新聞媒體記者的播報宣傳，牟家院村戲劇節開始不斷受到關注。熱血的返鄉青年也因為鄉村戲劇節的行動，從濰坊市區重新回到了牟家院村。在這樣的創新行動實踐下，牟家院村的戲劇節成為了擾動地方的新力量。

2、為什麼是鄉村的「戲劇」節？老齡化與空心化的村子

2016年初在自家梨子的滯銷過程中，返鄉青年 M 感受到他所成長的家鄉，作為一個普通鄉村已經被時代浪潮所埋沒。村子的發展進入了停滯，大多數的村民的經濟來源還是依靠農耕。村子裡越來越多的瓜果滯銷，村民們紛紛將果樹砍伐或者將田地荒棄進城打工。越來越多的年輕人從村子逃離外出謀求發展，留在村子中的只有不斷增多的閒置空屋以及成片成片的荒地。研究者曾在訪談中問到為什麼是「戲劇」呢？M 認為他做戲劇節的動機，並不是他懂戲劇或者戲曲。而是因為他在這個村子裡長大成人，後來又外出求學生活。生活空間的轉變，讓他的內心有了波動。「一，是從這個空間上，有這種空間的變化；二，是人的心裡，其實也有一種撕扯在裡邊。」⁸⁵離開從小生活成長的村子，在城市的新生活的他，提到身體與精神所產生變化與感覺是非常複雜的。而解決複雜情緒的東西正是戲劇，他說「在解決痛苦的事兒，去用手亂抓，想要抓住什麼或者是打開什麼的時

⁸⁴ 丁文慶（2022）〈鄉村振興視域下普通村莊的藝術鄉建探索——以濰坊市寒亭區牟家院村為例〉。《山東理工大學學報(社會科學版)》2022,38(02)：74-80。頁 77。

⁸⁵ 資料來源：牟家院村受訪者返鄉青年 M 的訪談內容

候。抓住了一個東西，可能這個東西恰恰是戲劇，但你是不知道它是戲劇的」⁸⁶。

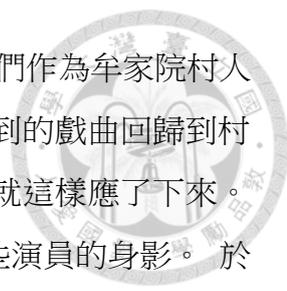
農村中的戲曲興衰似乎也映照出村子的興衰。在研究者與 M 的訪談中了解到，過去在山東農村流行的劇種有京劇、呂劇、茂腔、豫劇、梆子戲等，這些劇在過去 30 年前，周圍每個村子裡還有能夠出來表演的人存在。談到目前村子裡戲曲與村民之間的關係，在近年他也發現這群人中只有個別能夠唱，但已經找不到人組團表演了，過去兒時在村子中感受到的戲曲氛圍正逐年減弱。過去能夠登台唱戲的主角配角們隨著年紀的增長，身體已經沒辦法撐起一台完整的戲。原來在村子裡唱主角的幾位老人也在近年過世，雖然在過去扮演配角的老人還健在，但也大多到了 70 歲左右，再難登台進行完整的表演。村裡的這批 70 歲左右的老人們大多都是在 60 年代學的戲，在那個年代發展的樣板戲，對他們的影響非常深。牟說「因為當時是村裡的任務，所以說你每個村都要組團都要拿出戲來。有人去種地，就有人就去排戲，幹農活的跟排戲拿的工分是一樣的」⁸⁷。因此在過去的年代，牟家院村算得上是周圍村落中人口比較多的大村，因此導致選角也競爭更加激烈。能被選中登台唱戲的人，自然會比鄰村的演員更加優秀，在過去年代的牟家院村劇團還是非常風光的，經常會被邀請到外面去巡演。村子裡的老一輩的記憶並沒有留下，年輕一代又都外出打工，流向城市。正如記者陸洋（2018）在關於牟家院戲劇節的文章報道中談到「追憶終究是趕不上流逝的速度，鄉村的歷史就像年邁的莊稼人一樣，一茬茬，起於泥土，歸於泥土」。⁸⁸

通過訪談也了解到，目前年齡在 50 歲左右的人算是牟家院村裡的相對活躍的群體，他們關注喜愛的戲曲形式就相對更加多元一些。如流行歌曲、革命歌曲、舞蹈、廣場舞、黃梅戲等等。但這些大多都是以個人的形式進行訓練，比較難以成團演出。即使是登台表演，這些人所呈現的舞台演出效果也更傾向春晚的形式，一人或幾人一個節目，接連上台演出。有部分的村民會成為在城裡的戲曲團體的演員，城裡的戲曲團隊大多有幾十人，他們有完整的演出設備與人員基礎，有能力在各村進行巡演搭臺唱戲。但在近年這些民間的劇團的發展也並不是太好，過去國家是有相關的輔助補貼，但在近年沒有了，他們只能依靠每年為數不多的演出來支撐團隊的運作。因此 M 跟城裡的劇團提出每年回歸到村子裡演出的想法，

⁸⁶ 資料來源：牟家院村受訪者返鄉青年 M 的訪談內容

⁸⁷ 資料來源：牟家院村受訪者返鄉青年 M 的訪談內容

⁸⁸ 陸洋（2018）〈牟家院鄉村戲劇節土地與人的連結〉。《齊魯週刊》2018(34)：14-16。頁 15。



這裡的“回歸”涵蓋了他的兩個希望。第一，他希望劇團中的演員們作為牟家院村人能夠回歸村子來進行演出；第二，也希望能夠把他們在外面學到的戲曲回歸到村子中來。牟的想法一經提出就與城裡的劇團一拍即合，他們也就這樣應了下來。因此每年春秋兩場的演出，就能夠在牟家院村戲劇節中見到這些演員的身影。於是 M 就打起了自家梨園的主意，他記得村子裡有不少老一輩人都非常擅長唱戲，甚至還有由村民自發組建的戲劇團會定期外出去隔壁村子巡演。因此他提出了在村子裡舉辦鄉村戲劇節的想法，期望利用戲劇節吸引人們回到村子來熱鬧熱鬧。他將自家的五畝地梨園騰出來，為鄉村戲劇節的演出創造場地。計劃鄉村戲劇節一年一屆，應和農時農事戲劇節一屆有春秋兩季，春天梨花開放為一季，秋天梨樹結果再辦一季。

3、充滿活力的戲劇文化表演地景

自 2016 年開始，返鄉青年 M 已經在牟家院村內舉辦了十二回鄉村戲劇節的活動，吸引了來自海內外不少的外來跨領域專業者看見牟家院。返鄉青年用行動證明了自己對於家鄉的深厚情感，以一年兩季的鄉村戲劇節吸引人們回到鄉村。牟家院的鄉村戲劇節，M 在微信公眾號平台見山經濟之中寫下的期許那樣不斷發酵生長：

「旨在期望借戲劇的力量，呼喚青年戲劇創作者的社會責任，為其提供平臺以探索新的表演形式、突出對人性的理解與思考、呼喚他們對時代、城市、鄉村、文明、秩序和意識形態予以關注及體現；同時，也期望觀眾能從青年戲劇創作者的作品中體會到共鳴，鼓勵他們拒絕盲從，獨立思考，放眼社會」。⁸⁹

他希望能夠讓來自不同領域的人們透過戲劇節產生溝通與交流互動，同樣也認為戲劇能夠喚醒青年的鄉土意識，依靠戲劇節建構鄉村的行動者關係網絡。透過戲劇凝聚青年力量關注鄉村社會的公共發展議題，吸引多元領域的青年們關注鄉村發展、回歸到鄉村的土地上。鄉村戲劇發展的研究學者許靜怡（2017）在關於牟家院村戲劇節的調研文章中提及，牟家院村戲劇節於 2016 年的春季開始舉辦。自發來到牟家院村參加戲劇節表演團隊有數十個之多，其中到村進行表演的戲劇演員就約有六十多人，而第一年戲劇節的觀眾人數累計約有兩千多人。雖然

⁸⁹ 見山經濟（2016 年 4 月 11 日）〈花 首屆鄉村戲劇節 4 月 16 日開幕〉，《見山經濟微信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/hHVj03PNdY7vjaOc1K3bzw>。取用日期：2022 年 7 月 20 日。

近年村內環境的基礎設施並沒有多大改變，但隨著戲劇節的發展來自國內外的戲劇專業者或新聞媒體記者開始關注這個平凡而普通的山東農村。

牟家院村的鄉村戲劇節不同於過去在村內只有傳統的戲曲演出成員，戲劇節表演團隊會由不同類型的演出者組成。只有傳統的戲曲表演還不能夠打破這樣的觀演關係，還需要邀請具有實驗性的先鋒戲劇團體進入到村子裡來進行表演。因此戲劇節的演出團隊，不單有來自民間傳統的戲曲團體，還有來自高校的表演社團以及先鋒實驗性的藝術表演團體。部分實驗戲劇的演員會提前到達村子，與村民們同吃同住共同生活，通過感受村子的生活環境以及與村民的交流來進行創作。研究者針對牟家院村參與戲劇節的行動者們進行了分類整理，可以看出鄉村戲劇節的表演群體可以分為在地的城市表演團隊；牟家院村本村村民組成的表演團隊；以及來自全國各個城市的戲劇表演團隊。如下表 4-1 所示：

表 4-1 牟家院村鄉村戲劇節參與表演行動者分類表

在地或外來表演者	表演者團隊名稱
在地鄉村戲劇表演者團隊	村敗家娘們舞蹈隊
	村夕陽紅老年舞蹈隊
	村腰鼓隊隊
	星光藝術團（團長：牟敏三）
	牟家院小學學生
在地城市戲劇表演者團隊	濰坊北海學校
	寒亭區朱馬小學學生
	寒亭蝶園社區三明劇社（對接人：牟秀榮）
	寒亭雙馨藝術團（對接人：牟秀榮）
	寒亭區呂劇團（對接人：牟秀榮）
	濰坊水月青蓮歌舞團
	高新區泥景陽光UDP戲劇團
	濰坊眾樂社相聲社
高新區泥景小百花戲曲團	
外來城市戲劇表演者團隊	凌雲焰肢體游擊隊
	沈陽幸福超市戲劇社
	廣東肢覺劇場
	北京收銳劇社
	北京曦工坊戲劇工作室
	島喵劇場

資料來源：本研究繪製

牟家院村的戲劇節表演團體有來自濰坊城區的學生群體，如北海學校、朱馬小學的學生。以及一直支持牟家院村鄉村戲劇節的忠實傳統戲曲表演者牟秀榮老師，



她經常帶領寒亭蝶園社區三明劇社、雙馨藝術團與寒亭呂劇團的成員到牟家院村進行巡迴表演。同時來自濰坊城區由小朋友組成的小白花戲曲團、陽光 UDP 戲劇團也與戲劇節有連結。而村內表演團隊則更多為以村民為代表的熱心群體組成，有村民戲曲愛好者團體星光藝術團，藝術團的創辦者村民牟敏三與他的老伴兒，都非常喜歡文藝表演，因此自己出資為藝術團置辦了音響設備。同時招募了附近周圍同樣愛好表演的村民們，成立了星光藝術團。以及村內婦女們組建的舞蹈隊等。作為外來的表演力量參與到牟家院村的戲劇表演中的團隊，更多的為先鋒實驗性的藝術表演團體，如北京的收銳劇社、廣東肢體劇場等。因此受到鄉村戲劇節的影響，有來自不同地方的戲劇表演者進入到牟家院村之中。牟家院村的鄉村戲劇節每一回都設有戲曲戲劇表演與紀錄片放映兩個單元，傳統的戲曲演出會在村子的公共文化廣場上表演，而話劇、實驗性肢體戲劇表演則會選擇在村外空間進行表演。村外來的戲劇專業者們願意與村內的村民一起合作關於村子的戲劇節目，村民們對於戲劇節的態度從一開始的觀望不理解到後來的加入，在戲劇節發展的過程中對牟家院村內的村民產生了一些影響。

牟家院村的鄉村戲劇節打破傳統與現代戲劇的邊界，打破城市與鄉村的距離分割。讓現代的戲劇演出不再只是城市的專屬代名詞，鄉村戲劇也不單只有傳統的吹拉彈唱戲曲表演。返鄉青年 M 希望能夠透過自己的力量，讓村內的戲劇是多元的、青春的、跨世代的、同時也是屬於牟家院村民們的表演。因此為了吸引城市青年來到鄉村之中，與鄉村生活的人們進行深度的溝通交流，讓現代戲劇融入真實的鄉村生活背景之中。牟家院村鄉村戲劇節的演出群體成員加入了新的青年力量與創新形式。因此在邀請傳統戲曲表演藝術團的同時，也邀請了實驗性戲劇的藝術團體，如凌雲焰肢體游擊隊。牟家院村的鄉村戲劇節希望透過實驗性戲劇演出，能夠讓戲劇與村子內外的空間環境結合在一起。戲劇表演團隊透過對村子內外空間場域的生活體驗與深入觀察，將表演劇目的內容與村子裡的閒置空間或廢棄的場所融合在一起，成為戲劇節公開演出的舞台空間。「開放性是鄉村戲劇節的翅膀…看似弱勢的地方恰恰具備表達的張力和空間」⁹⁰。鄉村戲劇節的創作者們能把村子裡的人作為表演的主體，創作出與村子空間、人有所連結的作品。透過上演與村子有所連結的戲劇，來加強外來人與村民之間的互動，以及人與村子環

⁹⁰ 牟昌非（2021）〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。頁 25。

境之間互動。因此牟家院村內外的空間可以分為村內的生活空間以及村外的耕種空間兩處區域，傳統的戲曲表演更多傾向在村內的生活空間內進行演出，而具有實驗先鋒性質的現代戲劇表演則更多的會結合村外的耕種空間，利用農田、果園、荒地等場域作為演出的舞台劇場。如 2016 年開幕的第一回鄉村戲劇節的時候，M 與父母將位於村西的自家梨園開闢為戲劇節開幕表演的劇場，當天雖然下著大雨，但農地裡還是圍滿了觀眾，表演者就在泥地中為大家進行演出。M 也認為在這樣的戲劇節行動的影響下村內的村民開始與外來的表演者之間進行互動與思想上的碰撞，村外來的現代的戲劇表演者願意與村民們共同在村內的空間中合作演出，同時村內的傳統戲曲表演者也為村外的現代性戲劇表演而感染。

因此在牟家院村十二回的戲劇節的發展過程中，村內外也因為戲劇節而形成了十個具有不同在地性的戲劇文化表演地景。分別為廟前劇場、時間劇場、集劇場、崖劇場、果園劇場、院子劇場、下沉式劇場、童劇場、角劇場以及由戲劇表演創作者自選的劇場空間，名為自選劇場。如圖 4-5 所示：

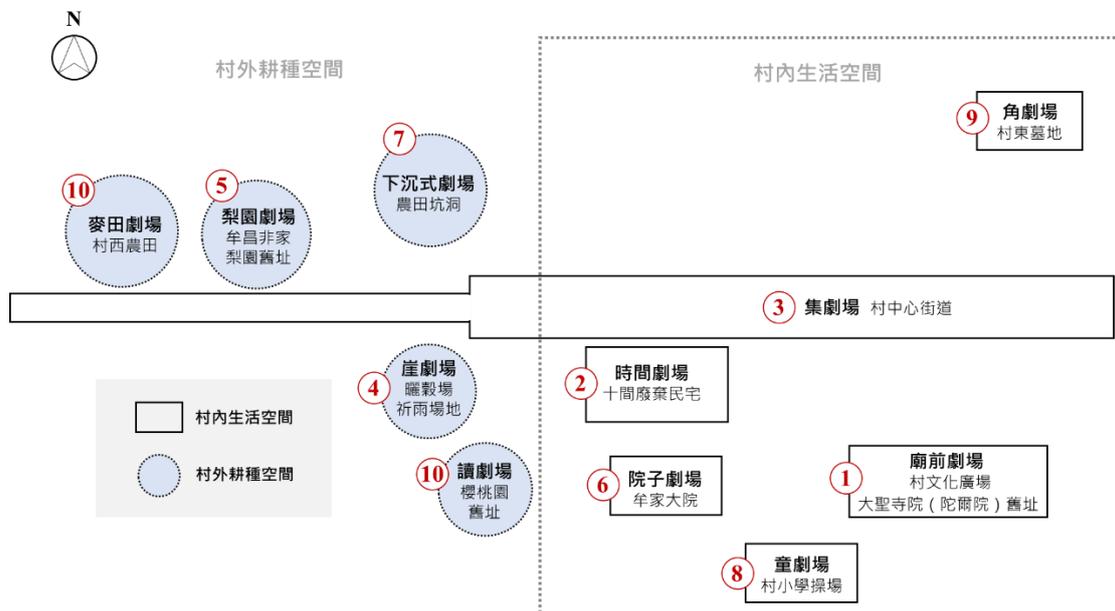


圖 4-5 牟家院村鄉村戲劇節劇場空間使用分析圖

資料來源：本研究繪製

牟家院村的戲劇表演地景由村內的生活空間與村外的耕種勞作空間組合而成。村內的生活空間涵蓋了位於村文化廣場的廟前劇場；村小學操場內的童劇場；牟家

大院內的院子劇場；廢棄民宅的時間劇場；村中心街道的集劇場以及位於村東墓地的角劇場。村外的耕種勞作空間更多在農田之上，有作為演出者自選的劇場空間，櫻桃院舊址上的讀劇場；村西北大灣崖上的曬穀場與祈雨場地舊址崖劇場；有因近年來村內農民為蓋房而將農田土地挖空的下沉式劇場；還有位於 M 家梨園舊址的梨園劇場以及在村西農田中的麥田劇場。這些充滿牟家院在地性的劇場空間，展示著來自村內外演出者們對於牟家院村的在地經驗與認同。廟前劇場位於村子的南面，曾經是大聖寺的舊址，因此現在有不少村內村民還是將村南的生活空間稱作「廟前」。現在該空間經過翻修成為了村內公共休閒的活動空間。

「由於場地與環境特點所限，歷年來在牟家院村表演的院團更多的是民間戲劇、戲曲表演團體或者高校的表演社團，部分演出團隊會駐扎在村中和村民交流，在演出時與村民合作，最後呈現出一部「在地」作品。」⁹¹

在鄉村戲劇節過程中，有來自北京的曦工坊戲劇工作室與村內小學的學生共同在廟前劇場合作演出了兒童劇進行表演，以及牟家院村腰鼓隊、星光藝術團、寒亭呂劇團等表演者組成的團隊都曾在該空間場域上進行演出。如圖 4-6 所示：



圖 4-6 「廟前劇場」外來表演者與牟家院小學學生共同參與演出

資料來源：見山經濟公眾號

村內生活空間的「時間劇場」則位於村內中心集市街道的西面的閒置廢宅空間，該廢棄的民宅曾經的主人是村內一位名人牟銘勛的故居，他曾在 1930 年創辦過刊

⁹¹ 牟昌非（2021）〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。頁 25。

物《呼聲》並且參與領導了周邊村鎮的短工罷市。在第七回的鄉村戲劇節過程中，藝術家楊重光在該廢棄宅院內進行了《少年遊》相關的作品創作。而位於村內中心街道的「集劇場」作為村內最熱鬧的公共生活空間，每到農曆的三、八日都會聚集來自村內外的大量村民。

「公共生活之場，實為體察鄉野風物，市井生活之地。實是天然劇場…鄉村集市本身就是天地間一個戲劇化的存在，物化的神性儀征，村裡鄉民逢農曆三和八，不管風晴雨雪、五天一會由來已久的公共集體活動與日常聚散…」⁹²

鄉村戲劇節的表演者們會在演出過程中走在集街上進行巡迴表演，所到之處均有圍觀的村民群眾為其鼓掌吶喊。來自上海的表演者就曾在集劇場上演《那年我 20 歲》的一人一故事劇場，演出者將扮演源自村內創作的人物原型，在集街上進行表演。「崖劇場」則位於村西北角的大灣處，村子過去雨水較多，因此在村中與四個方位角落均設有大灣輔助村內排水，每到村中的雨季，大灣處都會積水成塘。崖劇場就位於西北角大灣之上的農田中，因為乾旱影響村內常有老婦人在崖上進行祈雨的法事，近年村內曾經在灣崖上祈雨的老婦人也相繼過世，大灣也成為了村內垃圾的存放之地。在第二回的鄉村戲劇節上，來自廣州肢覺劇團的表演團隊就在位於村西北的崖劇場上表演了名為《蕪——大地上的無名者》的在地劇目。如圖 4-7 所示：



圖 4-7 「崖劇場」廣東肢覺劇場與村民合作演出《蕪——大地上的無名者》

⁹² 見山經濟（2022 年 6 月 13 日）〈招募啦！第十三回鄉村戲劇節〉，《見山經濟微信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/YJvnt5xKoaqeY9LwV8jRZg>。取用日期：2022 年 7 月 20 日。



表演者與在地村民一起共同演繹了過去在崖上婦人的祈雨場景，現場運用錄製的祈雨歌謠作為背景音樂進行演出，來到現場觀看的老婦人們看見該表演都動容落淚並且跟著演出者們共同唱了起來。「鄉村戲劇節的創作者們把這裡的人作為主體，創作的作品和具體地方、具體的人產生聯繫，從而建立與這片土地更緊密的關係。」⁹³在那一瞬間來自村外的戲劇表演者與村內生活著的村民，透過戲劇表演的文化地景共感了村內曾經發生的歷史與故事，戲劇節讓這片土地由內向外的開始發出聲音。

三、疫情時代下的鄉村戲劇節如何繼續辦下去？

正如牟家院村戲劇節的研究學者丁文慶（2022）所說：

「牟家院村作為一個資源稟賦不豐富的普通村莊，探索出了一條發展鄉村旅遊之外的藝術鄉建範式…它沒有涉及到鄉村景觀的提升，而是直接從精神內在層面對鄉村、村民、市民產生了影響，起到了「復興鄉村」和「修復鄉村」的作用。」⁹⁴鄉村戲劇節讓牟家院村開啟了一條新的鄉「見（建）」之路，為村內凝聚了多元的青年行動力量。村民們也因為戲劇節的活動重新審視了自身與鄉村之間的關係與連結，透過參與到戲劇表演的行動中展示著關於自身對於牟家院村的在地經驗與認同感。

1、戲劇節受到疫情影響陷入困境

本研究透過對參與牟家院村鄉村戲劇節的行動者進行整理與分類，可以得到關於牟家院村戲劇節行動者關係網絡分析圖，如圖 4-8 所示：

⁹³ 牟昌非（2021）〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。頁 25。

⁹⁴ 丁文慶（2022）〈鄉村振興視域下普通村莊的藝術鄉建探索——以濰坊市寒亭區牟家院村為例〉。《山東理工大學學報(社會科學版)》2022,38(02)：74-80。頁 78。

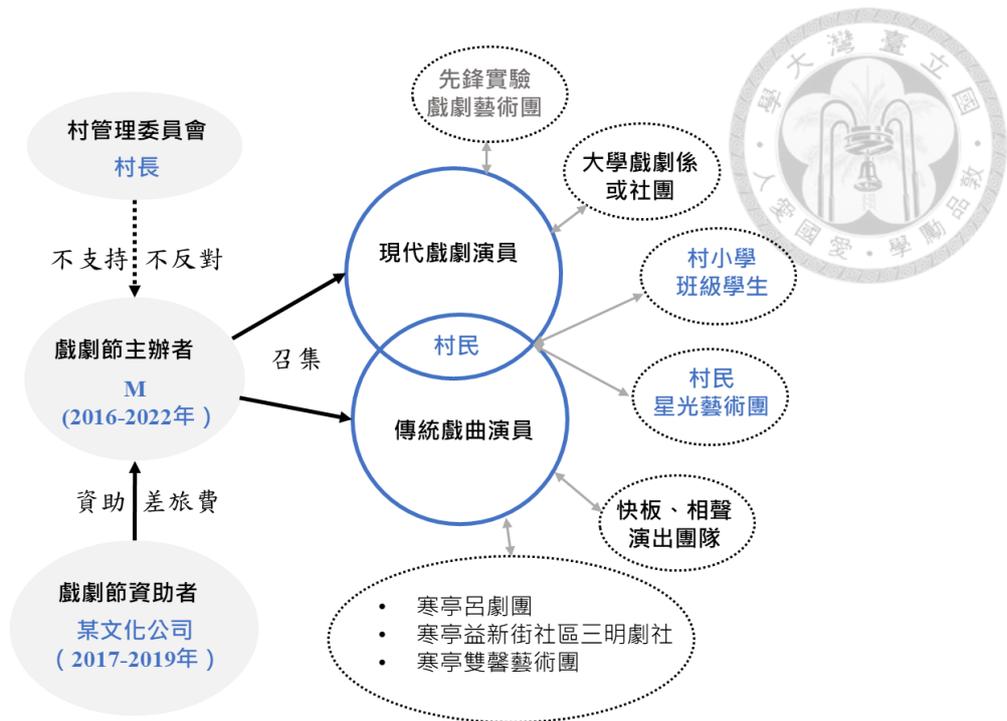
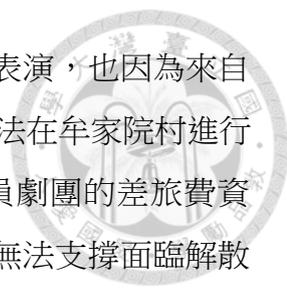


圖 4-8 牟家院村鄉村戲劇節行動者關係網絡分析圖

資料來源：本研究繪製

牟家院村的戲劇節主要由返鄉青年 M 一人主辦，並無相關的活動組委會成員，參與其中的行動者更多是來自全國各地的青年志願者表演團隊。在 2017 年到 2019 年期間戲劇節曾有來自濰坊的文化公司對參與演出的表演者交通費與伙食費用進行資助，而村內的管理委員會則對於戲劇節的活動呈中立的態度。讓戲劇節充滿生機與活力的更多是先鋒實驗戲劇藝術團的專業演員以及各個大學高校的戲劇專業學生們，同時村內村民們的積極參與也賦予了戲劇節更多的在地性，如村民組成的星光藝術團、村小學的學生群體等等。

回顧十二回牟家院村的鄉村戲劇節活動，可以將其發展階段分為三個不同的發展階段，第一階段為 2016-2017 年前三回戲劇節掀起的村內外戲劇演出熱潮；第二階段為 2017-2019 年期間的五回戲劇節活動，隨著熱潮人流的逐漸散去，鄉村戲劇節似乎慢慢又回到了起點；第三階段則是由於 2020 年初全世界突然爆發的疫情影響，讓牟家院村的戲劇節也停辦了一季，自 2020 到現在戲劇節的發展開始陷入停滯的狀態。受到疫情的影響，濰坊市裡傳統戲曲演出的藝術團，因疫情原因無法下到牟家院村進行表演，因此一年兩次在村文化廣場的戲曲表演在 2020 年未能表演。因疫情而缺少演出機會無法在城市生存的獨立戲劇表演團隊，在疫情時代



下面臨解散的危機。原本在村外各處進行的先鋒實驗性戲劇的表演，也因為來自全國各地的青年戲劇團、藝術團、舞團從 2019 年左右開始，無法在牟家院村進行表演。比較直接的第一原因是原戲劇節投資人暫停對各地演員劇團的差旅費資助；第二原因也是受到疫情的大環境影響下，許多獨立藝術團無法支撐面臨解散的危機。因此受到疫情的影響，牟家院村鄉村戲劇節的未來陷入了發展的困境。

2、戲劇節保持演出的獨立性

同時由圖 4-7 可以發現村內管理者對戲劇節呈現觀望的態度，為了避免影響戲劇節創辦的初心，M 一直將戲劇節角色保持民辦、非官方的組織團隊進行。因為戲劇節舉辦的初衷就是為了能夠將村內的矛盾、問題空間以及村內出現的人的困境呈現及表達出來，但這一舉動難免會讓村內的管理者認為是一種破壞村子形象的舉動。當戲劇節舉辦的當下，管理者更多希望的是能夠通過該節向外傳遞出一種村子活力與生機的正面發展形象。因此戲劇節舉辦的目標與村內管理者之間的想法是具有衝突及矛盾存在的，也就讓戲劇節在發展的過程中失去了官方背書以及本地管理者的支持這一有利的發展條件。村內目前仍舊保持著 2016 年第一屆戲劇節舉辦過程中，所展現出的問題。村內垃圾隨地填埋，人口流逝，村內多廢棄空屋，兒童缺少教育資源，城鄉發展差距大等等。過去還能夠依靠戲劇節一年兩屆的力量，吸引來自全國各地的戲劇演員、返鄉看戲的青年、各大媒體平台看見村子，認識村子，發現村子存在的問題。但近兩年受到資金、疫情影響，戲劇節無法邀請演員到村子進行演出，媒體官方平台也慢慢淡忘這個地方，牟家院村戲劇節開始退出大眾的視野。曾經 2017 年討論戲劇節未來發展的討論，似乎都是對目前現況的一種嘲諷。一切似乎是改變了，又似乎什麼都沒有改變。牟家院村還是個普通的村子嗎？但它不是在 2016 年是全國媒體爭相報道採訪鄉村示範案例嗎？但現在的它似乎又回到了原點，成為了一個普普通通的農村。因此在疫情時代的戲劇節到底該如何繼續在牟家院村辦下去呢？

第二節 跨領域參與者共創牟家院村的實境遊戲

一、牟家院村「玩」起來？跨領域的遊戲化行動網絡

牟家院村遊戲化行動實驗的緣起可以追溯到 2018 年第五回村內的鄉村戲劇節，由村客松、鄆城 1080、友成企業家扶貧基金會小鷹計劃、移動中的地球村

(GVOM)、北京微愛城鄉服務中心共同舉辦的 YARD 青年鄉村沙龍在村內展開活動。來自台灣大學的教授 Z 老師與 YARD 青年鄉村沙龍就此開始與牟家院村結緣 (圖 4-9)。

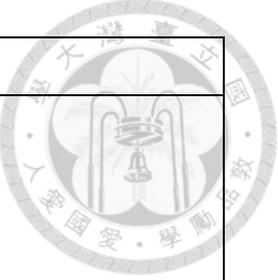


圖 4-9 2018 年牟家院村鄉村戲劇節 YARD 青年鄉村沙龍
資料來源：牟家院村第五回鄉村戲劇節

在 2022 年的 4 月底研究者受到台大教授 Z 老師的邀請，加入了 2022 年春季 5 月 1 日的第十二回牟家院村戲劇節線上活動之中。受到疫情影響研究者並未能夠線下實地到達牟家院村參與戲劇節的活動，而是以線上的形式參與其中。而這一次的鄉村戲劇節也是首次因應疫情現況，主辦人 M 嘗試以線上線下混合共同舉辦的形式進行活動。第十二回的鄉村戲劇節同樣號召了在地村民及村小學學生們以及外來的跨領域專業者們，共同開展了線上講座以及戲劇工作坊等形式的活動。如表 4-2 所示：

表 4-2 牟家院村第十二回鄉村戲劇節內容彙整分析表

日期	主題	內容	行動者		形式
2022 年 5 月 1 日	《愛護我們的身體》	講座	講者	鄭鳳鳴	線下：牟家大院
	《村客松遊戲江湖之劇本殺手召集令》	講座&工作坊	主持	張聖琳	線上：騰訊會議
			講者	謝竹天 陳智瑩	



				牟昌非	
2022年5月2日	《好朋友劇場：離開的，留下的》	講座&工作坊	主持	可仔	線上：騰訊會議
			村民	牟俊薇	
				牟珂怡	
				吳曉貝等	
			參與者	阿Q	
				沖沖	
陳智瑩等					
2022年5月3日	《講故事的人》	活動	參與者	牟家院 村村民	線下：集劇場
	《劇場可以改變世界嗎？》	講座	主持	趙志勇	線上：騰訊會議
			講者	鐘喬	
從《櫻桃園》談起	對談	對談者	李國傑 方丹傑	線上：微信視頻 號直播	
2022年5月4日	《毛栗子》	詩歌朗誦	朗誦者	羅茜	線上：騰訊會議
	《望》	工作坊	表演者	曙光聲 音劇場	線上：騰訊會議
	《女她》	紀錄片	導演	倪化軒	線下：牟家大院
2022年5月8日	《生機舞動—雲上身體工作坊》	工作坊	導師	Myra Chu	線上：Zoom會議
2022年5月14日	《陰陽家》	戲劇論壇	編導	曲媛媛	線上：騰訊會議

資料來源：本研究繪製

根據上表可以發現，研究者受邀與在地返鄉青年 M 一起在 2022 年 5 月 1 日以線上工作坊的形式開展了名為《村客松遊戲江湖之劇本殺手召集令》的活動，透過該活動正式向參與第十二屆鄉村戲劇節的觀眾們發出邀請，號召來自各領域的不同專業者加入到牟家院村的遊戲創作行動之中（圖 4-10 所示）。

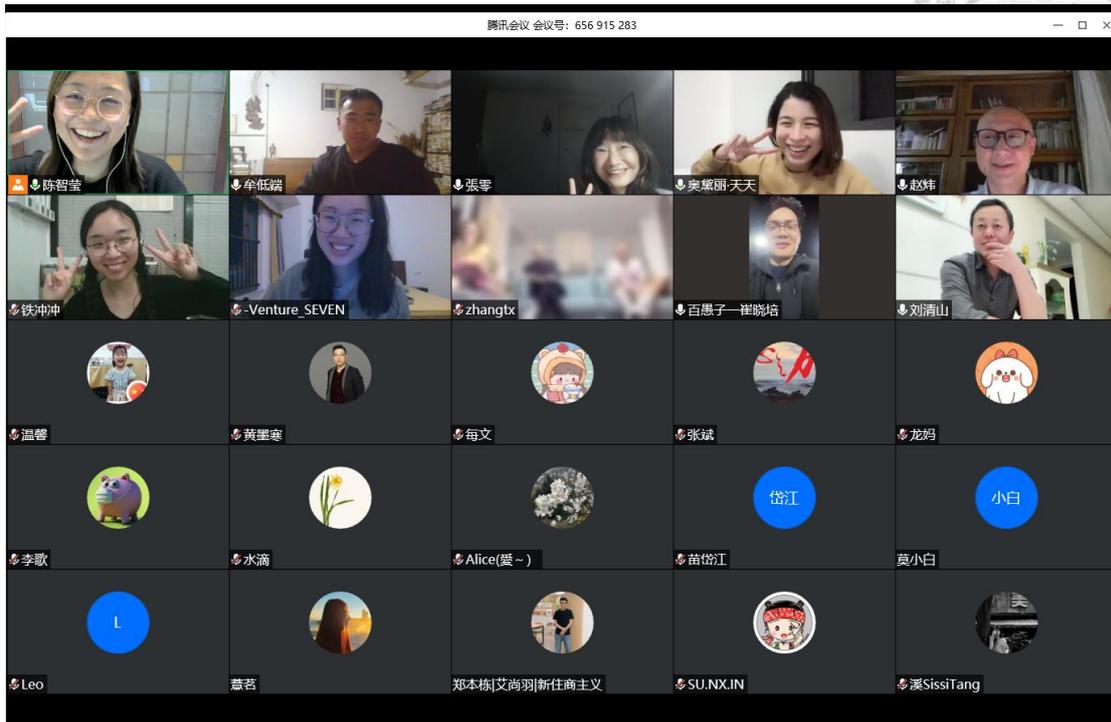


圖 4-10 第十二回牟家院村鄉村戲劇節《村客松遊戲江湖之劇本殺手召集令》

資料來源：研究者自攝於 2022 年 5 月 1 日

隨著《村客松遊戲江湖之劇本殺召集令》活動的順利展開，牟家院村的遊戲化行動實驗也正式拉開了序幕。以台大教授、台大研究生、實境遊戲設計專業者以及在地返鄉青年組成的牟家院村遊戲化行動小分隊「殺出重灘的殺手」們也集結完畢，成為了牟家院村遊戲化行動的第一批次跨領域參與者團隊。隨著行動的發起，越來越多的跨領域行動者加入到遊戲化實踐的團隊中來。在遊戲化行動實驗的過程中，跨領域專業者又可以分為規劃與鄉村研究專業者、牟家院村在地行動者、遊戲設計與文化研究者以及戲劇愛好與編劇專業者這四個不同的行動者群體關係。如圖 4-11 所示：

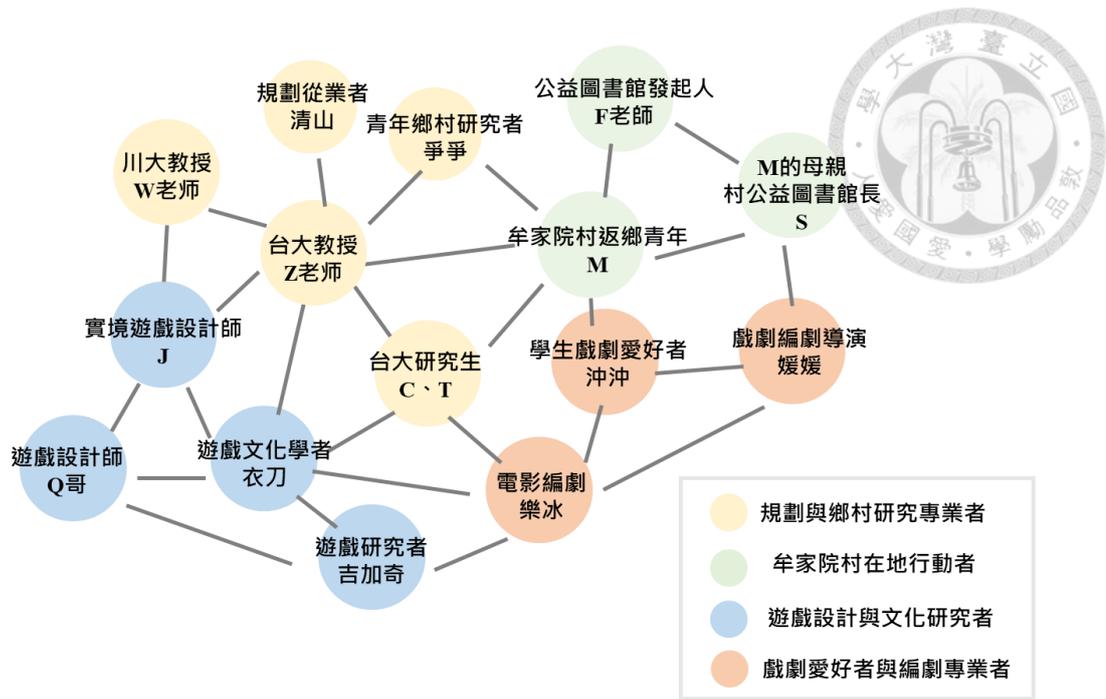


圖 4-11 牟家院村跨領域的遊戲化行動者網絡分析圖

資料來源：本研究繪製

在牟家院村的遊戲化行動實驗初期，主要由台大教授 Z 老師、台大研究生 C 與 T、牟家院村返鄉青年 M 以及實境遊戲設計師 J 組成。在初期階段主要由規劃與鄉村研究專業者發起行動，在地行動者配合支持行動，同時遊戲設計專業者進行相關的行動指導與幫助。在行動的過程中也有對遊戲化行動感興趣的跨領域參與者加入進來，最終構成了牟家院村的跨領域的遊戲化行動者網絡。

1、在地參與者是行動的基石

牟家院村遊戲化行動實驗的順利開展，首先離不開在地行動者的支持。返鄉青年 M 作為行動的核心力量，為遊戲提供了牟家院村的在地生活經驗以及透過該行動者連結了更多的在地參與者。在遊戲創作的前期階段，參與者需要通過對牟家院村的在地生活經驗以及地方資源進行盤點。在該階段參與者們由於無法在線下到達牟家院村，因此需要依賴在地的行動者來幫助完成部分空間踏查的任務。如圖 4-12 所示：

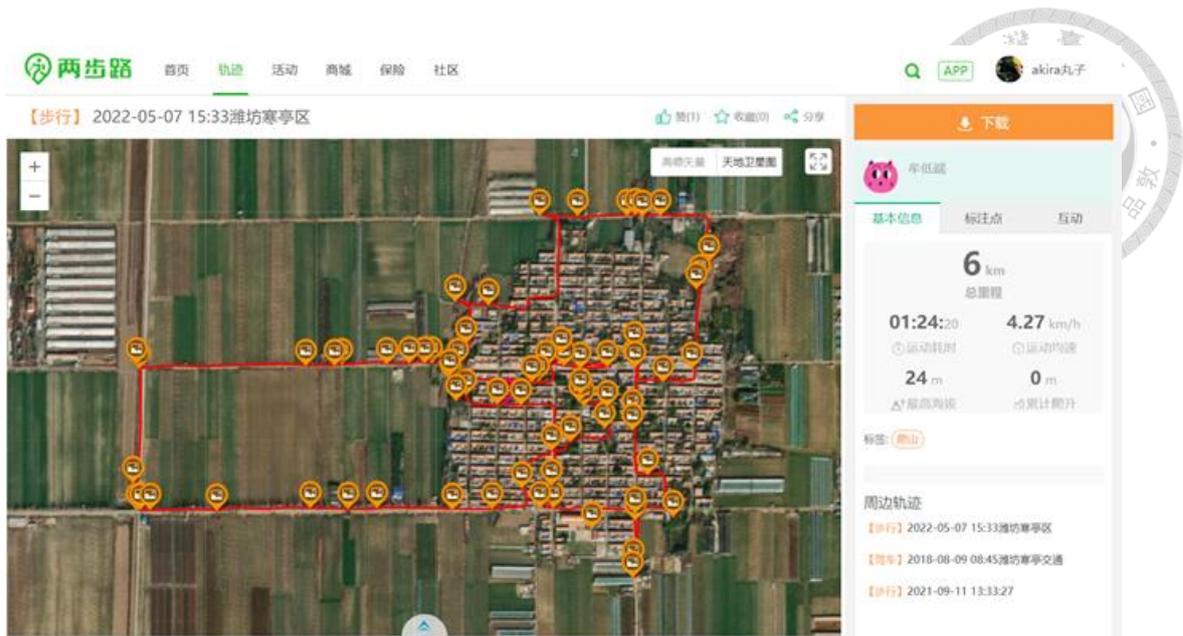


圖 4-12 在地生活者踏查牟家院村空間線路示意圖

資料來源：返鄉青年 M 攝於 2022 年 5 月 7 日

如上圖 4-12 所示，M 為幫助遊戲化創作實驗參與者認識與了解牟家院村的空間分佈，運用定位軟體兩步路 APP 在線下進行實地踏查，在路線中標註村內的各個空間點位並拍攝現況實景圖方便參與者能夠在線上查看。同時作為返鄉青年的 M 本身就是鄉村戲劇節的發起人，因此也連結了牟家院村其他的行動者參與到本次遊戲化創作實驗的行動之中。其中就包含在遊戲創作過程中加入的返鄉中年 F 老師，她作為牟家院村公益圖書館的發起人，以及女童保護教育基金會的講師，在近年來一直與牟家院村保持聯繫，並在牟家院村中發起公益圖書館的項目。該圖書館租用了 M 家的閒置後院作為場域空間，並邀請了 M 的母親擔任圖書館館長。作為在地生活經驗者的 S 也曾經通過 F 老師的陪伴參與了一次遊戲測試，雖然一開始並不是很能理解遊戲的規則與玩法，但在體驗過程中也逐漸明白遊戲之中的故事與情境，可以自然的代入角色中與其他參與者們進行互動，為行動的其他參與者提供了寶貴的在地生活經驗。因此對於毫無遊戲經驗的在地參與者們，在遊戲化的創作行動過程，同樣也打破了在地生活者對於地方過去的經驗與認識，讓在地生活者們意識到自己生活的日常空間也能轉變為有趣的遊戲空間。

2、為行動保駕護航的遊戲專業者

遊戲創作過程需要遊戲領域的專業者進行遊戲設計的方法指導與輔助，在行



動實驗的最終目標是完成牟家院村的實境遊戲創作。因此在行動過程中需要運用遊戲設計的專業知識來轉譯在地經驗與知識，並且需要制定相應的遊戲目標、規則與反饋。因此在遊戲化的行動過程中，研究者透過一個致力於遊戲跨界融合、探索遊戲正向價值的開放網絡社團平台 Game for Good (簡稱 G4G)，認識該平台的創辦人之一衣刀。衣刀目前生活在法國，致力於研究強迫數學與遊戲哲學，是一名充滿熱情的遊戲文化學者。衣刀的加入讓牟家院村的遊戲化行動團隊可以從遊戲專業領域出發，思考與討論遊戲如何在兼具地方性的同時還能保持遊戲的趣味性。同時也正因為衣刀的加入，讓研究者結識了獨立遊戲創作者 Q 哥以及遊戲文化研究者吉加奇，他們都是在遊戲領域非常資深的玩家以及從業者。在遊戲化行動的前期階段，他們也與實境遊戲設計師 J 一起，為毫無遊戲創作經驗的其他領域參與者，提供了相關的遊戲創作經驗與案例分享。同時在遊戲創作的全過程中，不斷的幫助和引導參與者共同反復的推導遊戲的玩法與機制，建構遊戲的世界觀與領悟時刻。在遊戲測試與試玩的階段，提供專業的知識與經驗，為牟家院村的遊戲化行動保駕護航。

3、因牟家院村結緣的跨領域行動者

因鄉村戲劇節而與牟家院村結緣的跨領域外來行動者，除了遊戲專業者之外還有規劃與鄉村研究專業者群體。作為牟家院村遊戲化行動的發起人台大教授 Z 老師，透過個人的關係網絡讓來自川大教授 W 老師、規劃從業者清山老師以及青年鄉村研究者爭爭、台大研究生天天與研究者共同加入到了牟家院村的遊戲化行動之中。還有為遊戲故事與情境設計提供專業知識與幫助的戲劇愛好者與編劇專業者群體，其中有多次參與牟家院村鄉村戲劇節的以戲劇愛好者沖沖，以及曾在牟家院村進行戲劇創作的導演媛媛老師，還有因為衣刀而結識法國的青年電影文化研究學者編導樂冰。他們透過線上的牟家院村遊戲化行動實踐，與其他行動參與者產生互動與溝通交流結緣牟家院村，構成牟家院村遊戲孵化過程中跨領域的遊戲化行動者網絡。

二、跨領域參與者孵化牟家院村遊戲《歸來可「見」鄉？》

研究者在線上遊戲化行動召集工作坊過程中，同時也參與制定了牟家院村之劇本殺江湖讀書會的八週行動計劃（如圖 4-13 所示）。透過雲端線上工作坊的形

式，與跨領域行動者產生連結並且共創屬於牟家院村的實境遊戲。

村客松 壬寅虎 游戏江湖 牟家院村谷雨 入剧本杀

牟家院村之剧本杀江湖读书会

周次	任务阶段	日期	单元主题	任务内容
第一周	云地探村庄	5月8日	村子：历史、现况介绍	了解村子传统历史文化故事、空间分布
第二周		5月15日	事件：戏剧节经验分享	戏剧节参与者们分享村子的故事
第三周	众人闯关卡	5月22日	剖析：体验一个游戏	试玩一个优秀的剧本杀
第四周		5月29日	提案：游戏初步概念	结合村子的田野资料进行游戏设计提案
第五周		6月5日	细化：游戏玩法机制	细化村子的游戏设计内容
第六周	游戏现真身	6月12日	内部：试玩与修正	进行第一次的游戏试玩测试并收集回馈
第七周		6月19日	公开：试玩与修正	公开招募不同的人进行游戏测试
第八周		6月26日	游戏成果展示	整理玩家回馈、进行修正

【以腾讯会议线上进行】每周日 20:00-21:30
 (1) 输入会议号加入: 345 668 655
 (2) 扫描会议二维码加入

联盟者 台大建筑与城乡研究所 | 万物粮仓·创意城乡 | 艺术中心(日本厅) | 牟家院雨雨半 Mo' s2.5 | 水韵好汉城 鄂城1080

村客松 SINCE 2016
 Trains kaohsiung
 近实验·知城街
 缘着找家院村
 檐下之静微城市
 伴朋友以人文
 策的思维走入大
 江南北脚村资料
 糯米青山筑别和
 尚城研

圖 4-13 牟家院村之劇本殺江湖讀書會的八週行動計劃

資料來源：本研究繪製

牟家院村的遊戲化行動實驗計劃以八週線上工作坊的形式展開，同時由牟家院村返鄉青年 M 提供在地線下的支持與輔助。實踐過程中完整的遊戲化行動實踐時間為十一週，每週約需要 3-4 小時的討論時間，討論時間不包含相關資料整理創作的時間。因此經研究者作為牟家院村遊戲的創作者之一，對遊戲化的行動實踐過程進行了記錄與分析，如下表 4-3 所示：

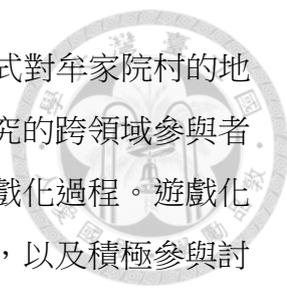
表 4-3 牟家院村遊戲化行動過程實踐記錄分析表

時間	工作坊	行動階段	遊戲化行動	階段性目標
5月1日	第十二回牟家院村戲劇節線上講座	制定社區遊戲計劃	提出社區遊戲化計劃	招募：牟家院遊戲行動者
5月8日	第一回江湖讀書會	社區資源踏查盤點	踏查盤點社區空間資源	介紹：牟家院村概況以及戲劇節發展歷程

5月15日	第二回江湖 讀書會			盤點：牟家院 在地資源
5月22日	第三回江湖 讀書會	社區遊戲 創作過程	探究社區 公共性議題	孵化：建構遊戲 世界觀
5月26日	線上試玩劇 本遊戲		學習經典 遊戲案例	體驗：劇本遊戲《就 像水消失在水中》
5月29日	第四回江湖 讀書會		社區遊戲化設計	提案：牟家院 遊戲化設計
6月5日	第五回江湖 讀書會		跨領域參與者 共創遊戲	共創：蒐集人物 故事原型
6月12日	第六回江湖 讀書會	社區遊戲 測試調整	試玩遊戲	試玩：牟家院村 遊戲 1.0 版
6月19日	第七回江湖 讀書會		蒐集反饋 調整遊戲	調整：蒐集 遊戲 1.0 玩家反饋
6月25日	線上試玩劇 本遊戲		試玩遊戲	試玩：牟家院村 遊戲 2.0 版
6月26日	第八回江湖 讀書會		蒐集反饋 調整遊戲	調整：蒐集 遊戲 2.0 玩家反饋

資料來源：本研究繪製

依據上表可以發現，牟家院村遊戲化的實踐行動開始 2022 年 5 月 1 日，研究者作為行動發起號召人之一，在第十二回戲劇節的線上講座過程中進行遊戲化行動者的召集與行動計劃說明的講座。遊戲創作的行動於 2022 年 5 月 8 日開始直到 6 月 26 日結束，線上工作坊會在每個星期日的晚上八點準時進行。跨領域的行動者們透過「雲地探村莊」、「眾人闖關卡」、「遊戲現真身」三個階段展開牟家院村的遊戲創作過程，三個階段可以分別對應表 4-3 中的社區資源踏查盤點、社區遊戲創作過程、社區遊戲測試調整這三個行動過程。首先，第一階段是通過盤點牟家院村的在地資源，讓跨領域參與者認識與了解牟家院村的空間分佈以及歷史文化傳說故事。在該階段主要通過線上視頻會議的形式，讓線上的外來行動參與者對話牟家院村在地的生活者，從而讓外來的參與者以線上對話討論來建構對於牟家院村



的地方經驗與認識。其次，第二階段主要以實境遊戲的設計方式對牟家院村的地方經驗進行遊戲化的轉譯，在該過程主要以遊戲設計與文化研究的跨領域參與者作為行動助力幫助其他參與者共同完成牟家院村地方經驗的遊戲化過程。遊戲化地方經驗的過程也是一個跨領域參與者們互相學習溝通的過程，以及積極參與討論牟家院村現況問題的過程。讓參與者在遊戲創作的過程中，接觸真實的地方經驗與知識從而不斷的融合轉化。最後，第三階段進行共創社區導向的實境遊戲的測試，透過公開測試遊戲的過程，讓更多不同領域的人們接觸並認識牟家院村的地方經驗。同時也透過他們的遊戲經驗來修正創作過程中遺漏的問題與不足，該過程是將共創的社區遊戲進行推廣以及落地前的測試階段。研究者將從跨領域參與者的地方經驗「建構-解構-重構」轉化過程，說明孵化牟家院村遊戲的實踐行動過程。

1、建構參與者與牟家院村的在地連結

牟家院村遊戲化行動過程主要以線上的形式進行跨領域的行動共創，因此需要牟家院村在地參與者分享地方經驗。依據前一章節對於兩個實境遊戲案例的內容分析可以了解到，實境遊戲由空間、機制、角色與情境四大要素構成。因此在創作遊戲的過程中也需要確認遊戲所在場域的空間範圍；適合的遊戲機制玩法；源自在地生活者的角色；以及創作與在地故事傳說相關的遊戲情境。因此遊戲創作者需要在行動的前期，基於這些要素對在地空間進行踏查與資源盤點，牟家院村的空間踏查與資源盤點主要以線上線下虛實混合的方式進行。牟家院村屬於相對比較小而偏遠的村莊，無法在網絡上獲取相關的空間點位資訊，因此需要通過線下踏查的方式獲取空間資訊。在行動實驗過程中由在地生活者 **M** 透過手機軟體定位拍攝村內的行動軌跡現況圖，在獲得實際的軌跡地圖後再通過線上疊圖的形式，重新繪製屬於牟家院村的社區地圖。如圖 4-14 所示：



圖 4-14 牟家院村空間踏查軌跡衛星圖重製後的社區地圖

資料來源：本研究繪製

依據重製後的牟家院村的社區地圖以及由在地生活者提供的村內現況照片，可以讓外來的行動參與者對村內的空間分佈以及環境現況有一個基本的認識。除了獲取空間環境的地方資料，跨領域的參與者還需要了解在空間內發生的歷史生活故事，因此可以透過社區地圖，來對牟家院村的在地生活者進行深度訪談。針對社區地圖的點位空間來讓在地生活者說出該空間發生過的事或者與該空間有關的人。在雲端參與的跨領域行動者也可以根據自身的經驗分享與鄉村內容有關的地方經驗，從而建構參與者與牟家院村之間的連結。

在遊戲化的行動實踐過程中，主要圍繞牟家院村生活著的人與空間進行資料的蒐集與討論。期望能夠透過跨領域的交流與討論，凝聚遊戲化行動的目標與主題，確認遊戲與牟家院村之間的關係。首先是關於村內公共交流空間的討論，其實村民們的日常生活更多會聚集在村中心的超市或理髮鋪。村內修建的公共文化廣場並沒有成為村民日常休閒的空間，據在地生活者 M 口述：

「廣場沒有遮風擋雨的地方，自然也就沒有人願意去那歇著，村裡人更多喜歡到村中心的超市裡買點什麼就坐那休息了，或者就在誰家的小院歇一歇，平常村裡



人多熱鬧的地方就超市跟理髮鋪。」⁹⁵

而村內中心集街上最熱鬧的空間就是青春超市，老闆與 M 是小學同學與前後鄰居，算是為數不多還留在村內的中年人。多數村內的中年人都已經不在村中生活，去到城裡扎根。比如 M 的哥哥就已經在濰坊市區扎根，村內曾經的偉大飯店主人也帶著家人一起遷居到城裡打工。村內有兩家提供村內人生活購物的空間，分別為青春超市與靈東小賣鋪。還有三家理髮鋪分別為斐斐美容美髮、百姓樂理髮館和北理髮館，平常村內的婦女更多會去斐斐美容美髮，而斐斐美容美髮館的老闆娘斐斐也是村舞蹈隊的一員，因此店裡平日都會聚集她的好姐妹們，這些村內的生活空間都是村內留下生活的老人們常去的聚會場所。其次村內還設有小學，名為牟家院村小學。牟家院村小學是在 2014 年由村內富商返鄉捐贈重新修繕擴建的，目前小學內有許多村內外的留守兒童在就讀。小學會有一些來自外地的青年教師，但他們都不住在村內，而是選擇每日通勤 30 分鐘住在城裡，一般這些青年教師會在村內工作 3-5 年就會離開。村外有較多的農田但大多都被承包出去種植蔬果大棚的經濟作物，村西曾經的桃園與梨園已經不在了而變成了葡萄種植大棚以及香菜地。

在跨領域參與者共同孵化牟家院村遊戲的前期階段，需要透過空間踏查與資源盤點來建構外來行動者的地方經驗。參與者們的個人經驗與知識需要透過「共同化-外化-結合-內化」四種方式轉換，形成跨領域平台的共享學習過程（張聖琳、陳怡仔，2020）。該共享的跨領域學習過程就是透過不同參與者之間的個人經驗知識的分享，透過彼此之間交流互動理解各自的領域中的專業知識。讓曾經晦澀難懂的個人專業經驗與知識，能夠成為參與者們彼此能夠互相理解溝通的共享經驗與知識。再透過分類彙整相關的共享經驗與知識，以遊戲化的設計方式重新解構行動過程中獲取的地方經驗與認識，最後得以共同參與孵化出牟家院村的在地遊戲，透過遊戲重構參與者的地方經驗與認同。

2、遊戲化解構與重構牟家院村的地方經驗

通過對村內空間的觀察與認識，行動者衣刀提出牟家院村的遊戲創作可以圍繞「客居異鄉人」展開討論，他認為遊戲創作的目標與主題可以圍繞人與村子空間的關係進行思考。

⁹⁵ 資料來源：牟家院村受訪者返鄉青年 M 的訪談內容

「在村子中的人，不管是誰，其實都逃不開錯位的時空感。就算是本地的人，長大離開村子外出求學，再回到故土之後，很可能這片故土已經不再與過去一樣。同樣在村子內的老人，因為時代的發展變化，可能也對原本熟悉的村子產生了陌生感。」⁹⁶

在跨領域參與者的地方經驗與知識共同化與外化過程中，透過在江湖讀書會中分享了關於個人與鄉村、家鄉之間的關係與經驗，來不斷的交流互動理解各自的對於人與鄉之間關係的觀點想法，來凝聚共識在牟家院村遊戲化行動的目標，提出遊戲的世界觀。如圖 4-15 所示：

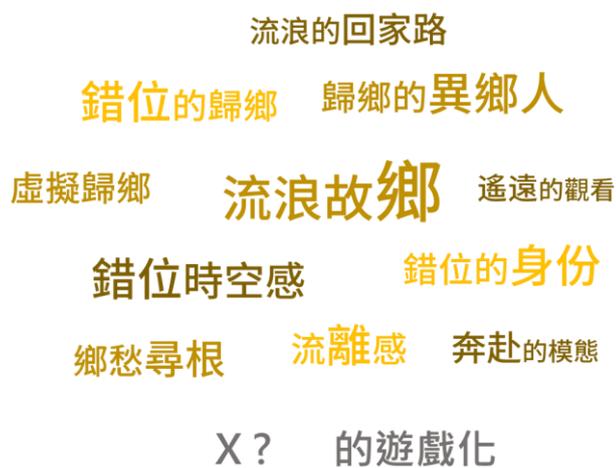


圖 4-15 牟家院村第三回江湖讀書會參與者分享個人的地方經驗

資料來源：本研究繪製

1) 世界觀：修補牟家院村的「人-鄉」之間的關係

通過前三回江湖讀書會對牟家院村地方經驗與資源的盤點與分析，跨領域的行動者們從村民們生活的空間中看見村內的不同世代與家鄉之間的關係。依據踏查了解牟家院村的在地空間與生活故事後，參與者可以看見村內不同世代的「人-鄉」關係。如圖 4-16 所示：

⁹⁶ 資料來源：2022 年 5 月 15 日牟家院村江湖讀書會第二回參與者衣刀發言

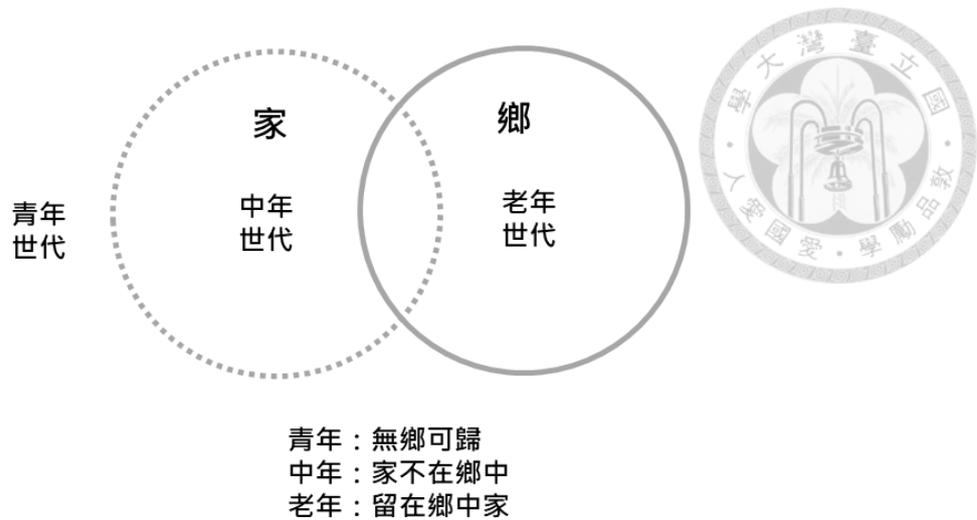


圖 4-16 牟家院村不同世代的「人-鄉」關係分析圖

資料來源：本研究繪製

村子幾乎沒有青年人，村內只設有小學，大部分青年世代從初中開始就已經離開村子生活，因此他們對於家與鄉的情感是疏離且斷裂的狀態，青年的一代人無鄉可還無家可歸。而曾經在村內成長的中年人幾乎都已經離開家鄉，他們的家並不在鄉中，而是帶著家人一起去到城市生活扎根，回到牟家院村更像是客居的狀態，而這些中年人的孩子與村子的關係已經非常的微弱與陌生，在成長階段就已經與鄉村毫無關聯。留下來的只有在家鄉生活尋求轉變的老年人，他們還留在鄉村中的家，就像公益圖書館館長 S 一樣，她希望能夠透過擔任館長來彌補成長階段沒有機會唸書的遺憾。因此在第三回江湖讀書會期間，跨領域的參與者們就凝聚共識，提出了牟家院村遊戲的世界觀。期望能夠透過遊戲讓玩家與牟家院村的生活者之間建立連結，同時透過遊戲修補牟家院村內的「人-鄉」關係，創作者將牟家院村的遊戲取名為《歸來可「見」鄉？》。

2) 玩法機制：多人角色扮演的劇本推理遊戲（融合線上與實境）

由於跨領域參與者之中有遊戲零經驗的行動成員，所以在第三回江湖讀書會結束之後，決定共同在體驗線上劇本遊戲《就像水消失在水中》獲取遊戲經驗。在體驗遊戲之後於第四回與第五回江湖讀書會期間，進行關於牟家院村的遊戲設計提案內容的討論與創作。將牟家院村的遊戲目標受眾人群設定為第十三回鄉村戲劇節的參與者、遊戲愛好者與牟家院村內村民。遊戲參考並融合探險闖關類與劇本推理類的玩法機制，為符合村內的環境現況以及目標受眾。村內的居民大多

並未接觸過以兇殺案為背景的遊戲推理，因此為避免引起村民們以及戲劇節觀眾不必要的誤會。

創作者們將遊戲故事背景設定為尋找村內神秘捐款人，遊戲背景為「村內收到匿名捐助 20 萬款項，村長在春節期間召開村民大會希望由村民們共同決定該筆款項的使用。東山市派出記者小陳入村報道神秘捐款人事件，村民們各懷心思，都想要爭取該筆資金的使用。」而玩家將扮演村內的不同村民，每位玩家將擁有屬於自己的身份角色劇本，在遊戲主持人 DM 的引導下，在村內進行遊戲。遊戲準備與流程如下：

● 遊戲前期準備

- ◆ 1 位遊戲主持人全場帶本，主持人應該通讀全部人物本，禁止盲開，因為大量的人物故事在劇本中，需要主持人提前熟悉所有的人物關係，對遊戲主持人性別無要求。
- ◆ 演繹：需要 1 位 NPC，演繹小劇場
- ◆ 線索卡：第二幕、第三幕出現
- ◆ 玩家需提前下載抖音 APP
- ◆ 主持人準備好白板或紙張，方便玩家推理

● 遊戲角色介紹

- ◆ 遊戲主持人 (DM)：扮演東山市記者小陳
- ◆ 遊戲輔助人員 (NPC)：由牟家院村在地村民本色出演
- ◆ 玩家角色總共 6 人：3 男 3 女
 - 1、穆桂花 (女)：內斂、溫柔、相對比較傳統一些的女性 (55 後)
 - 2、李曉紅 (女)：獨立女性，女強人，內心渴望親情的女性 (75 後)
 - 3、穆俊生 (男)：適合性格外向，喜歡學習新事物的男性 (95 後)
 - 4、陳盈盈 (女)：家教比較嚴格，學習成績好，文靜的女性 (95 後)
 - 5、穆光祖 (男)：管理能力比較好、熱心腸，願意付出的男性 (65 後)
 - 6、穆強 (男)：憨厚老實，扛起家庭生活重擔的傳統男性 (75 後)

● 遊戲任務地圖，如圖 4-17 所示：

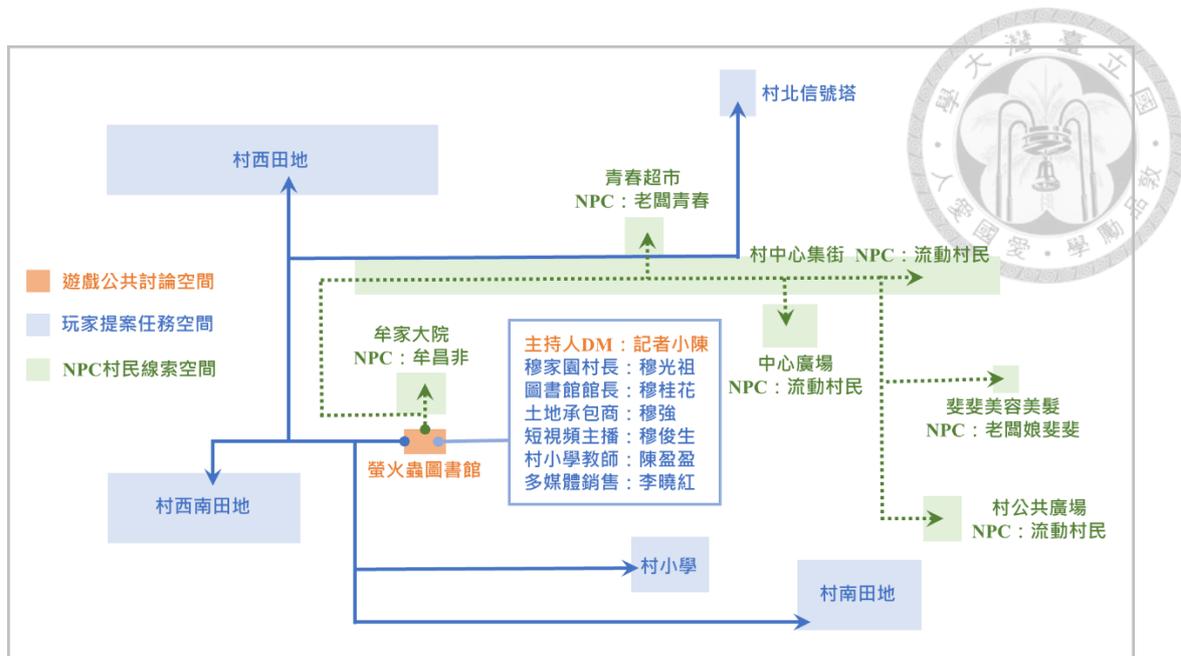


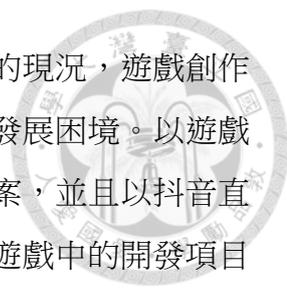
圖 4-17 牟家院村《歸來可「見」鄉？》遊戲任務地圖

資料來源：本研究繪製

依據上圖 4-17 可以看出牟家院村的遊戲場域可以分為三個不同的空間，分別為遊戲公共討論空間、玩家提案任務空間以及 NPC 村民線索空間，玩家可以在不同空間範圍內進行遊戲體驗。首先牟家院村的遊戲機制為多人角色扮演的推理遊戲類型，因此遊戲需要六名玩家以及一名遊戲主持才能開始。

遊戲分為三幕劇情，玩家將會跟隨劇本的劇情，來完成各個階段的不同任務。任務分為個人隱藏任務與公共團隊任務兩個類型。第一幕遊戲任務需要玩家公共在起始點位，即螢火蟲圖書館所在的場域集合，並且閱讀各自的身份故事劇情，同時根據主持人引導，了解遊戲的目標與任務，在各自說明自己的身份後可以進行分組組隊。第二幕遊戲任務為玩家在上一幕完成組隊任務後，將前往村內的各個任務空間完成分隊任務進行提案競爭。第三幕任務則是玩家結束提案競爭任務後，將會分別獲得關於在座其他玩家隱藏身份的線索，最後會在主持人的引導下，進行最後的推理投票，遊戲會根據玩家的選擇而產生不同的結局。

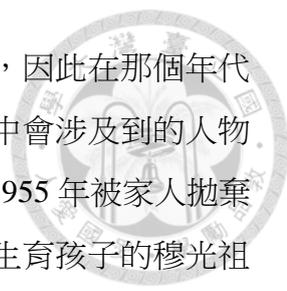
遊戲在一開始將會通過主持人佈置一個集體的推理任務，即找出隱藏在玩家之中的神秘捐款人。創作者們將遊戲開始點位設置於村內螢火蟲公益圖書館，並將該圖書館作為遊戲的玩家公共討論空間使用。同時選取了村外的農田、村小學、村北信號塔作為遊戲玩家們的任務空間點位，在遊戲過程中玩家需要移動到不同



的任務點位完成相應的個人任務。任務的設定源自於村內發展的現況，遊戲創作者們希望能夠通過任務能夠讓玩家更加直觀的看見村內目前的發展困境。以遊戲任務的形式，讓玩家們為村子的各個任務點位提供不同建設方案，並且以抖音直播的形式公開發佈，獲取村內村民的點讚，以人氣排名來爭取遊戲中的開發項目資金。在遊戲任務過程中，玩家還可以到 NPC 村民線索空間尋找隱藏的身份線索資料，透過村民提供的線索玩家可以更快的推理出神秘的捐款人。遊戲的線索空間設置在牟家大院、村中心集街的青春超市、中心廣場、斐斐美容美髮與村公共廣場內，線索空間內的 NPC 將會提供玩家相應的遊戲線索。遊戲的最後將會有一個投票，由玩家決定村內這筆神秘捐款的使用途徑，不同的選擇會導向不同的故事結局。

3) 角色故事：源自牟家院村不同世代的在地生活者

遊戲主持人 DM 東山市新聞記者的扮演者在玩家到齊後，將會向所有玩家說明遊戲的故事背景。遊戲的故事將發生在一個名為穆家園村中，創作者們將牟家院村取作諧音命名為穆家園村。其中遊戲需要六名玩家共同參與，並將分別扮演穆家園的村長 65 後穆光祖、公益圖書館的館長 55 後穆桂花、村內土地承包商 75 後穆強、村內短視頻主播 95 後穆俊生、村小學教師 95 後陳盈盈以及多媒體銷售 75 後李曉紅，遊戲主持人身份為東山市來調查的記者 95 後小陳。創作的遊戲人物角色取自牟家院村內的不同世代生活者，有留在村內生活的老年一代村長與館長，有家不在鄉中返鄉創業與探親的中年一代土地承包商與多媒體銷售，同樣也有與現在村內出現的青年人職業相關的青年返鄉教師與短視頻帶貨主播。如圖 4-18 所示：



當時農村生活還是相對比較艱苦，人們的溫飽問題並沒有解決，因此在那個年代的村頭巷尾都會出現較多的女嬰被拋棄的情況。因此在該事件中會涉及到的人物角色就與螢火蟲圖書館的館長穆桂花有關，在設定中她就是在 1955 年被家人拋棄在村口的女嬰，後來被李曉紅的爺爺穆貴祥救起送到當年還未生育孩子的穆光祖家，因此曾經任村生產隊隊長的穆貴祥是穆桂花的救命恩人。第二個事件的背景則基於 1979 年改革開放的時代背景下，鄉鎮企業開始應時而起，聯產承包責任制的推行解決了糧食短缺的問題。在這樣的時代背景下，出現了非法集資的熱潮。而遊戲故事背景中 1990 年的大事件正是基於該背景之上創作的，李曉紅的父親穆春明在 1980 年-1990 年期間外出經商，與老鄉一起經營非法集資公司後因欺騙村民被追債入獄。而穆春明的父親就是曾經救下桂花奶奶的生產隊隊長，也是村內的老好人穆貴祥，經歷這樣的事件後在村內抬不起頭，因此積怨成疾病逝了。因此穆貴祥的孫女李曉紅就在 1990 年開始失去了經濟來源，而被村長穆光祖家收養的穆桂花因出於對救命之恩的償還，所以在 1990 年開始就偷偷瞞著村裡以及家裡人捐助李曉紅上學。第三個事件則基於村內發展的現況，因為村子內的留守兒童沒有父母的陪伴，也沒有良好的教育資源，因此桂花奶奶希望下一代兒童應該有不一樣的未來，所以將自己攢下的養老錢以匿名的形式捐出去。而曾經在村內抬不起頭的李曉紅也以多媒體銷售員的身份返鄉，她還有隱藏的身份為騙子或者富豪。她的身份會根據玩家在最後的選擇而產生改變，創作者設置了兩個不同的故事結局。一個為李曉紅玩家是騙子的黑化結局版本，如果所有的玩家只想著自身的利益最大化，因此就會都相信李曉紅是富豪的身份並且跟隨信任她把錢投給他。但也許李曉紅玩家可以選擇在這個情境下，將所有玩家的錢都騙走，她並不是真正的富豪而是為了回鄉再撈一筆的騙子。另一個則是正能量的圓滿大結局版本，如果玩家們在完成各自私人任務的過程中，發現其實如果單純只是競爭個人的方案勝利，並不能真正的讓村子發展起來。而是需要大家共同協作，一起把村內的網絡基站建設好，才能在村內做短視頻的直播培訓，有了短視頻的引流後才最終能夠讓村內的農業產業轉型。而只有村內的村民們富裕了，村裡的基礎建設才能改善，教育資源才會提升，村內留守的兒童才能收穫完整的家庭與幸福的童年。李曉紅玩家也可以選擇與其他玩家一起出力建設家鄉，回饋村莊形成發展的良性循環。

因此跨領域的行動者透過以上三個階段的實踐，共同參與創作出牟家院村社區遊戲《歸來可「見」鄉？》。正如張聖琳、陳怡仔（2020）所說「將前沿知識轉化為默會知識的過程，過程十分接近於做中學，可藉由文件手冊、語言、故事等，以協助個人發展出屬於自己的知識。」⁹⁷跨領域參與者共同參與創作牟家院村的行動過程，參與者們透過遊戲化的線上工作坊的互動方式解構了原有的經驗與認同，以遊戲化的方式重構了對於牟家院村的地方經驗。因此地方知識可以透過行動者來回的互動與溝通而轉化，牟家院村的遊戲化行動實驗過程就是跨領域創作者們牟家院村地方經驗與知識的轉化過程。

⁹⁷ 張聖琳、陳怡仔（2020）。〈知識緣：食養農創之跨領域場域教學模式〉。《設計學報》25.4 (2020) 43-64。頁46。

第五章 社區「玩」起來？創作社區型實境遊戲的模式語言

研究者通過參與式的研究行動實踐，探究基於地方空間創作的社區導向的實境遊戲，能夠影響跨領域參與者的地方經驗與認同。那麼我們如何以遊戲化的方式影響跨領域參與者的地方經驗與認同，讓社區「玩」起來呢？本研究將說明跨領域參與者如何孵化以社區為導向實境遊戲的行動模式語言，如圖 5-1 所示：

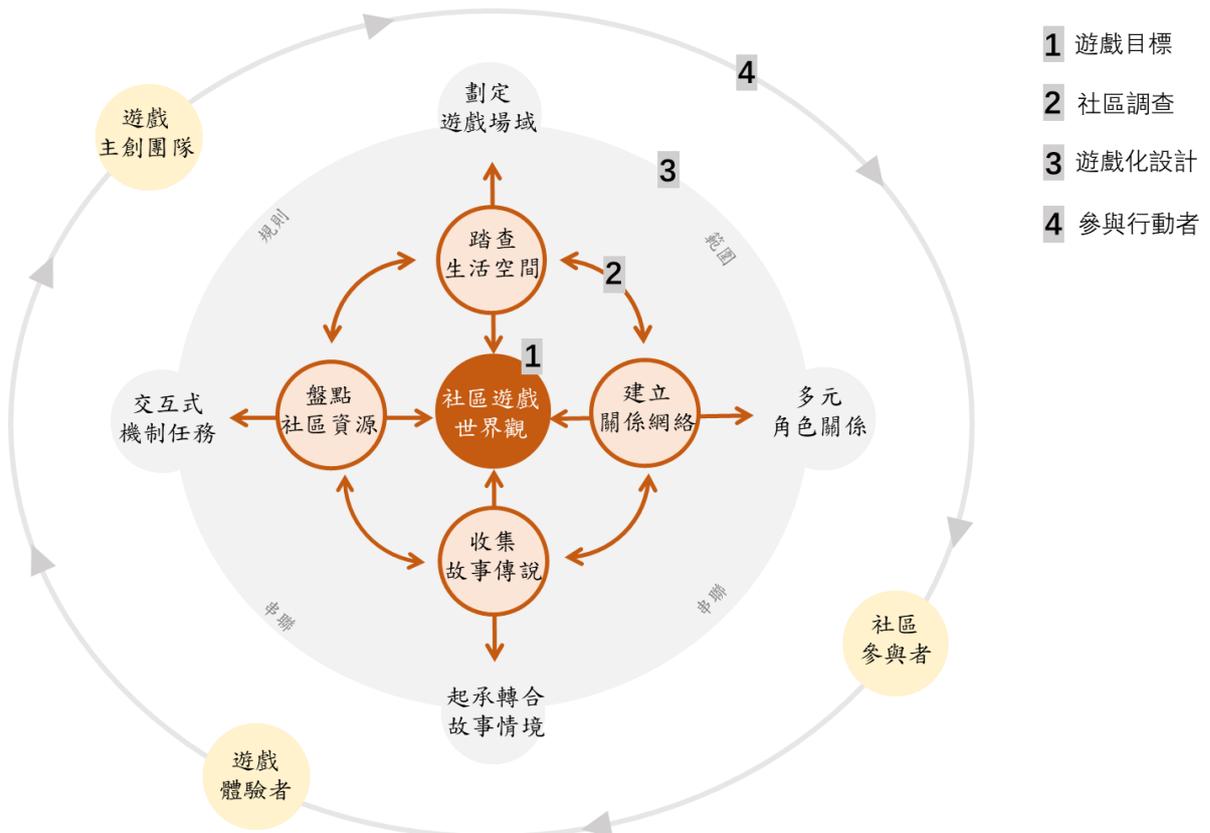
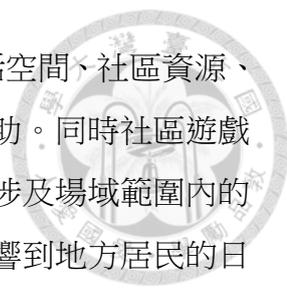


圖 5-1 孵化社區的實境遊戲行動模式語言結構分析圖

資料來源：本研究繪製

社區導向的實境遊戲所展現的世界觀，是能夠決定遊戲對於地方價值影響的關鍵要素。研究者針對不同類型社區遊戲進行相關的研究分析後，可以發現一個完整的遊戲是由空間場域、角色人物、故事情境、機制任務，這四大元素所組合而成。而社區遊戲的四大元素，則是需要透過對社區進行田野調查資料轉譯而成。因此在設計創作社區遊戲的過程中，需要根據遊戲所在地方的現況與世界觀，調整遊戲結構中的四大元素的內容。遊戲化地方經驗的創作過程中，也需要不同的



領域的行動者的共同幫助。比如在調查蒐集遊戲所在社區的生活空間、社區資源、社區關係網絡的資料階段，需要找到對地方熟悉的在地人的幫助。同時社區遊戲的落地執行，也需要征求社區管理者的同意。同時告知遊戲所涉及場域範圍內的地區居民，將會在何時進行遊戲活動，以此避免由於遊戲而影響到地方居民的日常生活。社區遊戲的創作過程中，行動者需要學習或請教遊戲專業者關於機制玩法任務的設計經驗，創作適合在地方進行遊戲的任務機制，以便遊戲在未來能夠更好的落地運營。因此可以發現遊戲化地方經驗的創作，需要跨領域多元行動者的互相配合。行動者需要對遊戲所在地方的現況進行田野調查，依據設定的遊戲主題即世界觀。並選擇合適的地方遊戲空間場域，設置與世界觀大目標相呼應的人物角色，利用源自社區中生活故事或神話傳說的情境，串聯各個小目標的任務關卡。

根據上述的圖示與說明，可以將其分為第一步進行遊戲目標的設定，第二步進行關於遊戲的社區調查行動，第三步完成遊戲化的設計元素轉譯，同時依靠不同領域的參與者共同完成。因此可以得到以下十二個關於社區遊戲設計的模式語言：

設定遊戲目標：

- 1) 社區遊戲世界觀

進入社區調查：

- 2) 踏查生活空間
- 3) 盤點社區資源
- 4) 蒐集故事傳說
- 5) 建立關係網絡

遊戲化設計元素：

- 6) 劃定遊戲場域
- 7) 多元角色關係
- 8) 起承轉合故事情境
- 9) 交互式機制任務

參與行動者：

- 10) 遊戲主創團隊

- 11) 遊戲體驗者
- 12) 社區參與者



表 5-1 社區遊戲設計的模式語言結構分析

設計方法	設定遊戲目標	進入社區調查	遊戲化設計元素	參與行動者
模式語言	社區遊戲世界觀	踏查生活空間	劃定遊戲場域	遊戲主創團隊
		盤點社區資源	多元角色關係	遊戲體驗者
		蒐集故事傳說	起承轉合故事情境	遊戲參與者
		建立關係網絡	交互式機制任務	

資料來源：本研究繪製

如表 5-1 所示，本研究將對十二個遊戲化地方經驗的模式語言進行具體說明：

1、社區遊戲世界觀

課題：

為何設計社區遊戲世界觀？有何作用？如何設計？

描述：

遊戲故事如何演化，是合作還是競爭，取決於什麼樣的世界觀，它是一個遊戲最核心要素。參與者能夠在故事中收穫世界觀的「領悟時刻」，對主創團隊表達的觀點產生共鳴與反思。一個好的世界觀往往是吸引遊戲玩家的重要手段，而世界觀的存在奠定了需要解決與處理的目標與問題，因此需要思考什麼樣的遊戲世界觀能夠引發參與者的共鳴。Jesse Schell (2016) 認為遊戲的共鳴就像是一個能夠演奏出美麗音符的樂器，同時也是一件能夠傾聽自我與他人的工具。人們往往都需要透過某一個瞬間或某件物品，才能牽動隱藏心底的潛意識的情感。因此尋找世界觀的過程就是一個與自我對話的過程。

解決：



第一步：觀察借鑒

在進行世界觀的頭腦風暴期間，可參考經典遊戲、電影、動漫、小說、新聞等，以便於學習拓寬思路，蒐集靈感。如宮崎駿在《風之谷》中以主人公拯救瀕臨滅絕的人類世界作為故事主線，討論人與自然環境如何和諧共生，進而引發觀眾的共鳴與思考。《小王子》中與玫瑰的故事，引發讀者思考人與人交往的關係等等。

第二步：自我發問

能夠引發共鳴的世界觀，大多介於虛擬與真實世界之間。需要傳達遊戲主創團隊對真實世界的價值思辨。可以是自身所關注感興趣的，亦或是認為社區急需處理解決的問題。如社區環境保護議題、傳播歷史文化知識、表達生活經歷感悟等。可以通過自我發問或向社區中的他人發問的形式，蒐集想法以及想解決討論的議題。

第三步：關鍵詞造句

學會利用關鍵詞造句的方式，擴充你想表達的內容與觀點。如寫下關鍵詞「歸鄉」進行腦力激蕩造句，「誰要歸鄉？誰會歸鄉？」 「青年人如何歸鄉？鄉在何處？」等等...用關鍵詞造句的方式，以不同的視角觀點思考並提問回答造句，以自我對話或與他人對話的形式，提煉並總結歸納出遊戲的世界觀。

第四步：克服恐懼心態

世界觀看似很複雜龐大，但它其實並沒有你想象的困難。遊戲大師也不是在創作一開始就能夠精準明確遊戲世界觀，而是透過設計過程，不斷的修正、調整、明確「世界觀」定位。世界觀會因為創作者在社區田野調查、遊戲化設計的過程，而不斷的得到修正。新手設計師，請克服恐懼心態，大膽「寫下你感興趣的想法」，並圍繞著它開始提問吧！ 比如，你要解決便秘的問題，那可以圍繞關鍵詞進行提問，你為什麼要解決便秘問題呢？便秘問題給你帶來什麼樣的煩惱呢？你該如何打敗便秘？等等...



混合虛擬與現實世界

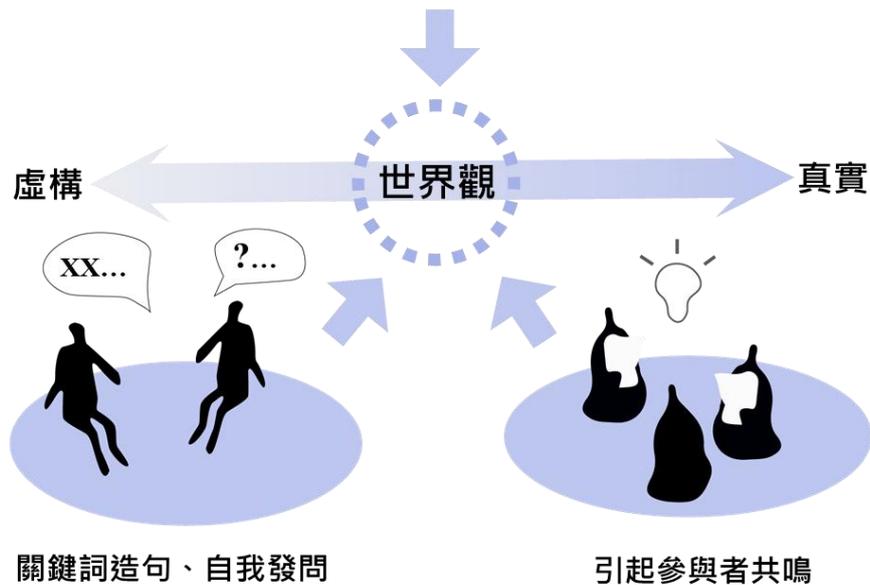


圖 5-2 社區遊戲世界觀創作模式分析圖

資料來源：本研究繪製

2、踏查生活空間

課題：

為何對社區生活空間進行實地踏查？有何作用？如何進行？

描述：

踏查即指主創團隊需要對遊戲所在的社區生活空間，提前進行實地觀察分類，對現況空間點位進行標記。踏查對於遊戲設計而言，就如鍾濤在《北大荒踏查記》所談「踏查工作對開荒說來，是很重要的一個環節，就像打仗要事先偵察一樣」⁹⁸。

⁹⁸ 資料來源：百度百科（2021）<https://baike.baidu.com/item/%E8%B8%8F%E6%9F%A5/2591342>



解決：

第一選擇：實地踏查方式（能夠實地進行踏查者適用）

踏查前，需準備以下工具：

資料打印：提前上網下載打印出踏查社區的地圖

紀錄工具：A4 以上大小的白紙或的描圖紙若干、鉛筆、橡皮

拍照工具：相機、智慧型手錶或攝影錄像功能的智慧型手機，並提前下載能夠紀錄行走路線的 APP，如兩步路 APP 等

踏查中，需要記錄行走路線及空間名稱與使用功能（踏查起始時間）：

行走路線：

方式一：使用白紙記錄或的描圖紙疊圖地圖記錄路線與開始結束時間

方式二：使用手機完成路線記錄，如兩步路 APP 等，並記錄開始結束時間

點位標記：

方式一：使用白紙記錄或的描圖紙疊圖地圖標記空間點位名稱與用途

方式二：使用手機完成點位拍攝與名稱用途記錄，如兩步路 APP 等

注意：需要對空間進行正面、全景的拍攝，使用白紙記錄無衛星圖的點位。

踏查後，回顧資料，重製社區踏查路線點位圖，標記全程所需的時間：

方式一：以手繪方式進行重製，利用的描圖紙疊圖在打印的社區地圖上，進行點位標記

方式二：以軟體方式進行重製，將手機中踏查路線導出，並結合 APP 的點位拍攝圖，運用電腦軟體 PPT 或 PS 進行疊圖標記

小貼士：如果能夠提前聯繫在地生活經驗者，邀請其共同進行空間踏勘，則更能深入探索蒐集在地空間~

第二選擇：虛實結合踏查方式（無法到達社區實地踏查者適用）

踏查前，需完成如下任務：

方式一：聯繫在地生活者詢問，是否願意幫忙進行社區空間踏查。如果無，請直接看第三中踏查方式，進行線上踏查

方式二：如果在地生活者願意，請其下載手機路程點位記錄 APP，如兩步路 APP；或為其準備社區打印地圖、白紙、描圖紙若干、彩色筆等工具

方式三：提前通過網絡衛星地圖對社區空間點位分佈進行了解



踏查中，需要在地者幫忙記錄行走路線及空間名稱與使用功能

注：具體方式，請參考前一個實地踏查方式中的內容

踏查後，接收在地踏查者所提供的資料，重製社區踏查路線點位圖

注：具體方式，請參考前一個實地踏查方式中的內容

小貼士：重製踏查地圖後，給予參與踏查的社區在地者確認內容與位置

第三選擇：線上踏查方式（無法到達社區實地踏查者適用）

注：由於線上踏查的方法，完全依賴於該社區的線上或其他圖冊資料，因此該方法僅供特殊情況參考使用。

踏查中，需要在地者幫忙記錄行走路線及空間名稱與使用功能

方式一：在 Google、百度、高德等地圖軟體中進行三維與街景地圖搜索

方式二：在 bilibili、YouTube、720 全景視界等網站搜索社區的全景視頻

方式三：通過文獻、期刊、圖冊等資料搜索關於社區的空間資料

踏查後，接收在地踏查者所提供的資料，重製社區踏查路線點位圖

注：具體方式，請參考前一個實地踏查方式中的內容

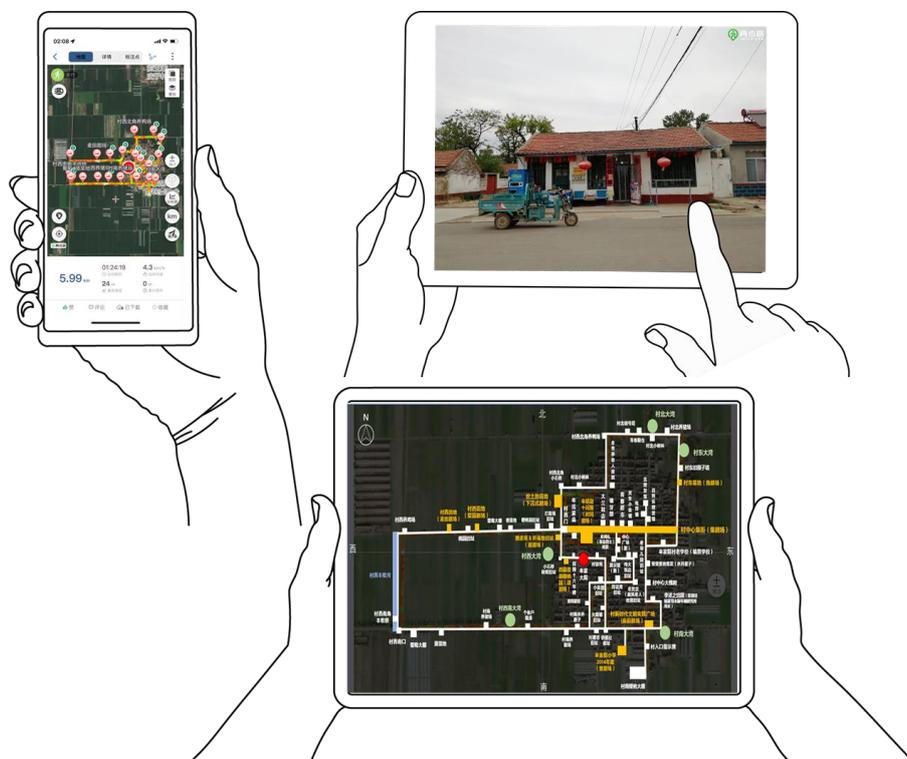


圖 5-3 踏查生活空間模式中虛實結合踏查方式示意圖

資料來源：本研究繪製



3、盤點社區資源

課題：

為何進行社區資源的盤點調查？有何作用？如何盤點？

描述：

社區遊戲設計是基於真實社區進行的遊戲化行動，因此認識社區空間以及了解社區需求，是開始遊戲化設計前必須完成的任務。對社區進行了實地的踏查調查記錄資料的整理之後，就可以根據重製的社區踏查地圖，對社區的資源進行盤點，從而進一步深入了解社區的現況發展。以及作為在未來遊戲化設計的過程中能夠作為遊戲場域選定、角色、情境任務的基礎資料使用。

解決：

第一步：依據人、文、地、產、景的社區資源分類。

表 5-2 盤點社區資源人文地產景分類填寫表

社區資源分類	填寫內容（空白）
人（人口構成）	如，職業、年齡、性別、本地/外來人口...
文（文化歷史）	如，節慶、傳統儀式、神話傳說...
地（土地資源）	如，古蹟、老街、閒置空間、廢棄老宅...
產（產業資源）	如，農業、旅遊業、工業、漁業、林業...
景（生態景觀）	如，溪流、森林、農場、茶園、動植物...

資料來源：本研究繪製

依據上述表格的社區資源分類內容進行填寫，對照社區空間踏查重製的點位地圖，對社區內的資源進行盤點蒐集。翻閱並查找社區原有的相關文獻資料，補充表格內容。

第二步，進行文獻資料整理，並尋找社區頭人及居民進行訪談開設社區資源盤點工作坊。



方式一：在地居民訪談

依據上述表格對社區資源分類內容，在社區尋找在地生活者進行訪談。訪談可以線上、線下結合的方式進行，以作為補充文獻資料蒐集的內容。

方式二：資源盤點工作坊

邀請社區在地生活者，共同參加資源盤點工作坊，並錄影記錄該工作坊討論內容。工作坊分為線上線下兩個方案，讓參與的社區生活者說出他們眼中的社區特色、問題。

線上：提前準備好社區地圖電子版，以及利用線上網絡工具 miro 等討論

線下：需要提前準備好的社區地圖、彩色便利貼、白紙、彩筆等



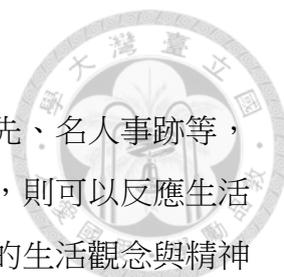
圖 5-4 盤點社區資源模式語言分析示意圖

資料來源：本研究繪製

4、蒐集故事傳說

課題：

為何在社區蒐集故事傳說？有何作用？如何蒐集？



描述：

社區的神話傳說，可以來源於在地的宗教精神信仰、英雄、祖先、名人事跡等，社區的集體記憶可以反應在地生活的經驗。而社區的生活故事，則可以反應生活者對於社區的不同理解與感受。故事神話傳說影響並來源於人的生活觀念與精神信仰，也是過去人的生活與信念、精神的反映。如早睡早起、逢初一十五拜拜等生活習慣；樂觀、積極、向上、善良等生活觀念；道教、佛教、基督教等精神信仰。遊戲是基於社區真實環境下設計的，所以需要了解在地的生活經驗與精神信仰。以生活者的經驗為背景，設計的遊戲才能傳達出在地的真實生活場景。因此在開始遊戲化設計之前，需要站在在地生活者的視角，了解在地生活的經驗。

解決：

第一步，將其分為社區神話傳說與生活故事兩個部分進行。

第二步，運用資料蒐集與在地訪談進行資料整理。

注意：在不便實地訪談時，訪談也可以通過線上，以電訊或視訊形式進行。

➤ 神話傳說：

資料蒐集：

通過實地踏查、上網搜索或翻閱書籍資料，蒐集社區的特殊節慶活動、宗教精神信仰以及名人歷史傳說事跡，並整理社區內的宗教建築物、名人紀念館等現況照片。

在地訪談：

利用資料蒐集打印的節慶、宗教建築物與名人紀念館現況照片，尋找在地生活者詢問對該照片內容的過去、現在的記憶與觀點，以及對未來的想法。

➤ 生活故事：

資料蒐集：

1、通過實地踏查、上網搜索或翻閱書籍資料，蒐集社區地圖及空間點位不同年代照片。

2、打印 A3 以上大小的社區地圖、A3 大小以上的描圖紙、彩筆、便利貼、打印踏

查生活空間的點位照片，照片可以是關於該空間點位過去不同年代樣子。(若為線上的方式進行，則無需打印，只需向訪談者展示電子檔案即可)



在地訪談：

1、利用地圖與描圖紙疊圖，請在地生活者圈出自己在社區的生活空間，即平日在社區中最常去的空間點位並畫出行動路線。可以簡單說一說自己與這些點位之間的故事。

2、通過打印的踏查空間點位照片，隨機請在地生活者抽取並講出該照片的位置以及名稱，以及對該點位的印象與故事。

小貼士：最好能夠向訪談對象征求同意，將訪談的過程拍照或錄影記錄，便於後續將對話整理為文字資料儲存。盡可能找到社區內的不同年齡段的人進行訪談。



圖 5-5 蒐集故事傳說模式語言分析示意圖

資料來源：本研究繪製

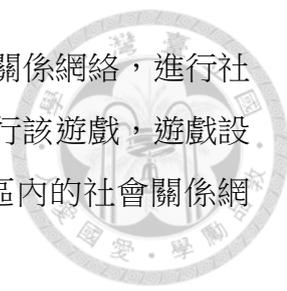
5、建立關係網絡

課題：

為何需要建立社區的關係網絡？有何作用？如何建立？

描述：

遊戲化設計基於真實社區的背景而來，因此遊戲中的角色與人物之間的關係，應該源自於社區中生活著的人與人之間的關係連結。因此需圍繞遊戲設定的世界觀，了解與之相關的社區內的關係網絡。圍繞世界觀，了解涉及到不同人之間的



關係網絡，釐清不同人之間的社會關係與羈絆。透過釐清社區關係網絡，進行社區中人與人之間的關係定位。主創團隊未來將在社區落地並進行該遊戲，遊戲設計基於社區也最終落地於該地方。遊戲落地社區需要了解社區內的社會關係網絡，以便於後續遊戲落地執行溝通。

解決：

第一步：找關聯

依據遊戲設定的世界觀，在社區中尋找與之關聯的點位、人或團體，並選擇以一個點位、人或團隊為中心，進行社區關係網絡圖的繪製。例如，社區型大地實境遊戲《仙宮案前朵貓貓》的世界觀是重拾指南山的生活記憶，創作者就以三代人都在指南山老街上生活成長的長生香燭鋪為中心，與社區內生活著的其它人建立關係網絡並繪製成圖，如下圖 5-6 所示：

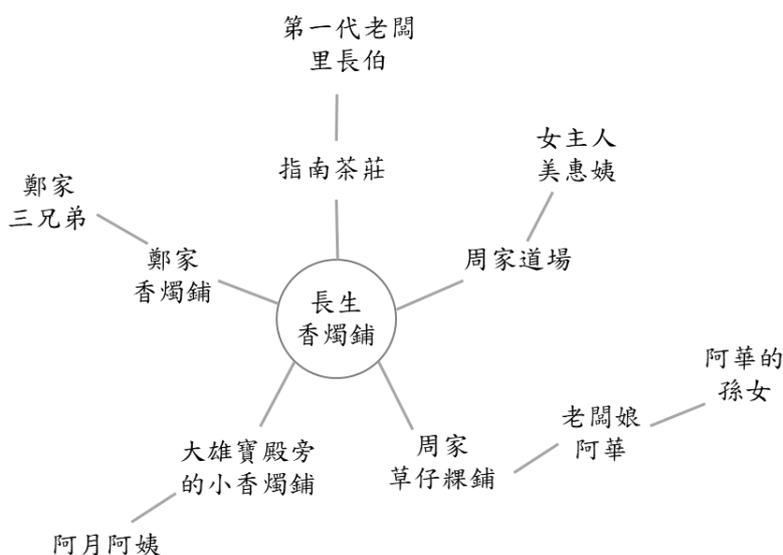


圖 5-6 社區遊戲《仙宮案前朵貓貓》社區關係網絡

資料來源：本研究繪製

第二步：做分類

依據第一步繪製的關係網絡圖，進行關係分類，如家人、長者或鄰居、情侶、競爭者關係等等。圍繞遊戲世界觀所需要達成的目標，以同一目標的合作夥伴或不



同目標的對抗敵對勢力關係，進一步區分社區網絡中的人與人之間的關係架構。
如下圖 5-7 所示：

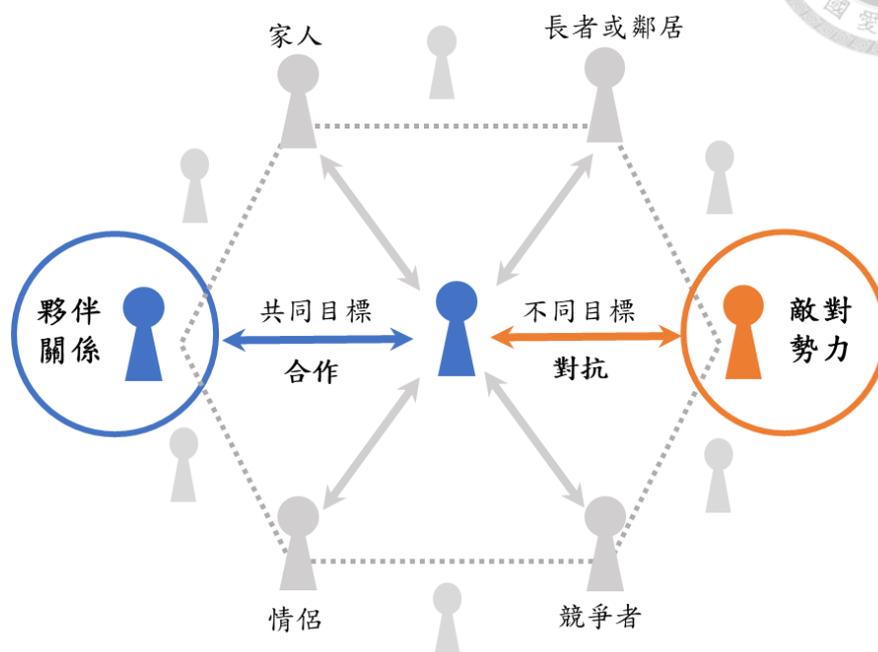


圖 5-7 社區遊戲之社區關係網絡分類

資料來源：本研究繪製

注：不一定所有遊戲都必須設置夥伴或者敵對關係，這兩者也可以單獨存在。如社區遊戲《仙宮案前朵貓貓》的社區關係網絡中就沒有涉及敵對勢力，均為夥伴關係。

6、劃定遊戲場域

課題：

為何需要劃定遊戲的空間場域？有何作用？如何設計？

描述：

社區遊戲是基於真實空間環境中進行的，因此需要劃定遊戲場域的邊界，區分遊戲之外與遊戲之內的空間。而玩家所有遊戲任務與行動均發生在遊戲之內的空間裡，創作者需提前告知玩家在遊戲中所能夠移動的範圍場域空間，如指南山、知青農場、牟家院村等。Jesse Schell(2016)認為「每個遊戲都發生在某種空間(space)

裡，空間就是遊戲玩法的魔法陣」，她認為在遊戲中可以存在於任何一個空間之中，同時這些遊戲中的空間也是以連續的形式存在。主創團隊需要在社區中選取不同的功能空間作為遊戲中可設計的場域，同時將功能空間以地圖的形式展現給玩家，如尋寶圖、探險圖等等。遊戲的場域範圍又與遊戲設定的玩家體驗時間之間有正向的關聯，遊戲的場域範圍決定了遊戲體驗的時間。因此遊戲空間範圍需要劃定在合理的體驗時間內，同時也需要結合遊戲玩家的體驗感受，設計遊戲的場域。如社區遊戲往往需要長時間在戶外移動，在設計行動路線時，可提示玩家社區內哪些點位可以作為中途休憩點或者有食物、水補給。

解決：

第一步：確定遊戲時長

玩家的體驗決定了遊戲的場域，因此需要首先確定遊戲體驗的時間長度。根據多數的遊戲體驗總結，可以發現大多的社區遊戲時長會根據體驗時長分類：

初階輕量型遊戲體驗時長為 2-3 小時

進階沉浸型遊戲體驗時長為 4-6 小時

因此在劃定遊戲場域之前，需要提前確定所設計的遊戲希望面向的主要玩家群體，以及希望呈現給玩家的體驗時長為多久。如果設定的為 2-3 小時的體驗時長，則需要提前進入社區進行實地踏查，在不進行遊戲的情況下，記錄步行、騎行的時長，以時長來控制遊戲場域的空間範圍，同時需要記錄是否需要使用交通工具進行遊戲。

第二步：選擇安全空間

這裡的安全有兩層含義：

第一層為遊戲場域需要避開危險的空間，如充滿車流的馬路、沒有步道的密林等等。遊戲的空間場域設計的前提需要調查是否存在安全隱患。遊戲在場域中需要設置相對應的求助點以及食物、水補給點位，以保障玩家在遊戲過程中的基礎安全。

第二層為遊戲場域盡可能選擇公共或半公共空間，如需使用到私人空間的範圍，需征求主人的同意，以避免因遊戲活動而導致不必要的衝突。同時在公共或半公

共空間進行遊戲之前，需要征得該區域管理人員的同意，且在該區域進行遊戲活動的公示通知征求附近居民的同意。

第三步：繪製遊戲地圖

圍繞世界觀，依據任務機制與故事情境，進行遊戲地圖的繪製。可根據生活空間的踏查地圖進行修改、美編、重製。需要在地圖中標明遊戲的起始點位，以及可能會涉及的空間點位或空間範圍。

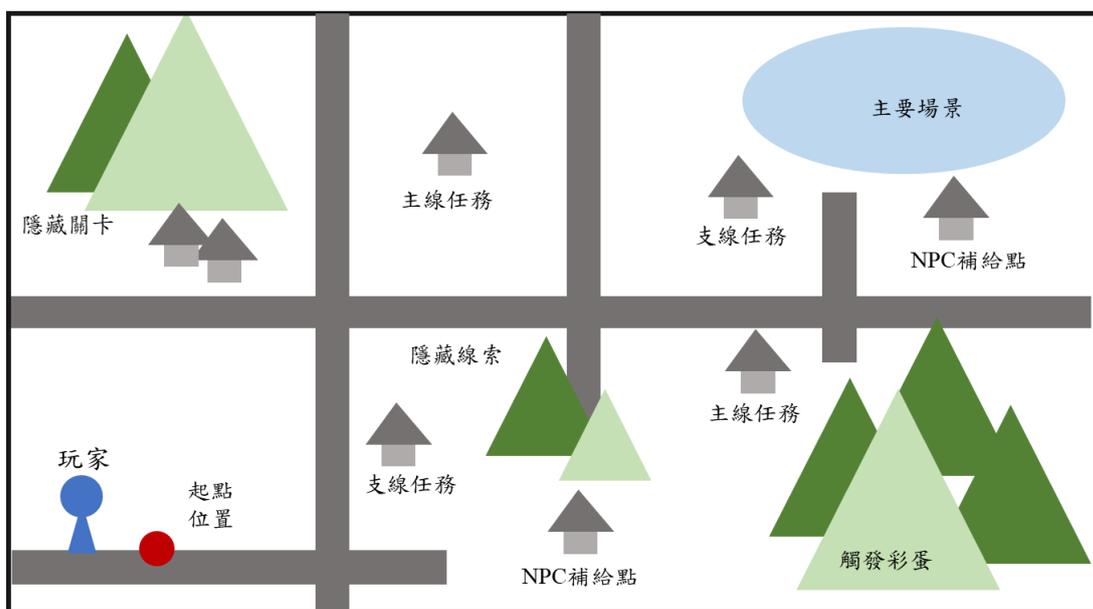


圖 5-8 劃定遊戲場域繪製遊戲地圖

資料來源：本研究繪製

7、多元角色關係

課題：

為何設計多元的遊戲角色與關係？有何作用？如何設計？

描述：

遊戲角色是玩家在遊戲中身份的化身，是玩家在遊戲中展現自我意識的舞台，讓玩家成為自己想成為的人。角色與玩家之間是一種相互成就的關係，玩家希望藉由角色開啟自己的第二人生，而角色需要由玩家來賦予不同的生命，讓遊戲擁有不同的結局。遊戲角色圍繞世界觀發展而來，並受到遊戲機制任務、故事情境、



空間場域的影響。不同的遊戲機制任務決定了遊戲所需的人物角色以及角色關係結構。社區遊戲中好的角色，需要擁有鮮明的性格特征、明確的行動目標準則，以及在不同階段可成長的空間。遊戲之中也需要依靠不同類型的角色創造衝突、矛盾、合作等關係，進而推動遊戲故事劇情走向。

解決：

第一步：看機制

首先通過世界觀，確定遊戲機制是哪個類型的，再進行人物角色的設計，如劇本遊戲與大地遊戲的遊戲人物設計需要區別。

社區型大地遊戲：

遊戲通常會有單人遊戲或小團隊 2-4 人合作形式的闖關遊戲。

社區型劇本遊戲：

遊戲通常有 2-6 人以上的玩家，即多人共同參與的角色扮演遊戲。

第二步：運用社區關係網絡圖

千萬不要忘記！在第二輪進行的社區踏查過程中，你製作的社區關係網絡結構圖。它可以快速的幫助你進入遊戲角色的設計之中。前期的田野調查與資料整理的工作，可以讓你了解到社區之中真實存在的不同類型的人，他們的性格特征與想法觀點。這些都可以變成遊戲角色原型設計的參考資料使用。

第三步：分類設計

社區型大地遊戲：

- a) 相對劇本遊戲會需要龐大的不同人物的多元視角，作為遊戲推進發展的基礎。大地遊戲大多都以團隊共同合作完成關卡任務或解開謎題推進遊戲的方式。因此該類型的遊戲，在人物設計上更多服務於遊戲故事情境。
- b) 通常會為玩家依據情節設計具有闖關者動機身份的主人公角色，同時在各個關卡中設計輔助玩家通關的夥伴 NPC 角色或是敵對勢力角色 NPC。
- c) 玩家所體驗的主人公角色需要能夠隨著遊戲情境的推進完成它的英雄之旅開始成長，歷經磨難後最終完成目標。

社區型劇本遊戲：

- a) 需要依據遊戲情境對不同的遊戲玩家角色進行分類設計，如根據年代分隔、陣營關係、情感關係等進行人物設置分類，來創作出多元角色的遊戲世界。
- b) 每個角色在遊戲中的參與度都需要平均且需要互相之間有關聯，不能設計邊緣角色。
- c) 你需要清楚的設計出每個角色的性格、特征、目標以及與其他角色之間的關係，可以利用繪製角色泡泡圖完成角色與角色之間的關係設計。

表 5-3 設計多元的遊戲角色與關係填寫表

姓名	年齡	職業	性格	身份背景	角色關係	個人任務
角色 A						
角色 B						
角色 C						
角色 D						
...						

資料來源：本研究繪製

8、起承轉合故事情境

課題：

為何設計起承轉合的故事情境？有何作用？如何設計？

描述：

如果說遊戲角色是人的皮相，遊戲空間是人的骨骼，那麼遊戲的故事情境就是人體中流淌著的血液。只有依靠遊戲的故事情境，才能讓玩家在遊戲的過程中以遊戲角色的身份沈浸在遊戲空間之中。遊戲的故事情境就是主創團隊表達傳遞世界觀的關鍵設計要素，因此遊戲的故事情境式基於世界觀的基礎上進行創作的。在前階段的世界觀設計中，我們有提到造句的方式，那關於遊戲故事情境的創作，其實就是將這些句子擴寫，串聯變成一篇完整的小故事。一個遊戲是否精彩，是

否能夠給予玩家在遊戲體驗過程中的刺激感、興奮感都取決於好的故事結構。需要創作者在遊戲情境編排上的學習歐亨利小說的寫作手法，創造「意料之外，情理之中」的故事。起承轉合的遊戲故事情境會影響到玩家在體驗的情緒變化，好的劇本需要讓玩家隨著故事感受起承轉合。比如傳統的四宮格漫畫，就運用了這樣的故事創作手法進行分鏡設計。

解決：

圍繞世界觀結合社區踏查田野資料，依據起承轉合的結構設計遊戲故事情境。

第一步：起

交代背景：說明玩家所處的世界年代，發生了什麼樣的事件，玩家是以什麼樣的身份進入到遊戲之中的。如《仙宮案前朵貓貓》中，玩家就從上帝視角切入，來為兩位預見困難的男女主人公提供幫助，並完成他們的目標。

傳達目標：依據世界觀，告知玩家需要最終達成的目標是什麼。如《仙宮案前朵貓貓》中，創作者以男女主人公相遇發生，供奉神前的花打翻為引子，告知玩家需要指南山上完成尋花的目標。

傳遞玩法：以故事的敘述形式，依據遊戲任務機制，在一開始就與玩家說明行動的規則，以及玩法。如《仙宮案前朵貓貓》中，創作者遊戲開始前給予玩家的探險指南中寫明，玩家需要利用手機下載闖關需要的輔助道具 APP，並使用該 APP 掃描關卡中會出現的花朵提示圖，玩家將會在輔助道具手機上看見男女主人公的對話，請玩家根據對話中的提示來進行尋找花朵的行動。

第二步：承

設計玩家需要完成的無數小目標，以及為完成大目標進行情節鋪墊。

提供動機：故事需要提供一個外在背景大的動機，以及不同角色個人為什麼行動的內在動機，讓玩家有合理的動機開始順理成章的進行遊戲並完成目標。如，在《西遊記》中，孫悟空是為了能夠不再被壓在五指山下，才願意成為唐僧的弟子，幫助其上西天取經。在牟家院村《歸來可「見」鄉？》中，桂花奶奶在嬰兒時期被丟棄，受到村裡善良人的幫助才能活下來，在村中成長。所以她與村子有情感連結，她希望自己也能夠為村子中的孩子做一些什麼。或是因為父親成為了詐騙村裡人的意外變故，紅姐在成長過程中，對於村子的情感就相對比較複雜。

鋪墊關係：故事創作需要根據人物的特征，在情境中鋪墊角色與角色之間發生的故事與關係。如，《西遊記》中，唐僧師徒四人會因為取經路途中發生的難關，而產生情感，轉變互相之間的關係。在牟家院村《歸來可「見」鄉？》中，桂花奶奶就與紅姐有隱藏的關係背景，桂花在紅姐差點沒辦法唸書時，不顧家人反對，偷偷資助其上學。

設置障礙：在故事之中，玩家需要在完成大目標之前，先突破一些障礙，就是需要創作者在故事中設置一些障礙點。如，《西遊記》中，唐僧師徒四人在取經路上會遇到的九九八十一難。在《北上海 1950：風聲》中，玩家所扮演的角色需要完成階段任務獲得相對應的工分，才能從中獲得故事的線索。在《仙宮案前朵貓貓》中，玩家則會發現給予的探險地圖之中，會有迷惑性的藏花點位，需要玩家前去探索。

提供援助：有了障礙，就需要在情境中設計能夠幫助玩家完成障礙的情境，因此設計提供援助的故事情境必不可少。如，《西遊記》中唐僧師徒也會收穫到觀音菩薩等神仙們的幫助，來渡過難關。在《北上海 1950：風聲》中，玩家會通過故事了解得到場景內會有能夠幫助其答疑解惑的 NPC 存在，只要與其對話就能獲取幫助。在《仙宮案前朵貓貓》中，玩家則可以通過詢問不同地圖點位中的在地居民，來獲取藏花的線索。

第三步：轉

意料之外：故事需要有高潮處，可以是角色在完成目標的瞬間，或者是得知兇手是誰的瞬間。玩家在經歷一系列的關卡之後，需要獲得一個反饋或是獎勵。如，《西遊記》師徒四人在接近最後目標的時候，遇到了小雷音寺的迷惑，以為已經到達取經終點，沒想卻是假象關卡。贏有可能是輸，而輸也有可能就是贏。

多線選擇：在故事中設置多種選擇，由玩家來進行選擇後，使得遊戲進入新的故事走向，劇情會因為玩家的選擇而發生轉變。

第四步：合

首尾呼應：故事的最後應回應世界觀，同時應該設置結局告知玩家遊戲是否結束，或者故事還未結束，還有第二部遊戲等。

開放式結尾：多種故事結局，會因為玩家在過程中的選擇而改變最後的結局。



表 5-4 設計起承轉合故事情境填寫表

故事	角色劇情	關係變化	任務目標	線索信息
起				
承				
轉				
合				

資料來源：本研究繪製

9、交互式機制任務

課題：

為何設計交互式的機制任務？有何作用？如何設計？

描述：

機制任務就是指玩家在遊戲體驗過程中，需要依照的規則與玩法是什麼樣的，同時不同的機制任務也讓遊戲的難易度會產生落差。面對不同的受眾群體時，遊戲的機制任務也需要隨受眾群體的類型進行微調。交互式的機制任務就是指玩家能夠在遊戲場景中進行互動，社區遊戲是一款以社區真實空間為基礎，建立在真實環境之上，真人之間的互動遊戲。因此玩家會透過遊戲與真實的空間環境或者空間中的真人進行互動，遊戲的規則與玩法也是建構在真實的空間與人的基礎之上設計的。交互式的遊戲機制任務，注重的是玩家的體驗感、沉浸感與刺激感。因此在設計的過程中需要利用環境或者道具設計機制與任務，避免無趣、危險、暴力的設計手法。依據不同玩家年齡、興趣、愛好，設計不同的交互式機制任務，以此來滿足、吸引更多的玩家加入體驗遊戲。如四川成都崇州的街子古鎮，打造百人巨型交互式劇本遊戲場景，依託老街上不同的場景設計適合不同類型玩家可

互動的遊戲任務。玩家可以自由選擇做單線個人任務探索老街，或者組團推理探索解謎，也可就選擇一個自由人的角色身份在遊戲世界亂逛。



解決：

第一步：確認機制

依據遊戲所在社區可設計任務與機制的空間場域範圍，確認遊戲希望面向的受眾群體以及遊戲時長。遊戲機制可以分為：

單人或小團體的故事劇情闖關類大地遊戲（適合 1-4 人進行）

多人團隊大型的角色扮演推理類劇本遊戲（適合 4 人以上）

創作者可以依據遊戲世界觀以及社區現況來選擇適合你的遊戲設計機制。

注意：新人設計師建議可以從小型的故事闖關解謎類遊戲開始設計。

第二步：任務設計

在確認好目標受眾群體以及遊戲時長後，可以進行關卡任務的設計。任務設計的邏輯架構可以分為：

糖葫蘆型：任務關卡就像糖葫蘆一串一串的呈線性分佈。玩家需要循序漸進的前進闖關，通過第一關才能進入到第二關，這樣的形式，多用於單人或團體合作的故事劇情闖關解謎類遊戲中，是相對簡單的任務設計結構。如《仙宮案前朵貓貓》玩家就是以糖葫蘆型的任務結構，進行解謎闖關的。

樹枝型：任務關卡不單是成線性分佈，同時還會出現其他分支。玩家會因為在不同的關卡內，進行的不同選擇而進入到不同的任務分支中。玩家可以通過選擇，完成不同的任務，如《北上海 1950：風聲》、牟家院村的劇本遊戲《歸來可「見」鄉？》中玩家就會在主線任務過程中，要完成一些支線任務。

星空型：任務關卡隨機分佈在遊戲空間任意場域內，玩家需要通過探索來完成任務。該任務類型適合在多人團隊的角色扮演劇本遊戲中使用，如街子古鎮的劇本遊戲中，玩家在古鎮中可以觸發任務關卡，隨機進行遊戲。

第三步：利用道具

在設計機制與任務的過程中，合理的運用好空間環境與道具，是幫助完成交互式體驗的重要秘訣。

互動式輔助道具：

提供玩家變裝的機會，讓玩家一秒進入遊戲角色；提供與角色身份相符的闖關道



具，幫助玩家完成關卡的同時，更沈浸體驗遊戲；提供 AR\VR 的電子設備輔助，增加玩家的遊戲體驗感與新鮮感。

結合真實環境設計：

依據真實的空間環境設計關卡，如《北上海 1950：風聲》中，玩家需要在農場的農田中尋找線索，《仙宮案前朵貓貓》結合了指南山自然環境中生長的花，牟家院村《歸來可「見」鄉？》的遊戲中，玩家需要真實的觀察村內的農業現況以及農村教育情況，同時在玩家進行闖關的過程中，以抖音直播方式與村內的其他村民進行互動等。

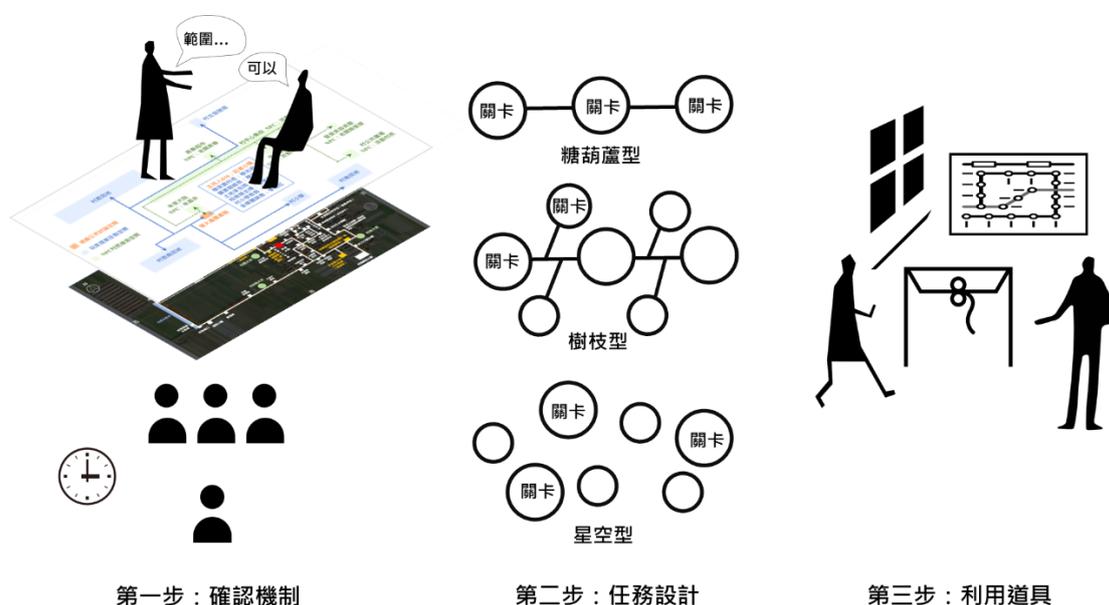


圖 5-9 交互式機制任務模式語言分析示意圖

資料來源：本研究繪製

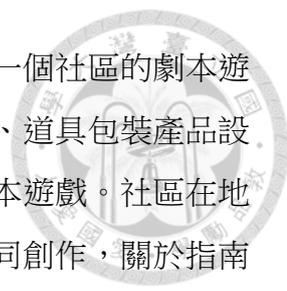
10、遊戲主創團隊

課題：

主創團隊會有哪些人組成？有何作用？如何建立？

描述：

主創團隊，指代社區遊戲的創作者們。因為社區遊戲的機制任務類型多元，且遊戲是基於社區真實空間環境所設計，因此主創團隊也不同于傳統意義上的遊戲設



計專業者。遊戲設計的過程需要多元領域者共同合力完成，如一個社區的劇本遊戲，需要聯合社區在地生活者、戲劇創作者、遊戲機制設計師、道具包裝產品設計師、美術、宣傳等等不同專業者共同協力，才能完成一部劇本遊戲。社區在地者也可以自發組織創作社區遊戲的經驗，如指南老街三姊妹共同創作，關於指南老街生活故事的《仙宮案前朵貓貓》；由牟家院戲劇節而經由八周雲端工作坊創作的劇本遊戲《歸來可「見」鄉？》；文山社大聯合路上觀察協會共同創作的溪流保育主題的社區遊戲《尋找河神的家》等等。社區遊戲設計的核心靈魂，就是遊戲的主創團隊，但並沒有想象的困難，非常多優秀的遊戲設計師，都曾經是遊戲的資深玩家。社區遊戲的門檻也並沒有想象的高，只要掌握方法、制定計劃、敢於開始，人人都可以成為社區遊戲主創團隊的一員。

解決：

第一步：定目標

首先需要確認社區遊戲未來的意義與影響，定下希望達到目標，再開始進行創作計劃的制定。如果是 0 基礎的社區遊戲設計新手，則需要先行體驗經典的社區遊戲，了解該遊戲的結構與玩法。也可以尋找相對資深的遊戲業者或者玩家進行討教學習，根據自己的目標制定出希望創作的遊戲類型。

第二步：找隊友

在制定好基礎的遊戲設計目標後，需要尋找一起具有共同目標，能夠抽出一段時間共同進行創作的隊友。找隊友的原則就是能夠幫助完成遊戲設計的夥伴，以小型的社區遊戲為例，如《仙宮案其案朵貓貓》的遊戲就由指南老街三姊妹利用 2 個月的閒暇時間，共同完成。三人均有一個共同的目標，希望利用遊戲喚起生活在社區中的人過去的記憶，讓老街再次熱鬧起來。因此她們三人自行分工，有寫遊戲劇情策劃寫作的，有運用漫畫的形式進行遊戲美術設計的，還有進行遊戲推廣宣傳溝通的。就這樣一個小型的社區遊戲就誕生了，當然在遊戲過程中，她們也與社區中的鄰居提前溝通，邀請鄰居來充當遊戲的守關人。這也是讓該遊戲非常精彩的設計，守關人或者輔助玩家闖關人均由在地人本色出演。

第三步：列計劃

在找到能夠互相幫助的隊友之後，可以依據社區遊戲設計模式進行相應的任務分工，並制定創作的階段時間進度。如果一開始創作的團隊成員比較少，沒有關係，

可以大膽開始，制定遊戲世界觀開始，進入社區開始踏查。相信可以在遊戲設計的過程中，吸引到一些志同道合的夥伴加入到遊戲的創作之中的。



圖 5-10 遊戲主創團隊模式語言分析示意圖

資料來源：本研究繪製

11、遊戲體驗者

課題：

遊戲體驗者有哪些人組成？有何作用？如何吸引人來體驗？

描述：

體驗者是完成遊戲創作過程中必不可少的一群人，一個遊戲的創作離不開測試。因此遊戲創作團隊需要在創作過程中，不斷的邀請不同類型的遊戲體驗者進行遊戲的測試，來蒐集反饋信息來調整遊戲的設計，修復遊戲創作過程中出現的問題。在遊戲正式發行後，玩家團體自然而然就成為了遊戲的主要體驗者。因為遊戲是基於真實空間創作的，所以遊戲是否能順利進行，會受到真實環境條件的影響。蒐集遊戲體驗者意見反饋，進行調整的行動，應該會作為遊戲日常維護的一種手段進行。成為一名社區遊戲體驗者，可以鍛煉邏輯思維的能力，以及增加空間探險的經驗，同時也可以從遊戲中重新理解認識某一個真實的地方。遊戲體驗者其實不分年齡、經歷，人人都可以成為社區遊戲的體驗者。

解決：

遊戲的體驗者，通常由以下兩大類型組合而成：



第一類：試玩測試

一款遊戲的誕生之初，最早的第一批遊戲體驗者一定是由主創團隊內部、外聘專家、社區參與者等不同類型的試玩測試者組合而成。只有經過了多次的試玩體驗，才有可能對外進行公開發佈遊戲。在測試過程中，遊戲體驗者會關注遊戲的四個基本元素是否合理，能夠順利在社區中落地。這四大元素就是，遊戲的空間場域、人物角色、故事情境、機制人物。同時也會根據遊戲的可玩性、故事性，以及是否完成遊戲的世界觀傳遞，來進行體驗測評調整。

第二類：公開招募

依據你所設計的社區遊戲，以開門見山的口吻說明遊戲的類型、受眾人群、玩法，並把這些信息發佈到網絡平台，吸引感興趣的人來參與體驗。請為你的遊戲取一個簡單明了的概括性標籤形容詞，比如一場穿越過去的探險之旅、來體驗你的第二人生、整個城市都是你的遊樂場等等。通過簡短精煉的短句，概括你所設計遊戲的特點，以此來吸引玩家前來體驗。在有條件的情況下，也可以利用短視頻平台，拍攝一些簡短的玩法說明視頻，或是遊戲宣傳前導故事，用視頻的方式更直觀的宣傳你的遊戲。注意，在遊戲公開發佈前中後期，都需要蒐集遊戲體驗者的反饋，對社區遊戲進行日常的維護，以此保障遊戲玩家能收穫最好的體驗感受。

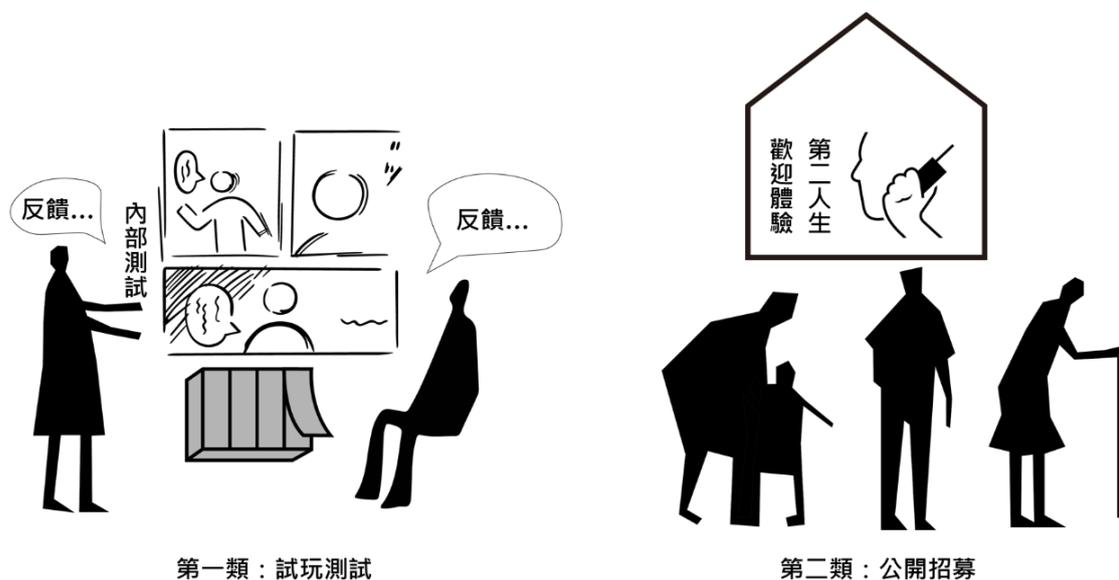


圖 5-11 遊戲體驗者模式語言分析示意圖

資料來源：本研究繪製

12、社區參與者



課題：

社區參與者有哪些人組成？有何作用？如何招募社區參與者？

描述：

社區型實境遊戲少不了社區在地參與者的加入，在地參與者在遊戲設計前中後期都充當著非常重要的角色。如在牟家院村戲劇節主辦者返鄉青年的幫助下，牟家院村的劇本遊戲《歸來可「見」鄉？》才有可能成功產出。在地參與者為該遊戲提供了前期設計非常重要的社區空間踏勘資料，以及接受主創團隊對於社區生活現況調查的深度訪談。《歸來可「見」鄉？》正是因為這些深度的社區田野資料，才能夠最終創作出關於青年返鄉，以及希望玩家能夠在大時代背景下思考自身與家鄉之間的關係問題的社區遊戲。社區參與者也偶爾會在遊戲過程中，承擔非常重要的守關者的角色作用。如《仙宮案前朵貓貓》中，主創團隊就講指南山上生活著的社區鄰里都變為隨機在社區出現的守關者以及幫助玩家通關的協助者。在遊戲中設計這樣的互動關係，可以有效的透過玩家與在地生活者的對話接觸，拉進玩家對於陌生的社區之間的情感關係連結。因此社區參與者會影響玩家的遊戲體驗感，增加玩家的遊戲可玩性。社區參與者同樣也是關聯遊戲是否能夠落地的重要因素，社區遊戲需要運用到社區的生活空間，因此在創作遊戲之前，需要提前與社區管理者進行溝通，以公告的形式通知所在社區的生活成員，將會在什麼時間段將會有遊戲在該社區的什麼範圍內展開活動。因此在社區中生活著的每一位，其實都是遊戲的隱形參與者。

解決：

第一步：尋找社區對接人

社區遊戲在設計之前，需要有一位及以上社區內部的對接人，與遊戲創作團隊進行聯絡。因此在確定好遊戲的世界觀，以及選定遊戲設計所在的社區後，請在社區內部尋找可靠的對接人。需要與對接人確認並說明遊戲設計計劃方案，詢問該社區的管理者是否可以在社區開展遊戲活動，並詢問社區內部是否有可以提供幫助的人等等。

第二步：建立情感連結

遊戲設計的過程中，需要與社區的人接觸，並了解該社區。因此遊戲創作團隊可以在進入社區田野調查的過程中，與社區的生活者建立情感關係連結。可以透過在社區內舉辦趣味工作坊或者遊戲體驗活動等方式，拉進與社區居民之間的關係。

第三步：免費體驗、共創遊戲

在遊戲設計完成之後，可以在社區內部公開宣傳遊戲的相關信息，並邀請社區內的居民進行免費體驗的活動，以此擴大遊戲的影響力。同時也透過免費試玩的活動，能夠拉進與居民之間的互動關係。在遊戲設計過程中，請注意遊戲不要影響到居民的正常生活。社區遊戲不同於其他遊戲，是在社區空間中開展，因此可以在遊戲創作階段就邀請有興趣的居民一起參與遊戲的共創活動，讓遊戲從社區中來，又能重新回到社區中去。



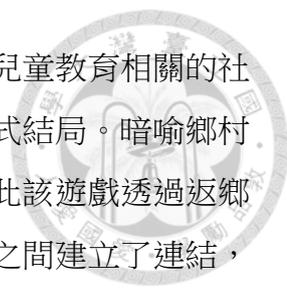
圖 5-12 社區參與者模式語言分析示意圖

資料來源：本研究繪製

研究者期望透過以上十二個創作社區型實境遊戲的模式語言的經驗歸納與總結，結合前文中提及的三個社區型實境遊戲的案例經驗分析。來回應在研究初期提出的研究發問，說明參與者的地方經驗如何透過遊戲而轉變，人們如何透過遊戲認同一個地方。同時進一步總結在社區的遊戲化行動實踐過程中可能會遇到的衝突與矛盾。依據上述十二個模式語言可以發現，創作社區型實境遊戲的核心是創作者期望傳遞與表達的地方經驗與認同價值觀，而遊戲的設計則受到創作者的地方經驗與認同的價值觀念所影響。而創作者的地方經驗與認同則來自於對於某個空間的深入踏查、地方關係網絡的調查、社區資源的盤點以及在地蒐集源自生活的故事與神話傳說組成。基於在地深入踏查、資源盤點、資料蒐集的基礎之上，透過遊戲化的設計方式，將在地的元素進行轉譯，創作出屬於某個地方空間的社區型實境遊戲。玩家也才能夠通過真實的貼合在地空間與環境的遊戲場域；源自

在地的多元角色關係體驗；以交互式的遊戲機制任務玩法；體驗起承轉合的故事情境來獲得關於地方的經驗與認同。

以遊戲化的方式來傳遞地方經驗與認同，是一種突破傳統具有創新與挑戰的行動實驗。比如在指南山的《仙宮案前朵貓貓》的大地實境遊戲之中，玩家需結合 AR 軟體與尋花地圖的方式在山中進行探險闖關。指南山上不再只是宗教文化的觀光地方，同時也透過遊戲轉變成為了跨世代人們進行交流的互動空間，外來參與者以在地人視角重新認識指南山生活的體驗空間，同樣也是地方參與者追憶在地生活記憶與指南山作為家的延伸的認同空間。雖然遊戲最終以春節期間快閃的形式作為呈現，同時該創作團隊也正式成立與遊戲創作相關的公司對外開始接案並在更多的地方進行社區型實境遊戲的創作。但據研究者在前期的訪談了解到，其實在該實境遊戲的創作過程中，也曾經有遇到一定的困難與挑戰。需要與在地管理或者生活者溝通遊戲體驗的範圍，因為該類型實境遊戲所在區域與在地居民生活區域所重疊，所以在創作前期需要與在地居民進行深入的溝通。同時在創作過程中也需要考慮到遊戲的在地適配性，比如在一個以年長生活者居多或者宗教信仰比較濃厚的區域空間，需要注意遊戲的名稱以及故事情境不要引起地方生活的恐慌以及衝突矛盾，需在遊戲發行前征得在地生活者的允許與同意，因此社區型實境遊戲的創作過程離不開地方空間以及在地生活者。一款好的實境遊戲應該能夠連結人與地方之間的情感互動與關係，讓玩家能夠從不同的視角認識或了解某個地方空間。比如在大豐知青農場《北上海 1950：風聲》的遊戲設計機制中，創作者讓玩家透過換裝以及扮演五十年代生活在農場中的身份角色，來進入那段消逝的歷史空間之中，讓玩家透過遊戲建構上世紀五六十年代知青農場的生活經驗，從而解構對於該地區是個閒置荒地的記憶與印象，以此重構了大豐知青農場的地方遊戲經驗與在地認同感。跨領域行動者通過對社區資源的踏查盤點，建構參與者與牟家院村的在地連結，以遊戲化的方式解構與重構了牟家院村的地方經驗與認同，共同完成了《歸來可見鄉》的劇本實境遊戲的創作實驗。透過踏查盤點牟家院村的在地空間與生活故事，看見了村內不同世代人與家鄉之間的關係連結。遊戲人物角色源自牟家院村不同世代的在地生活者與外來跨領域參與者的共創，在遊戲故事情境之中，也融入了鄉村發展過程中的真實社會事件與發展議題進行討論。並且遊戲的任務圍繞三個不同的鄉村建設發展議題展開討論，希望讓



玩家在遊戲中關注鄉村基礎設施建設、農業發展轉型以及鄉村兒童教育相關的社會議題。在遊戲情境中保留玩家自主選擇的權利，遊戲為開放式結局。暗喻鄉村的發展未來，與在地行動的每一個行為與選擇都息息相關。因此該遊戲透過返鄉青年與跨領域專業共創的過程中，讓參與者與牟家院村的生活之間建立了連結，建構、解構重構了參與共創的行動者對於牟家院村的地方經驗與認同。

本研究透過對三個不同類型的社區型實境遊戲的參與者經驗分析，可以發現不少玩家一開始是以好奇或者娛樂休閒聚會的心態去到某個地方空間體驗新興的活動。但在參與過程之中，透過遊戲的力量重新對某個地方空間有了新的經驗與認同。因此以社區為導向的實境遊戲是生活中重要的休閒娛樂活動之一，具有一定的市場與玩家受眾去群體，不同與傳統的電子遊戲，該類型遊戲打破了虛擬現實空間的邊界，跨領域連結了文化教育、社會醫療等，不少跨領域的創作者們利用遊戲，以古蹟保存、老街活化、推廣社會議題作為世界觀，向玩家傳遞價值觀念，因此具有一定的創新價值與潛力。社區的空間已經成為人們進行遊戲的互動場域，不少地方與社會團體正在積極地利用遊戲推動地方創生，社區型實境遊戲會影響人與地方之間的關係連結。不少跨世代的不同年齡層參與者在社區的遊戲中進行互動交流，社區型實境遊戲已經成為社區行動者營造地方多元參與互動網絡的媒介與工具。透過這樣的十二個創作社區型實境遊戲的模式語言，期望能夠提供未來想在社區透過遊戲影響參與者的地方經驗與認同的跨領域行動者一些經驗與方法。

參考文獻



- Nijholt, A. (2017). *Playable Cities: The City as a Digital Playground*. Singapore: Springer.
- Leorke, D. (2019). *Location-Based Gaming Play in Public Space*. Singapore: Springer.
- McGonigal, J. (2006). This Might be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century. *Dissertation submitted to the University of California.*
- Farman, J. (2012). *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*. New York: Routledge.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Milner, G. (2016). *Pinpoint: How GPS is Changing Technology, Culture, and Our Minds*. New York: W.W. Norton and Company.
- Szulborski, D. (2007). The Beast: An Alternate Reality Game Defines the Future. In F. von Borries, S. P. Walz, & M. Böttger (Eds.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism* (pp. 228–229). Basel: Birkhauser.
- Ulmer, D. (2000, May 3). The Great American GPS Stash Hunt. *USENET*. Retrieved from <http://web.archive.org/web/20040204095417/http://geocaching.gpsgames.org/history/proposal.txt>
- Edward W. Soja (2005) 《第三空間：去往洛杉磯和其他真實和想象地方的旅程》。上海：教育出版社。
- Yi-Fu Tuan (2017) 《空間與地方：經驗的視角》。北京：中國人民大學出版社。
- Jesse Schell (2016) 《遊戲設計藝術》。北京：電子工業出版社。
- Jane McGonigal (2016) 《遊戲改變世界（經典版）》。北京：聯合出版公司。
- 李茂 (2019) 《遊戲藝術：從傳統到現代的發展歷程》。北京：清華大學。
- Newzoo (2020) 《2020 全球遊戲市場報告》。Newzoo 出版。
- Newzoo (2020) 《核心洞察 NEWZOO 遊戲玩家動機研究》。Newzoo 出版。
- Yu-kai Chou (2020) 《遊戲化實戰》。武漢：華中科技大學。
- 何威、劉夢霏主編 (2020) 《遊戲研究讀本》。上海：華東師範大學。
- Henri Lefebvre (2021) 《空間的生產》。北京：商務印書館。
- Tim Cresswell (2006) 《地方：記憶、想像與認同》。台北：群學。
- 侯志仁 (2019) 《反造再起：城市共生 ING》。新北：左岸文化出版社。

- 
- 柴秋霞 (2021)〈數字遊戲史：藝術、設計和交互的發展附錄後記〉。《數字遊戲史：藝術、設計和交互的發展》：224-226。
- 張玉佩 (2011)〈台灣遊戲世代與其遊戲經驗之探索：愉悅、人際互動與反身性思考〉。《中華傳播學刊》19：3-30。
- 張玉佩 (2012)〈台灣線上遊戲的在地情境與全球化文化流動〉。《新聞學研究》113：77-122。
- 李晏佐 (2019)〈誰的「創新」？怎麼「實踐」？對人文創新與社會實踐計畫的再思考〉。《台灣社會研究季刊》114：219-233。
- 李晏佐 (2021)〈遊戲作為創生〉。《中山人文學報》50 (2021): 89-114。
- 黃孝璋、李晶 (2015)〈以方法目的鏈理論探討實境遊戲之體驗與價值〉。《大專體育學刊》17.2：109-126。
- 張朵朵、羅鵬日 (2020)〈面向文化可持續的遊戲化旅遊體驗設計研究〉。《包裝工程》第41卷第14期：36-42。
- 邱上嘉、莊玟琦、管偉生 (2010)〈亞歷山大模式語言運用於閒置空間再利用之研究〉。《建築學報》第71期：1-25頁。
- 吳岱芸 (2015)〈從遊戲到遊戲化：行銷溝通遊戲化理論初探〉。《新聞學研究》124期 (2015/07)：215-251。
- 楊敏里 (2021)〈探究「遊戲化共創模式」的本質：以統一發票制度為例〉。《中山管理評論》29.2 (2021)：285-336。
- 詹明峰、張鐵懷 (2018)〈遊戲學習分析架構〉。《數位學習科技期刊》第10卷第3期：1-20。
- 宋靜、張慶梅 (2022)〈認同與遊移：基於遊戲空間的互動研究〉。《新聞前哨》2022(04)：75-76。
- 黃厚銘 (2019)〈擴增實境遊戲 Pokémon GO 的流動性：遊戲機制、文化與變遷〉。《傳播與社會學刊》47：233-263。
- 黃厚銘 (2017)〈「真實」的復歸：擴增實境遊戲 Ingress 社會文化意義之分析〉。《考古人類學刊》86：43-68。
- 李昆翰 (2014)〈遊戲化的機制與設計〉。《國教新知》61卷4期 (2014/12/01)：13-21。
- 林大維 (2012)〈解析嚴肅遊戲中的藝術遊戲〉。《文化創意產業研究學報》2.1：67-83。

洪如玉 (2013) 〈「地方」概念之探究及其在教育之啓示〉。《國立台灣科技大學人文社會學報》民國 102 年，9 (4)：257-279。

曾旭正 (2010) 〈地點、場所或所在論「place」的中譯及其啟發〉。《地理學報》第五十八期：115-132 (2010)。

夏鑄九 (1994) 〈(重)建構公共空間—理論的反省〉。《台灣社會研究季刊》16：21-54。

陸洋 (2018) 〈牟家院鄉村戲劇節土地與人的連結〉。《齊魯週刊》2018(34)：14-16。

牟昌非 (2021) 〈鄉村戲劇節，從田野中來再到田野中去〉。《新劇本》2021(03)：24-25。

丁文慶 (2022) 〈鄉村振興視域下普通村莊的藝術鄉建探索——以濰坊市寒亭區牟家院村為例〉。《山東理工大學學報(社會科學版)》2022,38(02)：74-80。

許靜怡 (2017) 〈當代中國鄉村戲劇發展研究——以山東濰坊牟家院鄉村戲劇節為例〉。《戲劇之家》2017(14)：28+30。

張聖琳、陳怡仔 (2020) 〈知識緣：食養農創之跨領域場域教學模式〉。《設計學報》25.4 (2020)：43-64。

武修硯 (2018) 「精靈寶可夢 GO」之台灣中高齡玩家研究：特質、活躍程度及遊戲態度。東海大學日本語言文化學系碩士論文，台中市。

黃盟雅 (2020) 以使用者經驗探討實境遊戲應用於社會議題之研究。國立臺北教育大學文化創意產業經營學系碩士論文，台北市。

謝竹天 (2021) 留鄉青少年遊戲化地方知識的建構與認同——以「未來大溪」地方性桌遊設計實踐為例。台灣大學建築與城鄉研究所碩士論文，台北市。

林原君 (2015) 實境遊戲之設計流程與製作之研究——以真人實境密室逃脫設計為例。碩士論文，國立臺北教育大學數位科技設計學系(含玩具與遊戲設計碩士班)碩士論文，台北市。

李若瑜 (2019) 文化適地性遊戲建置之關鍵因素探討。國立臺灣師範大學圖文傳播學系碩士論文，台北市。

陳思靜 (2017) 人格特質與團隊合作對體驗價值與行為意圖影響之研究——以密室逃脫為例。國立高雄應用科技大學企業管理系碩士論文，高雄市。

阮柏銘 (2017) 虛擬實境結合密室逃脫之設計研究——以 The-Cube Game 為例。國立台北教育大學玩具與遊戲設計研究所論文，台北市。

- 
- 巫家穎 (2020) 遊戲作為創造台灣文學的新途徑——以《雨港基隆》、《返校》、《為匪宣傳》為例(碩士論文)。國立清華大學台灣文學研究所碩士論文,新竹市。
- 黃薇仰 (2016) 逃出牢籠——實境密室遊戲中的經驗與療癒。國立交通大學傳播研究所碩士論文,新竹市。
- 劉威籤 (2011) 龍山寺廟宇文化之遊戲經營研究—龍山寺虛擬實境遊戲設計。嶺東科技大學數位媒體設計研究所碩士論文,台中市。
- 蔣維寧 (2012) 由永續島嶼概念,討論文化保存與島嶼經營之多樣性。藉由網路角色扮演遊戲設計分析虛擬平台與實境遊戲整合之可能性。-以連江縣莒光鄉東莒島為例。中原大學建築學系碩士論文,桃園市。
- 鄭宜東 (2018) 探討密室逃脫實境遊戲工作室經營成功關鍵因素。朝陽科技大學企業管理系高階產業經營碩士在職專班碩士論文,台中市。
- 蘇柏瑄 (2021) 以觀光遊戲化與創新擴散觀點探討實境遊戲對旅遊行為意圖之影響。世新大學觀光學研究所(含碩專班)碩士論文,台北市。
- 周紋綺 (2020) 體驗行銷、地方文化了解與再遊意願之探討-以實境解謎遊戲為例。遠東科技大學行銷與流通管理系碩士班碩士論文,台南市。
- 曹雨婷 (2013) 遊戲化設計在旅遊體驗中的設計與研究。湖南大學設計藝術學院碩士論文,湖南省。
- 孟晉瑋 (2015) 台灣實境遊戲業商業模式初探。國立成功大學經營管理碩士學位學程(AMBA)碩士論文,台南市。
- 施孟廷 (2017) 古都秘辛實境工作室創業計畫。國立中山大學企業管理學系碩士論文,高雄市。
- 張詒禎 (2018) 另類實境遊戲之經營模式探討。國立政治大學企業管理研究所(MBA學位學程)碩士論文,台北市。
- 陳潔 (2007) 淺析亞歷山大《建築模式語言》中的空間研究。清華大學建築學碩士論文,北京市。
- 周聖傑 (2021) 遊戲化行銷對品牌黏著度之影響。國立政治大學企業管理研究所(MBA學位學程)碩士論文,台北市。
- 邱顯揚 (2015) 探索增進社會創新參與者的同理心理解之遊戲化設計因素。國立交通大學工業工程與管理系所碩士論文,新竹市。



- 黃勉雄（2010）台北市指南宮(木柵仙公廟)之研究。佛光大學生命與宗教學系碩士論文，宜蘭縣。
- 吳宗明（2014）鸞堂建構與家族經營：以指南宮為例。國立政治大學民族研究所碩士論文，台北市。
- 賴佩容（2016）。臺灣道教呂祖信仰研究—以木柵指南宮為主。輔仁大學宗教學系碩士在職專班碩士論文，新北市。
- 成都商報（2021年7月11日）〈遊客打飛的來成都體驗，文旅+劇本殺會否成為下一個風口？〉，《中國新聞網》。取自：<https://www.chinanews.com/cj/2021/07-11/9517117.shtml>。取用日期：2021年10月19日。
- 讀否讀否應是滿腹經綸（2021年8月2日）〈陸揚 | 從空間觀念稽考到空間批評理論〉《搜狐文藝研究》取自：https://www.sohu.com/a/481050843_121119369。取用日期：2022年3月19日。
- 劉光瑩（2017年2月16日）〈台南、淡水尋寶去！實境解謎遊戲在紅什麼？〉，《天下雜誌》。取自：<https://www.cw.com.tw/article/5080995?template=fashion>。取用日期：2022年4月1日。
- 盧沛文（2020）〈第三空間：以共享為原料，閱讀日常生活的「地方」〉，《台北村落之聲》。取自：<https://www.villagetaipei.net/Post?PIId=15132>。取用日期：2022年3月19日。
- 陳春曉（2020年11月17日）〈大豐知青農場，歷史永遠不會忘記〉，《讀在現場》。取自：http://www.360doc.com/content/20/1117/20/46591017_946366551.shtml。取用日期：2022年4月5日。
- 于欣可（2015）〈溪州部落的空間營造初探〉，《台灣社區通》。取自：<https://communitytaiwan.moc.gov.tw/Item/Detail>。取用日期：2022年3月22日。
- 蘇泳銓、鄭叡陽（2022年1月21日）〈解謎配歷史，芒果遊戲讓旅遊不再茫然〉，《生命力新聞》。取自：<https://news.cts.com.tw/vita/campus/202201/202201212069534.html>。取用日期：2022年6月5日。

九門探案街子古鎮店（2022）〈訂單評價區〉，《大眾點評 APP》。取自：https://m.dianping.com/shopshare/17p62yXeBehG1oBv?msource=Appshare2021&utm_source=shop_share。取用日期：2022 年 7 月 1 日。

九門探案—小金剛（2020 年 6 月 23 日）〈蠱魂鈴【極樂黃泉】兩天一夜沉浸式超級劇場開幕啦！！！！(文末超級福利送上)〉，《九門探案微信公眾號》。取自：https://mp.weixin.qq.com/s/iXB_AAthxXUDydLX7yBEHg。取用日期：2022 年 7 月 1 日。

太陽蛋工作室 Instagram 平台賬號（2019 年 2 月 10 日）〈似顏繪〉，《sunny_side_up_studio 的 Instagram 平台》。取自：<https://www.instagram.com/p/BtsYYU3jQNL/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>。取用日期：2022 年 7 月 10 日。

太陽蛋工作室 Instagram 平台賬號（2021 年 2 月 17 日）〈仙宮案前朵貓貓〉，《sunny_side_up_studio 的 Instagram 平台》。取自：<https://www.instagram.com/p/CLY4ZJyHCH2/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>。取用日期：2022 年 7 月 10 日。

台北文學季（2022 年 5 月 24 日）。〈仙祖保佑的文史漫遊，木柵指南宮千階步道的美食、信仰、礦業史與植物〉，《2022 臺北文學季》。取自：<https://www.openbook.org.tw/article/p-66360>。取用日期：2022 年 7 月 11 日。

黑駿馬（上海）（2019 年 12 月 20 日）〈中國知青主題館（一）激情燃燒的歲月—上山下鄉〉，《馬蜂窩遊記網站》。取自：http://www.mafengwo.cn/i/18194113.html?static_url=true。取用日期：2022 年 7 月 15 日。

寒亭區人民政府（2022 年 8 月 21 日）〈寒亭概況〉，《寒亭區人民政府網站》。取自：http://hanting.gov.cn/zjht/htkk/202008/t20200807_551568.html。取用日期：2022 年 7 月 20 日。

萊斯特狼王（2020 年 12 月 27 日）〈大疆 mini2 航拍我的故鄉，山東濰坊牟家院村 4k 版本。〉，《bilibili 視頻網站》。取自：<https://b23.tv/NJsEan0>。取用日期：2022 年 5 月 1 日。

見山經濟（2019年5月14日）〈土地——第八回鄉村戲劇節征集〉，《見山經濟
微信公眾號平台》，取自：https://mp.weixin.qq.com/s/Xpye_V4Ck19Er4OmSJQ3Wg。取用日期：2022年7月20日。

見山經濟（2019年7月24日）〈上世紀，牟家院村西有兩片桃園〉，《見山經濟
微信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/xONGa2qXQECD0GNljaVRA>。取用日期：2022年7月20日。

見山經濟（2022年6月13日）〈招募啦！第十三回鄉村戲劇節〉，《見山經濟微
信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/YJvnt5xKoaqeY9LwV8jRZg>。取用日期：2022年7月20日。

見山經濟（2016年4月11日）〈花 首屆鄉村戲劇節4月16日開幕〉，《見山經
濟微信公眾號平台》，取自：<https://mp.weixin.qq.com/s/hHVj03PNdY7vjaOc1K3bzw>。取用日期：2022年7月20日。