過山海關:

一個文創遊戲的構想

李豐楙 政治大學名譽講座教授

在近來的文創風潮中出現一種現象,就是面 對西方的表演秀,類似轟動叫座的太陽劇團,縱 使表演精彩,總覺得缺少了什麼?就是本土文化 的親切感!記得前些年有個表演團體,想將美國 拉斯威加斯的大型「水秀」引進中國,在審批過 程中北京文化單位提出的看法:就是美則美矣, 卻缺少了中國元素!也就是希望增加中華文化的 成分。在迫不得已的情況下,亟需加入中國古典 元素,在諸多要籍中就想到《山海經》,他們先 參考了時報文化出版的《山海經》新讀本,並返 回臺北找到我,試圖重編豪華的水秀並讓山海故 事登場。同一情況,大塊文化出版社的創意:《山 海經》繪圖本,既使用國家圖書館珍藏的繪本, 並經過現代手法加以美化包裝,果然轟動一時, 並在新聞局年度好書甄選中獲得好評。同樣的, 在趨勢文教基金會的説演劇場中,我代表神話學 者與楊格心理學家旭亞對話,配合李易修導演舞 台新劇《蓬萊》中的精彩片斷,獲得熱烈的回應。 從這些經驗證明「文創」若要成功,亟需有深度 的本土文化內涵,類似《山海經》的條目式記事, 在現代的文創中作為本土文化元素,即可成功吸 引了觀/覽者的注意,可知「流觀山海圖」非僅 五柳先生的獨特嗜好,現代人也可接納這些古代 神話。

這本語怪之祖為什麼能引起現代人注目?表 示文創活動亟需注入傳統元素,這種元素無論使 用得深淺,俱可發揮一定的成效,就像世界上任 何民族各有神話,這些表面「荒誕不經」的故事, 其實蘊含著民族文化原型:從外表的敍述形式到 深沈的義理內涵,淺者見淺,深者見深,俱可經 由「再創作」的文創過程賦予新意。這樣的創新 既利用了傳統形式,也配合當代數位化的技術, 而將古典作品重新帶入現代生活中,面對數位世 代的文創育成,這種神話的古典形式,乃將文化 原型、文化象徵經由遊戲,不自覺地滲透於日常 生活中,諸如遊戲即可接受古典的涵化。故從「數 位與遊戲」的角度即可新覽《山海經》的圖、文。

文創的基本理念

在文創產業的行動背後,類似使用神話元 素,非僅簡單的表相仿效,而關聯如何體現民族 的文化思維,這個深沈的認識世界的圖式,就是 由「中央一四方」的空間概念所支持。在世界上 有許多民族的空間神話,其實都同樣保有「我居 於中」的思維,印度神話既有其例。故《山海經》 的原始構想就是〈中山經〉居中,其他四經則整 齊排列於外:東山經、南山經、西山經、北山經; 今本則是先〈南山經〉,有人認為應編成於南楚

人之手;其他大荒經的空間序列亦然,都是按照順時針方向安排空間秩序。當然古代人使用的拭盤,習慣將南置於上而北則在下,唯空間秩序仍然是「中央一四方」,這就形成了大宇宙、大世界觀。從小宇宙、小世界來看,同樣的每一空間仍然遵循「中央一四方」的空間模型。

在這種空間思維下,還有一種支持先人觀物 的基本方式,反而被今人所疏忽的,就是所謂的 「常與非常」:「常」指經常可見的尋常事物, 「非常」則是不經見的、非經驗性、非經常性。 前者表示秩序的、平安的,後者則相對是罕見的、 危險的;從安十重遷的農民、常民根性言,就以 此判斷「宜居感」:吉/凶、禍/福。這種「常 與非常」的文化心理,形成一種空間思維,並具 現於空間模型中,幾乎無處不有:從帝王的皇家 園囿、富人的私家庭園,乃至公眾性的公園,均 屬於「常」世界,即人為的、文化創造的,即被 視為安全空間,表示吉利、安全、秩序。相對的, 一旦離開日常的生活空間,古人習將登山涉水稱 為「登涉術」,就要佩劍、身帶好鏡或護身符一 類非常性法物,這樣的配備與其說是道教法術, 不如説已普遍化為民俗知識,目的就是為了保護 自己安全出入。這種看似抽象的空間哲理,卻在 文創的背後成為一種支持力量,基本這樣的理念 與實踐,即可將《山海經、圖》參與現代文創。

山海圖鑑

此一圖鑑即在這兩個基本理念的支持下,嘗 試進行文創產業,也就是先有「理念」作基礎, 而後據此發揮「創意」。目前大塊文化既已完成



萬物生長

端工作室 著

新銳文創 /10702/170 面 /21 公分 /280 元 / 平裝 ISBN 9789869590778/078

世界第二大經濟體、全球化的最大受益者——進入「野心時代」的中國,萬物如何野蠻生長?中國的「阿膠神話」帶來了非洲毛驢的滅頂之災/中產階級的名校爭奪戰/海外置產夢/不見光的世界第三大整形市場/中國創業者衆生相成爲京城新貴的「活佛」/千億市值的「廣場舞」經濟/被「小鮮肉」反噬的影視業/一年消滅十億「鬼子」的村莊/限韓令下的中國粉絲……。端傳媒記者透過10則深度紀實報導,揭示當代中國的真實地景!(新銳文創)



英雄守弱

王浩一 著

有鹿文化 /10701/318 面 /23 公分 /350 元 / 平裝 ISBN 9789869510882/121

王浩一以淵博的易經與歷史知識,爲大家解卦歷史人物起起伏伏的生命歷程,強者的背後肯定有一段「衰到谷底、魯到泥裡」的悲慘經歷,人說「時勢造英雄、英雄造時勢」,成爲 A 咖前,必得當過幾回 D 咖。這不是一本勵志書,這也不是一本成功學,這是一本剖析歷史 D 咖們如何居於弱勢、耐心伏潛,等待緣分,逐步踏實的守弱哲學。(有鹿文化)

赶

圖、文版的《山海經、圖》,接下就可以進一步 進行文創開發,擴大繪製為「山海圖鑑」,就是 一種視覺化的掛圖或數位圖像。

名稱:山海圖鑑

方式:全圖與分圖

説明:

有關《山海經》與實際地理間的推測,涉及 古地理學與古地圖學,有些學者曾經嘗試考述地 理(如衛挺生),唯這樣的推測言人人殊、莫衷 一是。而從文創角度則可避開這種繁瑣的考證, 由於後世的地圖愈加精密化,也就不必細究山海 世界的地圖真相,寧可將其視為一種文化地圖。 根據構想中的「中央一四方」模型,以後來的中 土輿圖作為基礎,將諸般奇物重新移置於古地圖 上,其性質就接近文化地圖。

方式之一:《山海奇物全圖》,按照空間模型重新排列山海圖中的諸多奇物,所有的動植飛潛俱按方位有序的排列,可以使用兩種形式:常見物與非常物;或者不錄常見物而僅錄非常物,更可命名奇物圖鑑。第一種為全圖,即以中山經居圖之中,而後按照南西北東或東南西北排列奇物,形成大幅的山海奇物全圖,既可作為掛圖,也可摺疊於書中,方便攜帶與展玩。

方式之二:即為分圖,即按照分類而排序,可分為三至四種圖鑑,從動物與爬蟲圖、 飛鳥與魚類圖、植物兼礦物圖到神話 人物圖,按照多寡重新排序,即可較 《楚繪書》更具規模。

文化地圖的有序化,既可展現為一幅全圖, 也可區分數種分圖,原因既可避免過於龐大,也 契合奇物分類的種類觀念,排列的美感呈現,從 古代製作《山海圖》的版畫家,到現代訓練下的 美工設計者,都可以按照「中央一四方」的空間 理念,構成各種展現奇物的文化地圖。

過山海關

一、創意來源

傳統年節的遊戲中有一種過關圖,民俗稱為「葫蘆問」,乃在一張正方形圖版上畫出路線,遊戲者競擲骰子,一關一關從外而內,比賽誰最先進入中心:畫題既有南極仙翁,象徵得壽,也有元寶,象徵得財。傳統的稱呼就被歸為博賽性質的玩樂,由於大家輪流擲骰子計點數,而被歸屬博戲性質的博具,邊擲邊賽,以此競比新年度的運氣,較快到達中心點的就象徵得壽、得財,年節期間以此預示好彩頭。在圖上所畫的題材凡有多樣:如八仙或十二生肖等,也有象示凶險的厄運,逢年過節家人、朋友聚在一起,以此玩樂,



紫微高照乃清代民間流行過年張貼的吉祥畫,表示鎮壓不祥之物,而 畫中人物所騎坐動物為淮水水神—無支祈。此圖為本文作者所收藏。

並不像賭博活動而只是一種博具,重在如何博得好彩頭。這種民俗遊戲從前相當流行,分布的地方頗為廣泛,在不同地區且會出現同中有異的圖案,目前民俗學者將其作為研究課題,特別強調其版畫的趣味,具有民俗工藝的價值,經常被收錄於傳統的版畫圖冊中。(如附圖)

從文創產業的觀點來看,類似葫蘆問所保存的傳統民藝,相較於「大富翁遊戲」,其實都是同一類玩法,不管是否屬於傳統民藝,這種博戲的玩樂不斷地推陳出新,也在風行一時後又會被



葫蘆問圖,葉聰霈攝影

新的所取代,這樣的多變性乃民俗遊戲的特性。 關鍵在圖上所出現的圖案具有可變性,既然可以 使用八仙、生肖,也就可以結合山海圖中的諸多 奇物,吉、凶俱有,故可仿照「葫蘆問」的民俗 構想,重新設計為「過關圖」。圖版就是依照「中 央一四方」的空間模型,同樣可以自外而逐次向 內移動,並擴大使用各種計算點數的方式,每次 碰到一個新關卡,就可趁機認識奇物:《山海經》 所描述的、或《山海圖》所繪畫的,就在遊戲中 自然獲得古典知識,也使平面閱覽的山海圖遊戲 化,使得文創遊戲可以結合古典知識。

二、紙本過山海關

名稱:過山海關

材質:紙本

方式:凡有四或五種版本(奇物爬蟲圖、飛潛或

奇鳥魚圖、奇幻植物圖、神話人物圖等)

説明:

在正方圖版上選擇一個方位(東或南)作為

入口,按照圖像可細分為四、五種,即是稱為「過 關圖 , 就從邊緣的一處入口進入, 同樣透過計 算點數的方式,一關一關逐步進入中心,中央既 可仿效傳統的福祿壽、或設計為各種達標的新目 的地。採用計點的方式,可以擲骰子也可抓取號 碼,同樣具有競賽性或博賽性。目的就是借由過 關的遲滯過程,才有機會認識山海經、圖的奇物, 在玩樂中猜測所碰到的奇物,本身也是一種知識 的競比。如果將登涉的入口視為考驗的開始,而 後一關一關朝中心點前進,就形成一種紙上的冒 險行動;過程中既可遇到凶物,也有許多吉祥物, 吉凶搭配,一般來說危險的常高於安全的,就會 形成過關的通關樂趣。總是歷經一路過關,最 終才能安全到家,這就是所謂的「宜居感」,契 合逢年過節趕回老家的真實感覺,故採取博戲形 式,即可經由比賽點數多少計算快慢,最後定出 輸贏,大家都可獲得好彩頭。

按照《山海經》的文化地圖構想,可以設計為多款的遊戲方式,既有三到四種,就可以輪換替換,以免玩膩了感到單調,使過關圖顯得多彩多樣,在多種圖案的變化中,一邊遊戲一邊認識《山海經》的奇幻世界,使艱澀的古典要籍也可成為遊戲。在過關比賽中可以增加各種玩法:如比賽猜中所遇者為何物、何種神話人物?比賽的難度越高則競賽性越強。這樣的比賽規則具有彈

性,任由與賽者俱可參與,從而激發新的創意; 換言之,就是具有開放性,設法增加參與者彼此 的互動,雖有遊戲規則,卻非呆板、固定的玩法。 將《山海經》圖象予以現代式的美化,較諸傳統 版畫的套色技術,現代印刷技術可以愈加精美, 就可將傳統典籍的冷僻知識,借遊戲形式達到教 育的目的。這種遊戲具有民族的神話文化元素, 從小時的遊戲中就可方便接觸,即是借涵化過程 育成文創的傳統教養。

三、數位版的過山海關

名稱:過山海關

方式:數位版

種類:全版或細分三至四種

説明:

過山海關的數位版,才是當前最重要的新媒介,在各種電玩、電競中,其競賽方式確實愈來愈複雜多變,也有跨文化的普世性價值。唯在此考量的則是民族性、人文性,就好像太陽劇團或水秀一樣,根據觀賞後的事後省思,這樣的團體縱然曾經吸收東方元素,經常是重技術(如雜耍)而輕文化,整體的演出中仍然欠缺明顯的東方元素!這也是每次觀賞後形成一種文化失落感:文化在哪裡?民族元素何在?觀眾在當下會被震撼,其實都是迷於炫技性,此乃值得省思的文化課題。其次就是目前流行的諸般電玩,在設計中

逐漸轉向傳統以汲取養分,《山海經》也包括在內,被設計師列為神話文化的源頭,這些奇物驟視荒誕,實則可以形成豐富想像的文化元素,此即當前數位人文的一種選項。在這種文化的省思中,「過山海關」作為一種遊戲,就可以順時應勢地數位化,融入當代的電玩潮流中。

基於電玩、電競的高度技術性,「過山海關」 可以按照不同年齡層加以階段化,即將單一類別 如動物爬蟲、飛潛魚鳥等,作為初階的遊戲。由 於電腦進步的速度加快,即可進行複雜的組合, 將《山海經、圖》的不同類別不斷地重組;主要 就是亟需「故事」加以貫串,這些就可以取諸 《山海經》中的神話人物故事,將簡要敍述的故 事按照空間、時間歷程,加入想像而使故事宏大 化:如假設夸父逐日並非只是一直趕路,大禹在 天下治水也不是一味趕工?其間經歷的空間、時 間既長,就可以適時加入各種各樣的奇物,以奇 遇來增強英雄試煉的難度。所以複合版或全版的 設計,就是將神話人物作為過關的主角:如夸父 追日的漫長過程,增加了許多奇形怪物的阻擾, 「日」怎可輕易地追逐得到?故所追之「日」就 成為文化原型,一個象徵永遠的強大力量,日曬 當頭固然難以忍受,卻也不能輕易即被消滅。基 於這種不息的宇宙哲理,夸父在追逐過程中不斷 渴飲以解口渴,就可以存在許多被阳擾的故事,



一字一句, 靠近潛意識 +個解夢對話實錄

黃士鈞(哈克)著

張老師 /10701/385 面 /21 公分 /480 元 / 平裝 ISBN 9789576939068/175

陪伴人解一個夢,像是陪一個人去爬一座「他的山」,一起經歷潛意識帶來的驚喜和改變。哈克心底話:「做潛意識工作二十幾年的歲月裡,每一回的關卡和生命轉彎處,總是來了一個讓我莫名其妙又後來拍案叫絕的夢。於是,不得不也後來終於臣服於潛意識的指引。生命中很有趣的一件事情,就是去了解『原來我是這樣喔~』,了解自己會帶來很多喜悅,同時會帶來很多接下來生命做判斷、做選擇的依據,而夢珍貴的地方也在這裡……」。(張老師)



淡定 ^{管好你的負面情緒}

林大有 著

老樹創意 /10702/269 面 /21 公分 /280 元 / 平裝 ISBN 9789866297830/176

本書告訴你如何駕馭負面情緒,調適情緒帶來的危機與苦痛,化解對人造成的隔閡與誤解,學會控管情緒,也是愛人的一種方式!情緒並非行動的主宰,它只是身心狀態的即時反映,只要依照正確的思維與方法,心便可存有堅定的意志,不再受困於當下。掌握情緒密碼,擁有真實的自信,更能激發一個人的潛能,不再懾服於未知的恐懼,使你更有效、更有力量的解決問題!(老樹創意)

担庭

而非一路狂奔、渴飲,故將其設計為過關遊戲, 就可延緩逐日的速度,增強最後死亡的悲壯,其 實正因古神話簡缺不足,正可預留創作空間。

在英雄神話中大禹治水,通常被過度的歷史化,在神話敍述中所經歷的空間之廣,古帝中少有其匹,故擬將英雄試煉置於水陸兩界的空間中,既有山嶺阻隔也有水流阻斷,一旦置於通關的試煉中,登涉山林既有妖異之物,涉水也有怪魚妖蛇,就可增加治水的難度;而遇到塗山氏女的浪漫故事也可列入,或在艱困的穿山、渡水中,出現智慧老人的指點,如此解決難題後才能渡過難關。根據西方神話的英雄試煉,都設計諸多難關以強化英雄氣概,唯中國古神話則太過理性化,習將治水視為工程技術的難題,而減少英雄所遭遇的試煉,也降低了英雄人物的傳奇性。從儀式觀點來看,如何增強大禹治水的神話成分?「過山海關」正可複合奇物,改造一代英雄成為過關高手。

《山海經》還有一個神話題材可以大用,就是西王母與昆侖神話,在漢代畫像石、磚常見的,就是亡者如何乘軺車前往昆侖,較諸穆天子巡狩天下而得見西王母,在神話中屬於原始的昇仙圖,也就是説入冥神話流行前的死後昇仙。西王母較諸東王公既早也較普遍,這段登昇昆侖的昇天行,在《山海經》同樣只是簡筆敍述,屈原

〈離騷〉乃至〈遠遊〉,顯然曾奠基於古神話、 儀式,其中遺存了弱水、不周山等象徵,應屬試 煉神話的文化原型,卻因書闕有間而不足徵,屈 原雖曾取法,卻因騷體而簡潔化!這個登昇昆侖 的神話、儀式,按照過關儀式的通過原則,同樣 是足資運用的歷程型題材。由於登昇仙境必然面 臨許多阻擾,按照神話學的試煉原理,都有文化 遺跡可尋:諸如水火的試煉、不周風的風、雨考 驗,乃至神話物如燭龍之類,這些隱微的試煉俱 曾存在。而層層的考驗置於現代的數位技術中並 非難題,在入冥電影中,韓國版的《與神同行》 或美國版的《可可的夜總會》,不管是電影科技 或是動漫都可解決許多技術性難題,何況昆侖之 行相對簡單!過山海關即可活用西王母與昆侖神 話,西王母即為最終謁見的神話人物,結合穆天 子或屈原、后羿之求仙草藥,這個神話框架可以 加入奇幻怪物,契合昇天所遇的考驗,就可形成 數位版的過關遊戲。

四、一個文創版的山海新世界

從世界已然成為電玩、電影的趨勢,去神話 化的創作禁忌已經消退,既然類似《與神同行》 可以活用入冥神話,《可可的夜總會》也可利用 南美的地方知識,就沒有理由放棄《山海經、圖》 的文化資源,關鍵只在如何活用?嚴格來說,華 人世界從電影到電玩,反覆使用的仍然多屬歷史 題材,如《三國演義》、《水滸傳》等,大話《西遊》也不少,但還是未能充分運用《山海經》的神話資源!當初接觸西方神話之際,有識之士曾經檢討為什麼華人缺乏神話?關鍵在未能重新整理、運用民族神話。早期的神話既簡要、不足,反而留下許多可以發揮的空間,這些空白正是提

供創新的可能性,問題在於民族性,過於理性、

保守以致失去豐富的想像力,如此對電玩世界的

開拓乃是負面的負擔。

今人面對山海世界,已經不會再隨意標籤 化為「荒誕不經」,其中值得珍惜的就是文化原 型,可以提供作為創作的靈感,而不必在意非常 性背後所反映的,而是這些複合的神奇圖像可以 激發什麼?目前從學理上定位為圖騰神物、或是 古老歷史的口傳記憶?這種神話詮釋可以持續下 去,關鍵在現代人活用這些文化資源,既可將其 加入逢年過節的遊戲中,也可作為持續創新的新 媒介,可證文創的背後必然存在人文因素。

從《山海圖》新繪本廣受好評的經驗,在繪事之後即可省思還有什麼創意?「過山海關」只是其中一個選項,相信還有更多的空間等待今人填空,基於這樣的自覺期待出現新版本的神話,一個古老的民族只有富於想像,其神話創造力才不會枯竭,而文化活力的永續就考驗一個民族的文化智慧。



心自在了! 生命就柔軟了!

內心的溫度決定你人生的 高度,把心安頓了, 你就自在了!

安顔 著

老樹創意 /10703/266 面 /21 公分 /250 元 / 平裝 ISBN 9789866297847/177

樂活,從丢掉心靈垃圾開始——心路需要「練習」和「規劃」。失衡的身心會對生活造成巨大危害,因此得喚醒沈睡的自癒力,將蠶食內心能量的繭撕破。作者安顏老師爲資深心理學專家,以幽微的筆觸,陪伴你一起面對這些人生課題:7個章節,7堂心理課,鬆解情緒與思慮過甚的干擾,學習與自我對話,喚醒沉睡的自癒力,感受內在真我的寧靜。(老樹創意)



原來, 婚姻可以 不靠忍耐來維持

情緒取向伴侶治療的 挑戰與承諾

劉婷等 著

張老師 /10701/280 面 /21 公分 /380 元 / 平裝 ISBN 9789576939075/178

從依附理論的角度來看,在不安或受到威脅時,跟 伴侶的親近依賴、希望被保護支持,都是人類與生 俱來的本能。當伴侶未能及時回應、滿足對方的依 附期待,就會產生失望甚至怨懟。情緒取向伴侶治 療的精髓在於,協助處於關係中痛苦的伴侶重新整 理情緒反應,打破負向情緒造成的惡性循環,幫助 伴侶們找到新的、建設性的互動方式,重塑新的 「情緒經驗」,以滿足雙方的依附需求,重啟親密 情感連結的可能。(張老師)

担