

## 人生如戲

臺大醫學院附設醫院教學部 蕭卓倫醫師

「人生如戲，戲如人生」，以前學習到這句話，一直都是把這個「戲」字，當作是戲劇。不過隨著近年來遊戲產業的高度興起，遊戲世界中，也各有萬千風貌、跌宕起伏，一點也不輸給電影戲劇，人生如戲對我來說，以遊戲來比喻會更為貼切，因為在我人生的各個階段，都有遊戲的一路相伴。

從孩童時期開始，對於遊戲就有種天生的痴迷，柑仔店的小玩具，包括諸如俄羅斯方塊掌機、繪圖板、套圈圈水機…當時也能夠我耗上一時半。之後發現了父母的 Nokia 手機上面有了更為有趣的貪吃蛇、星際大戰 (Space Impact) 後，每天父母下班後第一件事就是向他們索要手機玩遊戲。

國小時期，楓之谷是最為熱門的線上遊戲，可惜因為家裡沒有網路的緣因，沒能參與這個大家白天學校相聚、晚上 MSN、楓之谷線上集合的風潮。不過靠著光碟、隨身碟以及同學們分享的友誼，家裡被父母嚴家看管的單機電腦，還是安裝上了知名遊戲 CS1.6 以及世紀帝國 2。那個年代，掌機和手機都還不普遍，反而是電腦課，帶來了特別的遊戲體驗。當時每週一堂的電腦課是全班同學的天堂，大家一起列隊準備前往上課時都充滿欣喜，因為那裡有珍貴的冷氣，進去教室還要脫鞋防塵，對小學生而言充滿儀式感，大家最期待的事情就是老師遲到，或是快速完成上課學習到的 Office、小畫家、非常好色軟體作業，課前課後的時間都是貴的自由時間，當時電腦和網路沒有那麼普及，好多學生只有在這短短時間能徜徉網海，史萊姆好玩遊戲區、夢遊先生、外星人入侵、紫色恐怖、辦公室偷情、蕃薯藤養小蕃薯…等知名線上小遊戲在小學生口耳相傳中，出現在大家電腦課的螢幕上，老師倒數計時後切換大家的螢幕開始上課時，整個班級也馬上會出現遊戲被中斷的哀嚎聲。

高年級後，憑著成績和對爸爸的死纏爛打，得到了任天堂的折疊掌機 GBA，開始和全世界的遊戲潮流接軌，現在全球知名的瑪麗歐和神奇寶貝系列，都是在國小時的寒暑假、考完試後的獎勵電玩時間以及每天晚上被窩裡的練功時間中，慢慢熟悉的。另一個花費大把時間的去處，是 GBA

掌機遊戲「牧場物語」，當時盜版橫行，掌機移植到電腦上遊玩，這個遊戲有中文，又是男女皆適合的農牧場、戀愛主題，所以全班同學不論男女都為之流行。

國中時期，爸媽還是持續維持無網路的狀態，所以我還是和線上遊戲無緣，不過這時班上的遊戲交流氣氛和小學時代一樣熱絡，單機遊戲還是這時期的主流。信長之野望、曹操傳、世紀爭霸、王國的興起…為我提供遊戲的同學是歷史遊戲愛好者，在其影響下，也都是玩這種歷史背景的遊戲。國中時期沒有文理組之分，歷史是必修課，當前些時日還在玩的歷史場景，出現在歷史課堂時，總會和同道好友們相視而笑。

課本上面學到的都是片斷的歷史，在遊戲裡面，才得以更全面的以沉浸式體驗學習歷史。比如「曹操傳」就是一個很特別的遊戲，不光是戰棋、兵種相剋、存讀檔大法、多重路線結局的設定令人耳目一新，但更為精采的部分在於故事，不像傳統史書三國演義的反派角度切入，從曹操的發跡故事開始說起，歷經挫敗最後壯大，完完整整體驗了一回梟雄人生。

傳統的戰爭經營類模擬遊戲有玩過光榮的三國志系列，玩家的遊玩重點是兵糧、金錢、兵力、將領能力的數字間的各種交互作用，實際的戰鬥場面不是重點，所以在技術限制下略顯陽春，帶入感不高。世紀爭霸、王國的興起、世紀帝國還有後來的文明帝國系列，控制單位進行 4X: 探索(eXplore)、拓張(eXpand)、開發(eXploit) 與征服(eXterminate)，戰役設計涵蓋了古今中外的各歷史背景，電腦前親身參與重大的歷史時刻，重演大國博弈下的驚險求生到最終崛起，不過仍有遺憾是歷史是重要的戰爭場景都未能有貼近真實的數以萬計士兵廝殺場面，前述遊戲的戰爭，都會以戰棋、或是小規模數十頂多數百的單位戰鬥，當時還未接觸到以打造真實戰鬥著稱的「Total war」系列，所以仍有少許遺憾。直到國中同學有一天介紹了「信長之野望」給我，同樣是大戰略遊戲，場景放在較為陌生的日本戰國時期，但也幸虧有這款遊戲，得以為日後日本的文學、地理、歷史知識打好基礎。遊戲裡面的戰爭場景，配合上真實構建的日本地圖，指揮軍隊需要因地制宜，每一軍團都是真實數千乃至上萬的兵力組成。猶記得當時狂熱遊玩時，每天上課都要和同學們討論昨日又用了精采的戰法以寡擊眾，又攻滅了幾個國家…古今多少事，盡付戰略遊戲笑談中。

電腦外，當時的掌機市場兩強爭霸，分別是 Sony PSP / Nintendo NDS，同樣靠著死纏爛打的功力，說服爸爸買了 PSP。國中是歷史遊戲的年代，掌機上瘋狂愛上了「三國無雙」系列，同樣是歷史舞台，但這卻是動作遊戲，我們扮演將領，親身在戰場上廝殺，體驗一夫當關、橫掃千軍

萬馬的快意。光榮「三國無雙」系列非常經典，日後的三國勢力配色(藍綠紅-魏蜀吳)、人物繪圖形象等都為後來的三國相關動畫、影視、遊戲立下深遠影響。

高中時期，大家都說進入建中後眼界會大開，除了學識以外，遊戲更是如此，自由的學風下，很容易玩瘋三年。高中電腦課再度成為班級的競賽場，大家使用校園內網，玩起 CS1.6，至今還記得班上過半同學登入地圖，以學號為遊戲角色取名，進行全班大亂鬥的場面。另一個經典場面是班上代表和隔壁班槍戰決鬥，當時班上氣氛之火熱，躁動到黑板上的國父像都傾倒下來。

這個時期，青春年華精力勃發，特別喜愛槍戰這類刺激的高張力遊戲。Call of duty 系列，完全顛覆了我對槍戰的認知，第一人稱運鏡、美蘇爭霸或二戰背景、身旁一同奮戰的電腦隊友…我就宛如動作片主角一般。此外，高中死黨也加入了遊戲人生之中，當時平日晚上認真唸書，週末就是好好的放鬆，我們會先去醫學院打場籃球，再來走到台北車站吃學生餐廳般的便宜便當店，一天的最後會在網咖間坐定，「L4D2」是當時的最愛，這是一款殭屍題材的射擊遊戲，特色是需要隊友們之間緊密的互動，不只平常的交叉火力、分散敵人注意等合作，倒下是也需要隊友拉上一把。每當最後成功逃脫重圍時，總能心滿意足的道別，但更多時刻是 4 個人合作反而互扯後腿而任務失敗，這時大家還是不甘心地約好下週再戰。在 CS: GO 裡也是一樣，和死黨們組成小隊和對方對戰，并肩作戰共享輸贏。另外一款是 PSP 上面的潛龍諜影，上課時用 PSP 進行連線合作對戰敵方坦克、直升機、機器人，槍戰以外，更多了潛行、偵查、收集的元素，許許多多的隱藏要素同樣是永遠聊不完的話題。後續還有「末日鼠疫」、「Remnants: from the ashes」、「惡靈古堡系列」，也是和好友連線，不斷的配合做戰，並且收集道具。

高中開始家裡終於接上網路，正式進入了線上遊戲的紀元，槍戰也升格為真人競技對戰，過去玩的 GTA、CS 1.6 都是單機領域，和電腦對戰通常玩家總是優勢佔盡，然而當對方也是如同你我的真人玩家時，這時考驗的就是反應、決策力、敏銳、心理戰…在 CS: GO 是如此，而「星海爭霸」更是。高二分類組後，第一個認識的朋友就推坑了這款給我，是類似世紀帝國的即時戰略遊戲，但是更為競技性，需要記熟各種流派打法，會戰時滑鼠、鍵盤的操作，就像是手指在進行一場激烈運動一樣，後來在這款遊戲上面未達精通，但是從此開始懂得職業高手厲害在哪裡，也學會了欣賞電競比賽。

國小至高中十多年的時間，生活圈只在家裡、學校、補習班幾個點，課業佔了生活的一大重心，自己和好友們都比較偏好宅在家的屬性，可運用金錢有限，也沒有交通工具出遠門，電玩遊戲很自然成為了一大娛樂重點，雖然蝸居電腦，但透過遊戲認識歷史、認識鄉村、認識不同世界風貌、認識不同國家、不同時期、不同職業、不同戀情的人們生活…

大學進入台大後，視野更加開擴，讀書考試不再是生活的唯一重心了。系上的活動、打工賺錢、出遠門旅遊交換、談戀愛、社團活動…生活重心多點齊放，經濟以及生活上的自由提供了更多元的娛樂選項，比如桌遊、唱歌、國內外旅遊、爬山、潛水…，就好像小時候吃到泡麵覺得好好吃，長大吃了各式美食後，再回去吃兒時最愛的泡麵馬上記憶幻滅。此時的電玩遊戲不再是課後生活的全部，慢慢退居成娛樂的一項，再也沒有像是寒暑假般的大把時間需要遊戲來消磨，所以玩起來講求效率、新奇、功能性。比如一場對戰 5-10 分鐘的爐石、闇影詩章這類的卡牌遊戲就很適合我的節奏，不用像槍戰、即時戰略那樣全神貫注，卡牌競技思考和運氣比較重要，也可以隨時利用開會、通勤空檔來上一場。另外是一些生活中無法體會到的主題我特別有興趣，像是「Far cry 系列」、「古墓奇兵系列」、「刺客教條系列」，可以在海島、極地、遺跡、歷史城市中探險。「農夫模擬」、「法醫模擬」、「城市：天際線」、「手術模擬」、「飛行模擬」、「福爾摩斯」等，體驗不同職業的人生。又或是要和女友感情增溫或是友人現場同樂，使用同機多人模式，遊玩「Overcook」、「鵝模擬器」、「Trine」，一同遊玩，一同拌嘴。

直播興起是另一個少玩遊戲的關鍵，大學乃至出社會後，越來越沒有足夠的時間以及耐性從頭到尾好好體會一款遊戲，下班後，只想好好躺著，看實況主幫我玩，一邊和網友們一起評論，好似一團人一起參與的聚會。最早開始看實況直播，其實是我想看別人玩自己不敢玩的恐怖遊戲「Outlast」，看別人玩相當於有無數網友幫忙壯膽，便不再害怕，另外是想看看別人玩競技遊戲的技巧來學習，沒想到越看越成為另一種玩遊戲的方式，以這種間接卻又省時的方式，欣賞遊戲的劇情、設計、玩法、關心遊戲發展、參與最新遊戲話題的討論，雖然沒有親身遊玩，卻也沒有脫節。問起身邊同輩人士，不少人有類似的感慨，沒時間好好的玩遊戲，有些人和我一樣投入觀看直播的路，有些人則投身手機遊戲，還聽說有人租下一個小套房，每年請個幾天年休，和家人謊稱自己出國進修，結果是在小房間閉關玩上整天。

另外一個理由越來越少玩遊戲是因為，「人生如戲」人生其實就是一個無比大型、不能重來、無限種可能性的角色扮演遊戲，單單拿股市來

說，這就是一個無比好玩的遊戲，現在對於遊戲中打到的金錢、道具、財寶都沒有感覺了，都只覺得那就是一些程式碼的組合，相比之下股市中的金錢遊戲才更讓我興奮，因為賺取的都是貨真價實的金錢。此外，還有最近也深深覺得，完整照顧病人，也好似調控一個無比精細的經營遊戲一般。

真正的電玩遊戲，曾經是生活的全部，如今退居幕後，然而過去的遊戲仍然承載著美好的童年以及中學回憶。我會帶著這些寶貴的遊戲經驗，人生當中的各種愛情遊戲、家庭經營遊戲、職業打拼遊戲…等，把它們好好的玩一場…