

「結合閱讀與遊戲的創意實驗」

信子：讓繪本故事 成為一場可以參與的冒險

如何讓閱讀變得更有趣？信子從小就喜歡把天馬行空的想像轉化為可以參與的遊戲世界，在成為繪本作家後，持續在創作中融入互動設計與敘事，讓讀者不只是翻閱書頁，而是在閱讀與探索之間，展開一場充滿想像力的冒險。

撰文／梁雯晶 攝影／林宜賢

「事件發生！事件發生！三角龍媽媽的蛋寶寶被偷啦！神出鬼沒的怪盜將龍媽媽懷胎 18 個月的蛋寶寶偷走了！」貓熊警察波力、百變助手恰恰，與化身成小助手的玩家，將攜手踏上找回恐龍蛋的冒險旅程，循著線索層層闖關、破解任務，在緊張又充滿趣味的挑戰中一步步逼近真相。

走進位於臺北市南港瓶蓋工廠的「蛋蛋怪盜來了！」數位遊戲互動展，彷彿來到一座充滿童趣與想像力的奇幻世界。結合高畫質投影機、投影互動牆、遊戲闖關、AI 生成等高科技數位技術，讓民眾不僅可以闖關解任務，還能以 AI 生成的分身角色，進入蛋蛋怪盜的世界，在繽紛有趣的大街裡遊走，與奇怪阿嬤一齊做體操。展場裡不時傳來孩子的歡笑聲，大人們也個個玩得不亦樂乎、沉浸其中。

遊戲與科技結合 讓角色從繪本裡走出來

「角色真的從繪本裡走出來了！」這是不少玩家體驗完「蛋蛋怪盜來了！」後最直接的感想。事實上，「蛋蛋怪盜來了！」的世界觀與角色設定，都是來自繪本作家信子的作品，包括《貓熊警察》、《奇怪阿嬤》系列等。臺灣原創 IP 與科技的結合，讓原本存在於書頁中的角色重新轉譯，成為可以一起冒險闖關的遊戲角色。當民眾走進展場，不再只是單純翻閱繪本的讀者，而是化身為故事的一員，與角色一起並肩追查怪盜蹤跡，並在遊戲過程中重新認識這些充滿魅力的角色。

從小就喜歡玩遊戲的信子表示：「如果能讓孩子在玩樂中學習，我相信可以獲得比書本更多的啟發。」信子口中所說的「遊戲」不只是躲貓貓、鬼捉人等實體互動類型，而是在特定規則與挑戰機制下展開的參與式體驗。





透過不同媒材的運用——包括繪本、科技、展覽，甚至與 AI 技術結合，讓參與者在故事與規則之間探索、選擇與行動，開創有別於傳統想像的遊戲內容。「無論是繪本、遊戲還是展覽，最終目的都是為了帶給周遭的人歡樂與開心，這也是我當初希望成為繪本作家時，最想完成的目標之一。」信子分享。

從卡牌遊戲獲得靈感 立志成為繪本作家

畫畫對信子來說，一直是一件既快樂又好玩的事。從小，信子就經常在圖書館的書架中流連，翻閱一本本圖文並茂的故事書，即使書本已翻到最後一頁，故事仍未在信子的心中畫下句點，天馬行空的情節繼續在他的腦海裡延伸，發展出新劇情。於是，信子拿起紙筆，把這些角色與故事畫下來，並將一張張畫好的紙裝訂在一起，做成一本本「小書」。這些手繪小書劇情迭宕、充滿想像力，在同學朋友間廣為傳閱。

1. 「蛋蛋怪盜來了！」數位遊戲互動展透過 AI 技術，讓故事以遊戲互動呈現。
2. 信子持續在創作中融入互動設計與敘事，讓讀者邊閱讀邊探索。
3. 信子的手繪小書。

2
3
1



信子就讀國小時，正值《寶可夢》、《遊戲王》等動漫風靡全臺，衍生出的卡牌遊戲也成為同學間最熱門的話題之一。每當下課鐘響起，大家圍在一起交換卡牌、討論戰術，並且就地展開一場場激烈對戰。但信子看到這些卡牌時，腦中浮現的是另一種可能——如果是自己設計一套卡牌遊戲呢？信子決定著手實踐這個想法，不僅繪製卡牌、設定角色的能力值、構思遊戲規則，甚至連遊戲地圖也一併畫出。製作完成後，信子邀請同學一起玩，引起熱烈回

響，不少同學紛紛效仿，動手繪製屬於自己的卡牌遊戲，彼此相互分享，衍生出更加豐富的對戰變化。

當時信子深刻感受到，創作不只是自己的事情，其成果會產生無形的力量，感染周遭的人，引發更多可能性。「畫畫與遊戲，都是一種說故事的媒介，最重要的是如何藉由這些媒介傳遞想說的話。當它們能引起旁人的共鳴時，就是我創作獲得的最大收穫。」這些單純快樂的童年回憶，悄悄埋下信子日後踏上繪本作家之路的種子——把繪畫與遊戲結合在一起，讓「說故事」不止於平面，而是一場可以身體力行參與的冒險。小小的信子因此立定志向：「我將來要成為一位繪本作家！」

理想與現實 與正規科班體制格格不入

媽媽看信子如此喜歡畫畫，便送他到畫室學習、報考國中美術班。然而畫室與美術班的課程，與信子嚮往的「在玩樂中畫畫」相差甚遠。

當時那些學習繪畫的課程，大多強調基本功的訓練，教導學生如何在各類繪畫比賽中脫穎而出，例如以素描技法把水果靜物畫得逼真寫實，或是選擇哪些題材創作較容易獲得評審青睞等等。信子回憶，他在畫室的水彩課中，曾試圖混合不同媒材進行創作，老師卻以「不合規範」糾正他的創作方式。長期下來，信子發現——這與他充滿玩心的創作想像截然不同，畫畫原本帶來的自由與樂趣，在一次次的課程練習中被磨耗。

而就讀國中美術班時，美術班除了強調術科基礎，對於學科要求也相當嚴格，同學們多半在課堂上專心準備學科考試，下課後再趕往補習班繼續進修，這也與信子原本想像的不一樣——「我以為大家可以在課堂上盡情畫畫，然後相互交流討論創作想法。」當同學們都在用功念書時，信子的心思卻不在課業上，每天在課本上塗鴉、望著窗外的好天氣，心想著：「要是能出去玩該有多好。」



讓創作回歸初心 找到最初的感動

但信子想成為繪本作家的志向並未消失，為了離夢想更近一步，信子保送復興商工後，決定就讀廣告設計科。「當時電腦刚开始普及，我思考著日後既然要當繪本作家，除了畫畫能力，也必須熟悉平面設計、印刷等知識才行。」因此，信子白天在學校上課，放學後則到印刷廠打工，以實戰方式學習印刷技術。

退伍後，信子先在手機公司擔任平面設計，再利用下班時間勤跑圖書館，翻閱各式繪本學習，積極提升創作能力。為了毫無保留的追求夢想，後來他毅然辭去工作，全心投入創作準備，並且持續上課進修。其中，金鼎獎繪本作家劉旭恭開設的繪本創作課程，成為啟發信子的關鍵契機。

劉旭恭擅長以深入淺出的方式帶領學生思考創作核心價值。信子回憶，每次與劉旭恭討論問題時，他不會直接給予正確答案，而是循序漸進的提問，引領學生逐步釐清創作想法：「你對這個故事有什麼看法？你想表達什麼？你覺得什麼地方需要調整？」劉旭恭也鼓勵學生，在創作時應從內心出發，把最能感動自己的想法畫出來。「無論在任何時候，創作都應該回到初心——也就是屬於自己的那份最初感動。」

上了 1 年的創作課程後，信子決定拿起畫筆，正式開始構思他的第一本作品《小兔子的奇怪阿嬤》。故事從略微奇幻的情節展開：小兔子上山砍柴，在回家的路上遇到了一位奇怪的阿嬤，因為沒有人認識，小兔子便決定帶她回家一起生活。信子筆下的劇情，除了天馬行空的想像力，角色造型也不拘一般、用色大膽鮮豔，例如「奇怪阿嬤」系列裡的「阿嬤」，有著不同於一般大眾熟悉的慈祥形象：紅色頭髮、橘色酒糟鼻、綠色嘴唇，臉上滿是皺紋。可愛畫風中帶著幾分怪誕，讓人留下鮮明的印象。

因為信子從小與阿嬤十分親近，所以決定從「與阿嬤相處」這個最熟悉、最有感觸的題材開始，繪本裡的小兔子，就是信子的自我投射。這本作品不僅是信子創作生涯的起點，也是信子對自我的深刻回應。



| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| | 3 |
| | 4 |

- 1-2. 展覽結合遊戲闖關、AI 生成等數位技術，民眾不僅可以闖關解任務，還能以 AI 生成的分身角色，沉浸體驗繪本的世界。
- 3-4. 《小兔子的奇怪阿嬤》是信子創作的起點，這本作品也在展覽中以遊戲呈現，邀請玩家與奇怪阿嬤一齊做體操。





繪本也可以是遊戲書 創造冒險的樂趣

《小兔子的奇怪阿嬤》是本長達 90 頁的圖畫故事，屬於橋梁書（Bridge Book）性質，是介於繪本與純文字書之間的兒童讀物。當時這類型的作品在市場上仍不多見，信子將作品投稿至出版社後，順利獲得出版機會，並獲得讀者熱烈回響。

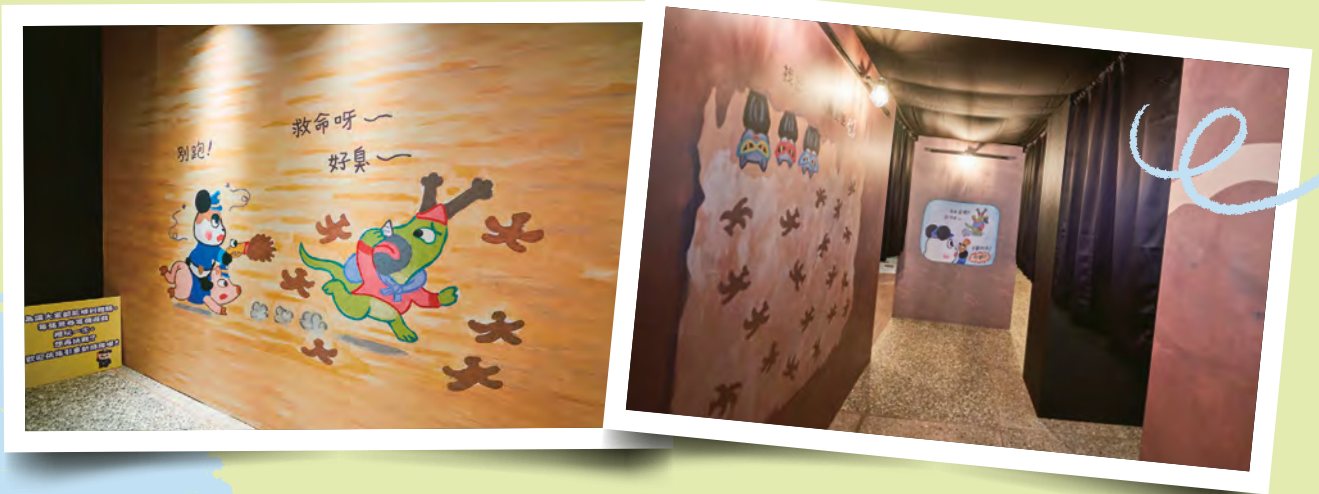


成為繪本作家後，信子持續上劉旭恭的創作課，學習包含繪本製作、故事發想、手製書等，這也讓信子想起小時候製作小書的快樂回憶，因此以迷宮為主題，創意發想出《迷宮小小書》翻摺遊戲書。「我從小就很喜歡畫迷宮，迷宮有種魅力，選擇未知的道路很吸引人，讓讀者透過書本的翻摺來行走路線，能體驗到無法預期的感覺，更添加未知性的閱讀趣味。」信子也以獨立出版的形式，推出更多不同實驗性的小書作品。「能讓讀者在繪本遊戲書中玩得不亦樂乎，彷彿也讓自己重新找回兒時探索冒險的樂趣。」

「其實孩子們很喜歡玩樂，如果能從玩樂中學習，能增加孩子認識這個世界的動力。」信子向出版社提議，除了單純的繪本創作，也可以將「遊戲書」概念注入繪本中。於是，他把自己擅長的卡牌、迷宮、地圖與規則設計等互動元素融入作品，推出《貓熊警察》繪本遊戲書與故事桌遊，孩子不僅能閱讀繪本故事，還能自由著色、挑戰迷宮、玩卡牌，在閱讀之外延伸更多互動的樂趣。

對信子而言，故事與遊戲沒有明確的界線。當閱讀不再只是翻頁，而是能夠動手、動腦一起參與時，書本便成為孩子探索世界的另一種方式。





| | | |
|---|---|---|
| 1 | 5 | 6 |
| | 2 | |
| 3 | 4 | |

- 1-2. 信子表示迷宮有種魅力，選擇未知的道路很吸引人，並以迷宮為主題，繪製許多翻摺小書。
3. 此次的數位遊戲互動展由《貓熊警察》繪本與故事中 IP 角色延伸而成。
4. 信子除了單純的繪本創作，也將「遊戲書」概念注入繪本中。
- 5-6. 「警察波力便便槍」關卡在 AI 科技的輔助下，轉化為饒富趣味的互動遊戲。

AI 時代來臨 選擇與科技共處合作

AI 勢不可擋，近年來甚至衝擊文字、圖畫創作的本質與定義，但身為繪本作家的信子不擔心會被取代，「如果善加應用，AI 可以成為創作者的輔助工具，但創作最重要的本質，仍然是創作者想說什麼樣的故事。」

信子是位靈感豐沛的人，每當構思一個繪本故事時，腦中又會冒出五、六個不同的點子，信子會把這些靈感收集在自己的資料庫裡。這個「靈感資料庫」存放各式各樣的資料、筆記與零散想法。當信子準備展開創作時，便會從資料庫中尋找需要的素材，逐步梳理聚焦，「以前用手寫或電腦整理，需要花很多時間釐清，才能推進到創作階段，現在有了 AI 幫助，讓我能快速統整出具體的結構與脈絡。」

此外，藉由數位技術的協助，也能打破傳統創作的框架，衍生出更多有趣的創意實驗。除了將繪本角色轉譯為遊戲體驗，展場中的「警察波力便便槍」互動關卡，信子提出將關卡設計為射擊遊戲，把「便便」化為發射的子彈。「當初在畫這個角色時，便想像著若能把這段劇情轉化成射擊遊戲，一定很好玩！」在團隊的協助下，這個想法被具體實現，轉化為饒富趣味的遊戲設計。

信子認為，創作者的「創意」是 AI 無法取代的。「我們要做的，是學會如何把 AI 當作輔助工具，去擴大自己的創意。」無論是將閱讀結合遊戲，或是把繪本角色轉譯為 AI 互動體驗，信子始終相信，創作過程中最重要的，仍是那份想說故事、與人分享想像的初心。科技的加入，並非取代創作，而是讓故事有機會以更多元的形式，被更多人看見與感受。✦

