

# 1 PLAYER

# 遊戲博物志

# 各地遊戲博物館掠影

在世界各地，遊戲愛好者不在少數，作為一個有着數千年歷史，又同時在蓬勃發展的產業，遊戲也如同其他活動一般，值得被紀念。筆者前些日子去到歐洲，在城市中間逛時，無意間發現一座小城中竟有一座展覽豐富的遊戲博物館。這讓筆者想起，在全球各地，也有許多類似的遊戲博物館，各有特色。本期，筆者與您共同盤點世界各地的遊戲博物館。



杜若(文、圖)

## START

遊戲作為人類活動之一，公元前2600年的古籍中已有記載，它的起源更難以追溯，至今已有至少數千年歷史。哲學家維特根斯坦在其著作《哲學研究》中，提出遊戲的幾個要素，像是玩耍、規則及競爭，但這些都無法適當定義遊戲。維特根斯坦認為人類用「遊戲」來稱呼許多不同的活動。而電子遊戲發明至今

也已經成為一個蓬勃發展的產業，2022年中國遊戲市場實際銷售收入2658.84億元人民幣。實際上，遊戲元素出現在越來越多的博物館展陳設計中，例如有藝術家以遊戲表達自己的藝術思想或靈感，也有博物館策展人將遊戲裝置放置在展覽中用作科普，但以遊戲為主題的博物館不算太多，各具特色。

### 德國柏林Computerspielemuseum

德國柏林的Computerspielemuseum是世界上成立時間最早的電子遊戲博物館，成立於1997年，目前有一個常設展覽，展覽於2011年首次展出。博物館中有許多獨特性的原創展品、可供操作的經典作品和大量媒體裝置。

根據博物館公布的數據，它收藏有25000款電腦遊戲和相關應用程序、超過300個硬件和計算機系統、超過10000卷遊戲相關的雜誌期刊，藏品在遊戲界可謂豐富，在其中最特別的，或許要數在1951年西德工業博覽會上展出的，可以遊玩尼姆遊戲(NIM)的電腦裝置Nimrod，這也是現存最早的電腦遊戲。玩家須在控制板上按下按鈕，而與按鈕相對應的燈泡則會在機器上面亮起，然後便輪到電腦的回合。機器的運算結果也會透過燈泡表示。Nimrod設有多種運算速度，可快可慢，以便演示者可以準確地描述電腦的實時操作。在博物館中，參觀者甚至有機會可以與這台已經超過70歲的「老爺爺」遊戲裝置一較高下。

除了最早的電腦遊戲之外，博物館還收集了包括蘋果第二代，Atari等等在內，從1980年至今的各種家用電腦，當然，最新款的VR技術，PlayStation5遊戲機等，也在博物館中陳列。Computerspielemuseum以編年史的方式向觀看者們展示了70年的遊戲歷史。

註：尼姆遊戲(英語：Nim)，是一種兩個人玩的回合制數學策略遊戲。遊戲者輪流從幾排棋子(或者任何道具)中選擇一排，再由這一排中取走一個或者多個，依規則不同，拿走最後一個的可能是輸家，也有可能是贏家。



◀德國柏林的Computerspielemuseum是世界上成立時間最早的電子遊戲博物館。

▶瑞士盧塞恩Gameorama博物館陳列的遊戲。



### 瑞士盧塞恩Gameorama

將視野拉長，將遊戲的範圍由電腦遊戲拓展到全部人類歷史上的遊戲，瑞士旅遊小城盧塞恩的Gameorama就向參觀者提供了一個小而全面的遊戲世界，不起眼的小門裏面，藏着策展者心目中的遊戲天地。

Gameorama主打的是「交互」，從外觀上看更像香港常見的遊戲機廳，也有些像內地的網吧，走進博物館，門口是賣咖啡飲料的售票處，旁邊則是陳列着以UNO牌為代表的桌遊區。在跟工作人員的聊天中得知，博物館的入場費並不低，桌遊區是面向所有人開放且完全免費，工作人員在閒暇時候也會加入遊戲。

進入博物館，裏面大致可以分為三部分，第一部分是遊戲的歷史，陳列了一些遊戲相關的文物，包括公元前2000年前後，古埃及的Senet遊戲及美索不達米亞文明的ur遊戲，美國1860推出的畫冊遊戲「人生遊戲」(筆者認為這也是大富翁遊戲的一種)，展覽也包括了中國發明的圍棋。

第二部分則是各種類型的互動遊戲，與

前一部分被塵封在展櫃中的文物不同，這一部分所有的遊戲都可以實際操作。其中最吸引眼球的就位於整個展廳最中心的彈球遊戲。博物館中陳列了10部彈球機，歷史最早的可以追溯到1935年，裝飾繪畫風格從西方神話到太空風格，再到動漫風格一應俱全。玩法上大同小異，歸根結底都是矩形的木製框架，裏面釘着數根鐵釘，鐵釘會形成軌道。玩家在投幣之後，透過側邊的彈簧彈出一顆金屬小球，讓小球進入矩形框架裏任意彈跳，並依據經過的地點得分。當小球往下掉的時候，玩家可以操控最底端的板子將小球打回去、繼續彈跳。如果玩家讓小球落到最底端，則遊戲結束。除了彈球機外，博物館還陳列了飛鏢機及桌上足球機，都是可供玩家操作的歷史物件。第三部分則是電子遊戲部分，囿於空間限制，Gameorama無法像Computerspielemuseum一樣做到「大而全」，它主要陳列的是家用電腦及遊戲主機，包括香港人常見的日本「拳皇」「街霸」系列遊戲。

值得一提的是，為防止玩家過度體驗影響其他使用者參觀，每一款主機被限定為只能遊玩一款遊戲的一個固定關卡。



▶瑞士旅遊小城盧塞恩的Gameorama向參觀者提供了一個小而全面的遊戲世界。

### 中國成都極客堂(Geek Hall)

對內地的玩家，有沒有屬於自己的遊戲博物館呢？位於成都的這家「極客堂」博物館就是其中的代表。成都位於人傑地靈的天府之國，更是中國西部的科技中心(研發著名手機遊戲《王者榮耀》的天美工作室就位於成都)。極客堂位於

四川省省會城市成都的中心地帶，乍一眼看上去只是間環境氛圍舒適的遊戲體驗館，但它遠遠不僅僅如此。極客堂曾在中國的眾多遊戲展會上多次擺出過自己的展台，店舖二樓還設有遊戲博物館「環球電子遊戲文化博覽館」，收藏品基本記錄了整個中國家用遊戲機的歷史。

從上世紀80年代最早在中國內地市場發售的遊戲主機master system到以「學習機」之名，行「遊戲機」之實，「模仿」FC遊戲機風靡內地的「小霸王學習機」(以及他的兄弟「小天才」等等)，再到21世紀初在中國發售的PS2遊戲機等，都靜靜地躺在博物館中。極客堂甚至收集了PS2在中國正式發售的16部正版遊戲以及微軟XBOX發布的各式限量款遊戲裝備。雖然面積不大，可它的布置與陳列，顯示作者對於中國遊戲歷史的了解與真摯的感情。



▲成都極客堂(Geek Hall)遊戲博物館設有「環球電子遊戲文化博覽館」。

### 日本「任天堂資料館」(Nintendo Gallery)

相信去過日本環球影城的遊客，都難以忘記位於大阪環球影城的超級任天堂世界，那麼任天堂這家日本電子遊戲文化的代表，是否有屬於自己的遊戲博物館呢？現在暫時還沒有，但馬上就會有了。任天堂計劃將旗下位於京都宇治市小倉町的一間舊工廠改造為「任天堂資料館」(Nintendo Gallery)，用來展示公司歷史上包括遊戲主機在內的各種產品。他們希望透過展覽和體驗活動，讓來客更加了解任天堂打造產品的理念。

註：超級任天堂世界是基於著名遊戲公司任天堂的授權(如瑪利歐等)為主題的一系列主題公園區域。首先在日本環球影城內的園區於2021年3月18日正式開幕，然後在美國加州荷里活環球影城內的園區亦已於2023年2月17日正式開幕。

### 【結語】

從最早的魚骨獸骨到如今電腦芯片，遊戲的載體一直在變；但不變的是人們對快樂的追求與嚮往。遊戲的種類何止千種萬種，它的數量之龐大也是任何一座遊戲博物館都難以全部呈現收納的。但遊戲博物館中承載的，是參觀者與策展者對於遊戲的熱愛，這也是推動遊戲讓它一步一步變得更好的不竭動力。

▼瑞士盧塞恩Gameorama博物館陳列的遊戲。



▲瑞士盧塞恩Gameorama博物館陳列的遊戲。