



●現場玩家都十分沉浸在遊戲氛圍中。



●演員的專業表演帶動玩家進入沉浸式遊戲。

假若世界真正由你創造，你會選擇如何在歷史上留下痕跡？日前，跨媒介創作人黃靖與西九演藝攜手推出的全新遊戲劇場《當世界與你為敵》在自由空間細盒首演，並將於秋季移師大盒繼續發展。這像是一場前所未有的「實驗」——沒有固定座位，也沒有預設劇情，觀眾將被分為兩組，或作為「人類」參與文明建設，或化身俯瞰眾生的「神」見證這一切進行，共同創造一段屬於他們的獨家回憶。

●文：香港文匯報記者 陳藝
圖：Billy Elvis @billyelvis、西九文化區管理局提供



●遊戲劇場《當世界與你為敵》首演現場。

沉浸式遊戲劇場《當世界與你為敵》首演



●在遊戲中，玩家可以通過道具攻擊其他文明的建築群以獲得榮耀點數。



●遊戲劇場中的演員將扮演不同國度的守護神，通過演繹劇情和解說引導玩家展開遊戲。



●遊戲劇場現場的演員裝扮都十分具有特色。



●在遊戲的休息環節，玩家還可在場外與演員玩多種互動遊戲。

觀眾以身入局 體驗三小時創世

在首演前夕的專訪中，黃靖介紹了本次創作的個中內涵。他認為，在這個世界裏，每個人的選擇，都在定義自己是誰，不同的藝術形式也都服務於每一個人現階段的自我表達。在香港這樣一個特別的、中西薈萃的焦點城市，他希望能用更大膽創新的藝術嘗試，給更多市民和遊客帶來不一樣的體驗。

遊戲背後的人性思考

談及創作理念的緣起，黃靖想到了很多過往的歷程，包括在過去幾年大家都不怎麼出門的日子中，遊戲這件事讓他找到了很多快樂。他回憶道，因為從小就喜歡接觸很多新奇有趣的遊戲，長大後他發現很多事也都好似遊戲中的設定，好似都有各種可能發生的方向。那些生活中沉默的人和事，那些看似簡單的玩樂，最終都潛移默化地融入他的創作，成為他不斷嘗試創新的底色。這份底色，也在《當世界與你為敵》中找到了具體的呈現形式。

該遊戲劇場以建立文明為核心。玩家通過發展經濟、民政、科技和軍事等來增加人口和資源。遊戲中設有「民意」系統，人民的快樂與否，不僅來自物質滿足，更來自建設「民意塔」這樣的榮譽象徵：塔越高，陣營的榮譽感越強。但和平不是唯一的選項，不同陣營之間可以互相攻擊，摧毀對方的建築。遊戲中的「科技發展」規則，即是每個「國度」都可以像嘉年華遊戲一樣隨機觸發科技升級。更特別的是，遊戲過程中還包含歷史、心理、建築相關知識的短講，以短片或演員宣講、唱白的形式將遊戲中的戰爭、城市規劃與現實世界的知識連結起來。

「整個遊戲其實是一個探討權力的過程，」黃靖說，「讓人反思當你擁有權力時，會如何行動。」對於這個略帶「中二」氣質的劇本《當世界與你為敵》，黃靖認為這是一個開放命題。「有些人天性就想贏，對他們來說世界就是競爭場；也有人雖然熱愛和平，但認為人的慾望終將引發衝突。」在他看來，這個項目就像一個「試車場」，每一場都可能有完全不同的遊戲走向，也正是因為這樣，遊戲反而會更加有趣，每個人都可以根據自己對世界的態度，在其中找到自己的位置。觀眾在遊戲中的選擇和行為，或將反映出他們自身對世界和權力的真實態度。

趣味規則激發多層次互動

在過往的履歷中，黃靖有很多樣的身份，他涉足影視，玩音樂，做時裝，也做劇場。他笑稱自己是「半桶水」，每樣都不是最頂尖，「正因如此，我懂得欣賞和邀請那些在某個領域非常專業的朋友來幫忙。」在他看來，自己過往十幾年累積的人脈與跨界經驗，正是這個複雜項目能成形的關鍵。「我身邊有很多有意思的人，」黃靖說，「他們動機純粹，創造力強，認識很多人。」他喜歡和有才華的人一起工作，因為他們能為項目帶來意想不到的創意。這種團隊的多樣性，本身就是項目的核心價值。而這個項目的複雜程度，遠超傳統戲劇製作。



●黃靖接受採訪。



●在遊戲劇場中，演員與玩家會共同投入到遊戲中。

最初，黃靖的野心極大，一口氣設計了六種不同的遊戲，幾十個角色，試圖將所有想法塞進去。但很快他發現，過於複雜的系統他自己也無法獨立完成。於是他找來擅長玩遊戲和設計的朋友合作，經過不斷「抽絲剝繭」，最終將幾個獨立的遊戲融合成一個大家能一起玩的精簡版本。「創作的最後階段是痛苦的『減法』，」他坦言，「必須捨棄過多複雜的設計，才能讓核心概念清晰地呈現出來。」

在《當世界與你為敵》的世界裏，以不同的「地形」區分不同的國度，玩家包括演員和參與遊戲的所有人都在遊戲規則下產生互動。「這裏面有觀眾的遊戲、人類的遊戲、演員的遊戲。」黃靖解釋道，他設計的初衷是讓所有參與者，包括台上的歌者，都能像玩家一樣為了「贏」而全力以赴，每晚都真正投入，形成多層次的互動。

做為每個人而設的劇場

沉浸式體驗在香港並非新鮮事，但黃靖敏銳地觀察到一個問題：有些觀眾可能不太適應這種沒有距離感的互動。為了做出為每個人而設的劇場，遊戲特意設計了雙軌參與機制——除了深度投入的玩家，還有可以在一旁「食花生」看熱鬧的「神明」，作為觀察者，他們能俯瞰戰局，通過投票干預場上態勢，卻不必親自下场拚殺。

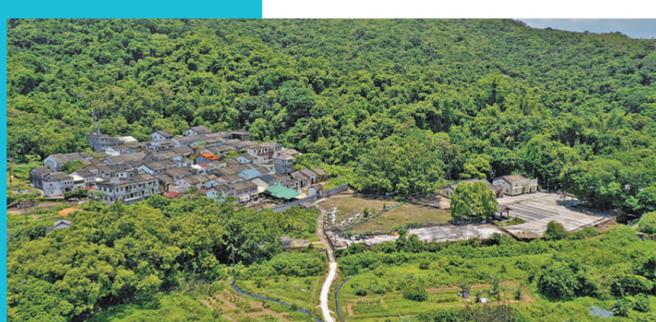
「我希望這個項目能像動漫或遊戲一樣有趣，」黃靖說，「吸引那些平時不常出門的『宅男宅女』，為香港的文化活動帶來新意，讓大家覺得出門也有好玩的去處。」黃靖提到，過去大家總覺得他的一些作品「很深奧」，但這一次，他要讓所有人都覺得好玩。這種設計理念，源於他在藝術探索和生活中不斷演進的認知與積累。「我花了很多時間和金錢，儲備了一批喜歡玩遊戲的朋友。我覺得自己已經累積了不少東西，現在正是實現這個想法的時候。」他感謝過去合作過的夥伴，也提到正是自己的跨界經驗讓他能整合不同的人才，共同完成這個項目。他表示，《當世界與你為敵》想要達成的目標，除了給大家帶來快樂之外，如果「參與者在遊戲結束後，能對世界、人生或者權力產生新的看法」也是很好的。

據悉，《當世界與你為敵》將於本月在自由空間細盒進行階段展演，並計劃於秋季移師大盒繼續開演。黃靖希望為年輕人提供某種新的可能性，讓更多人知道，在香港放鬆的方式除了去酒吧或吃米芝蓮餐廳，遊戲劇場也是一種有趣的新選擇。他觀察到，現在有很多新的、有趣的內容正在被創造，而自己只是其中創作者之一。「我很高興能與一群有創造力的年輕人一起工作，他們為項目注入了很多活力。」在這場三個小時的創世遊戲中，有人可能一念之間奠定世界格局，有人可能一子錯滿盤皆落索。但無論結局如何，這場沉浸式遊戲劇場，都將為每一個走進其中的人提供一個在玩樂、創造和思考之間自由穿梭的機會。

山水為紙 聲舞為墨

譚盾領銜「鄉郊豐年節」 奏響荔枝窩跨界樂章

●大鵬灣印洲塘的壯麗山海 主辦方供圖



●荔枝窩 主辦方供圖

香港文匯報訊 三月伊始，春回大地。由環境及生態局轄下鄉郊保育辦公室主辦的「鄉郊豐年節2026：『香港山水·聲舞』一日音樂節」，於3月1日在沙頭角荔枝窩舉行。這場選址於歷史悠久的客家圍村、以大鵬灣印洲塘壯麗山海為實景舞台的音樂盛事，繼去年於谷埔首秀後，再次將鄉郊自然生態、客家文化底蘊與國際級藝術表演熔於一爐，為到場觀眾締造了一場獨一無二的文化旅遊體驗。

此次音樂節的一大亮點，是邀請到聯合國教科文組織全球親善大使、香港特區政府「文化推廣大使」、國際知名作曲家兼指揮家譚盾出任藝術總監及指揮。他匯聚了本地、內地及海外的頂尖音樂家與舞蹈家，包括紐約打擊樂團及港深澳三重奏，共同創作出一部融合中西、貫穿古今的全新音樂篇章，深刻展現了香港山水之間人文交織的多元魅力。

音樂節以「香港山水·聲舞」為題，節目編排匠心獨運。率先上演的實景樂舞《春之祭·輪迴》，在現場演奏斯特拉文斯基的《春之祭》、譚盾作品《九色鹿》及《心經》的樂聲中，舞者朱鳳偉、董繼蘭以靈動的肢體語言與自然對話；別開生面的「客家音聊 & 港茶」環節，則讓築築



●譚盾在表演現場。 主辦方供圖



●活動現場 主辦方供圖

噴噴演奏家劉雯雯、笙演奏家張夢與百歲村民黃強英即興對談，樂韻與人聲交織，溫情滿溢；壓軸登場的「武俠情·空心樹」，由譚盾親自作曲導賞，將《英雄》、《臥虎藏龍》等經典電影主題音樂重新演繹，為這場山水間的藝術饗宴畫下完美句點。

作為第54屆香港藝術節的「加料節目」之一，「鄉郊豐年節2026」不僅是推動鄉郊保育與藝術跨界合作的里程碑項目，更承載了深遠的社會意義。環境及生態局局長謝展寰在活動中表示，政府已着力制訂簡化牌照申請指引，協助荔枝窩、鹽田梓和谷埔等偏遠鄉村取得營運牌照，並透過修復步道、設立智能環保公廁等小型工程，持續優化鄉

郊環境與配套，鼓勵公眾以多元方式走進鄉郊，親身體驗其獨特魅力。

藝術總監譚盾亦分享其願景，他強調讓青少年多走進郊區，親身感受山水風光與空氣地質，對他們的成長發展至關重要。他認為，讓大自然走進孩子與家庭的生活，是一項影響深遠、必須積極推動的工作，這也是此次音樂節的重要意義所在。是次音樂節透過創新的演出形式，將香港鄉郊的自然生態與人文特色推向更廣闊的觀眾群。鄉郊辦期望，透過此類持續創新的跨界合作，能讓更多市民及國際社會認識並珍惜香港珍貴的山水資源與鄉村文化，共同促進生態保育與文化傳承的永續發展。