

記「復古電子遊戲的資訊世界」展覽 電子遊戲保育學

在上月20日至上周二(4日)，香港恒生大學圖書館舉行了「寄生文本：復古電子遊戲的資訊世界」展覽，由RETRO.HK 團隊、香港恒生大學社會科學系亞洲研究課程張佩思博士及李祖喬博士、藝術設計系蔡曉瑩博士及莫健偉博士聯合策展。我非常有幸見證了展覽的開幕儀式，以及聽到香港復古遊戲展覽創辦人胡耀東先生的分享。

文——唐健朗

倫敦大學學院資訊學博士生

我是在電玩文化初蓬勃時長大的人。小時候每當在學校過得不如意，就會跑到家中打遊戲，那時候家境不富裕，只有一部由大伯送贈的 PlayStation 1，明明看不懂日文，卻可以神奇地消磨掉無數個下午，有時候玩育成遊戲《數碼暴龍世界》，一個人在虛擬世界漫遊。有時候和哥哥玩 Winning Eleven 3，操控一班低清的「方格人」競逐1998年世界盃。為了打《拳皇》時可以勝過朋友，會自己苦練格鬥連技。青春就是這樣「浪費」掉了，但這些無聊的時光又編織成親密的回憶，或轉化為不自覺的思考習性，成為自我構成不可分割的一部分。

長大後對保育有更大興趣，做過大學圖書館，讀了一個檔案學碩士。遊戲保育是我偶爾會思考的問題。從前，電子遊戲是社會學研究「道德恐慌」(moral panic)的經典例子，有些群體對於不了解、不合社會主流價值的東西，會歇斯底里打壓。電子遊戲曾經被賦予很多負面標籤，例如反叛、暴力，或後期的「宅男」形象。不過到近年，在電玩世代出生的人已經變為成年人，而電子遊戲也演化成一個龐大產業，並進一步與電腦科技結合。2022年杭州亞運首次把電競列為正式項目，遊戲競技成為健康運動，教育學家也研究把課堂「遊戲化」(Gamification)，研究經費接踵而來。

電子遊戲的形象革新，為整個產業發展特別是科技研發，例如虛擬實境技術，打開了政策窗口。可是，遊戲保育卻很少在公共討論的議程當中。胡耀東先生的分享，很直白地道出了我過往的一種鬱悶，而「寄生文本」展覽又同時展現一絲希望。

胡耀東先生的講座題為「遊戲作為文化遺產：在數碼時代保育電子遊戲」。他謙稱自己是一名喜歡研究遊戲文化的玩家，於是在2015年與一群遊戲保育者創立RETRO.HK，收藏和展出亞洲玩家珍視的遊戲。在大約1個小時的講座中，他觸及了遊戲保育的幾個核心問題。在世界各地，電子遊戲迷很多，但投身電玩保育的人卻很少。日本作為遊戲大國，任天堂紅白機於1983年就面世了，但到2011年，日本第一個民間電子遊戲保育協會才成立。英語世界的討論會較成熟，例如探究版權問題，與遊戲公司正面交鋒，但要真正打入體制仍是近年的事，例如多倫多大學圖書館去年建立Syd Bolton Collection，支援大學研究。

物質和媒介成局限

其中一個核心問題是：為什麼遊戲保育如此困難？電子遊戲作為一個傳播媒介，有「物質性」(materiality)的局限。先講遊戲硬件，會更容易理解。遊戲機的金屬物質，並非永恆，會有生鏽老化的一天，而且大部分零件都已經絕版，難以更換。即使遊戲機本身保存良好，仍要配搭其他電子設備的，就例如俗稱「大牛龜」的舊款電視機。遊戲機當然也少不了遊戲帶，光碟的話，只是膠片，非常容易刮花，要分外小心。再老式一點的遊戲磁帶，由於有硬殼保護，據說可以保存50年。不過胡耀東補充指，這個年期只是一個假設，沒有人知道是否屬實，則是當真，1980年代出產的磁帶也很快壽命終結。

而電子檔案看來雖可超越物質的束縛，但是仍然有媒介上的局限。當玩家可從官方的網上商店直接下載遊戲時，胡耀東形容買家和商品更像是一段租借的關係。這種娛樂體驗是有期限的，遊戲商可以各種理由方式，例如要求更新和改變格式要求，把檔案作廢。有時候玩家要登入甚至課金後，才取得附加功能。即使同一款遊戲，在不同時期玩，又或者課金數量不同，整個體驗又會有一定差異。於是，保育電子遊戲不單要下載單一檔案，還要保存多個版本，以及其他附加組件。如何取得遊戲檔案本來就是一大挑戰，加上檔案格式也有被淘汰的可能，還要考慮資訊管理系統該如何設計。這是電子保育的難題。

此外，要保存的不止是遊戲本身，還有玩法，因此亦需要攻略本。另外，遊戲作為一整個產業，還有海報、宣傳品和遊戲雜誌，這些東西為將來要書寫遊戲史的人提供了重要素材，也反映當年產品與用家，以至與大眾的關係。文化和產業的視覺，令電子遊戲跨

越了創意媒體的領域。胡耀東在講座提到的例子有格鬥遊戲與香港MK 時裝文化的關係；在展覽導賞時，又有參加者問到遊戲與學習日語的關係。最深刻一點是電子遊戲在香港高度流通的狀態，同一款產品，美版日版中文版、正貨水貨在香港並行不悖，而且價錢是全球最平。這正正側寫出香港低稅制、積極不干預政策構成的獨特經濟生態。

要把硬件、電子檔和周邊產物一併保存，民間保育者就需要龐大的空間。然而，在寸金尺土的香港，尋找空間是最大的挑戰，尤其當收藏的東西仍未有市場價值，無法補貼租金支出。除了空間，還有知識，保育團隊要得到圖書館學或者檔案學專家的協助，才能把資料有序排列，才能生產出有意義的「元數據」(metadata)，例如適當的物件描述和關鍵字。當然，人手也是重點，而RETRO.HK 的人手就只有寥寥數人，他們除了要四處收集重要的遊戲物件，還要出席講座和籌備展覽。而以胡耀東的講法，保育並不同於收藏，後者是內向的，把重要的東西放進收藏櫃，有人甚至會把珍品密封，而前者則是外向的，要努力把知識傳播開去，讓下一代承傳下來，這是舉行活動的必要。

難靠市場機制推動

根據美國國會圖書館統計，全美大約有75% 黑白默片已經散佚了，連電影片名也很難查核得到；電玩的歷史還很年輕，會否步上黑白默片的後塵，仍然是未知之數。在開場白中，胡耀東點破了保育的內在壓抑：「一提到保育，就十分沉重，為什麼要保育呢，因為某些東西開始失去了，大家希望珍惜。」

我認為遊戲保育是一個典型的「市場失靈」(market failure) 問題。電子遊戲呈現出重要的社會價值，是集體回憶，也是重要的研究素材，亦推動創意發展，然而遊戲保育作為公益活動，難以透過市場機制解決，它不能通過轉化為商品和服務來掙取商業價錢，有時更會受到大型企業的打壓，畢竟遊戲公司並沒有免費公開資料的動機。而要解決問題，還需要公營或者大型的文化機構介入。在英國，National Videogame Archive 由諾定咸特倫特大學和國立媒體博物館共同推動。而胡耀東提到的Syd Bolton Collection，亦是由多倫多大學圖書館牽頭。

從這次展覽，我確切感受到一絲希望。當我進入恒生大學圖書館，向右一看，3 幅不同版本的特大《拳皇96》草薙京肖像海報，映入眼簾，極具氣派，牆上還掛有《生化危機》等其他遊戲的海報、攻略本、遊戲機中心的宣傳單張，當然少不了復古遊戲，例如「超級任天堂」版的《街頭霸王2》，而且還駁上「大牛龜」電視機，原汁原味地呈現。在講座開始前，一班大學高層主禮啓幕儀式，放下學者包袱，聚在熒幕跟前試玩舊版《炸彈人》，為嚴肅的圖書館增添歡樂氣氛。展覽規模雖然細小，但看到一樣樣當初被貶為市井文化，但教無數人珍而重之的東西，終於昂首走進學術殿堂，很是感動。

看到一班大學教授和圖書館職員參加導賞團時，化身為學生認真聆聽，在講座後，有職員問到保育上的技術問題，例如Flash 網頁小遊戲應否保存，不同檔案如何處理；又有學者發問，希望反思遊戲庫藏如何可以推動研究活動。看到一班遊戲保育者不計成本，前仆後繼地捍衛自己珍視的回憶，還有一班年輕學生走到遊戲機展品面前興奮地打機的畫面。有人認同保育價值的話，就自然會有希望，這是在這場展覽得到的最大得着。

####

電玩攻略本展品

上月20日恒復古電子遊戲展覽開幕儀式上，學者們試玩舊版《炸彈人》。

記「復古電子遊戲的資訊世界」展覽

電子遊戲保育學

在上月 20 日至上週二（4 日），香港恒生大學圖書館舉行了「寄生文本：復古電子遊戲的資訊世界」展覽，由 RETRO.HK 團隊、香港恒生大學社會科學系亞洲研究課程張佩思博士及李祖喬博士、藝術設計系蔡曉瑩博士及莫健偉博士聯合策展。我非常有幸見證了展覽的開幕儀式，以及聽到香港復古遊戲展覽創辦人胡耀東先生的分享。

文——唐健朗
倫敦大學學院資訊學博士生



我是在電玩文化初蓬勃時長大的人。小時候每當在學校過得不如意，就會跑到家中打遊戲，那時候家境不富裕，只有一部由大伯送贈的 PlayStation 1，明明看不懂日文，卻可以神奇地消磨掉無數個下午，有時候玩成遊戲《數碼暴龍世界》，一個人在虛擬世界漫遊。有時候和哥哥玩《Winning Eleven 3》，操控一班低消的「方格人」競逐 1998 年世界盃。為了打《拳皇》時可以勝過朋友，會自己苦練格鬥連技。青春就是這樣「浪費」掉了，但這些無聊的時光又編織成親密的回憶，或轉化為不自覺的思考習性，成為自我構成不可分割的一部分。

長大後對保育有更大興趣，做過大學圖書館，讀了一個檔案學碩士。遊戲保育是我偶爾會思考的問題。從前，電子遊戲是社會學研究「道德恐慌」（moral panic）的經典例子，有些群體對於不了解、不合社會主流價值的東西，會歇斯底里打壓。電子遊戲曾經被賦予很多負面標籤，例如反叛、暴力，或後期的「宅男」形象。不過到近年，在電玩世代出生的人已經變為成年人，而電子遊戲也演化成一個龐大產業，並進一步與電腦科技結合。2022 年杭州亞運首次把電競列為正式項目，遊戲競技成為健康運動，教育學家也研究把課堂「遊戲化」（Gamification），研究經費接踵而來。

電子遊戲的形象革新，為整個產業發展特別是科技研發，例如虛擬實境技術，打開了政策窗口。可是，遊戲保育卻很少在公共討論的議程當中。胡耀東先生的分享，很直白地道出了我過往的一種鬱悶，而「寄生文本」展覽又同時展現一絲希望。

胡耀東先生的講座題為「遊戲作為文化遺產：在數碼時代保育電子遊戲」。他謙稱自己是一名喜歡研究遊戲文化的玩家，於是在 2015 年與一群遊戲保育者創立 RETRO.HK，收藏和展出亞洲玩家珍視的遊戲。在大約 1 個小時的講座中，他觸及了遊戲保育的幾個核心問題。在世界各地，電子遊戲迷很多，但投身電玩保育的人卻很少。日本作為遊戲大國，任天堂紅白機於 1983 年就面世了，但到 2011 年，日本第一個民間電子遊戲保育協會才成立。英語世界的討論會較成熟，例如探究版權問題，與遊戲公司正面交鋒，但要真正打入體制仍是近年的事，例如多倫多大學圖書館去年建立 Syd Bolton Collection，支援大學研究。

物質和媒介成局限

其中一個核心問題是：為什麼遊戲保育如此困難？電子遊戲作為一個傳播媒介，有「物質性」（materiality）的局限。先講遊戲硬件，會更容易理解。遊戲機的金屬物質，並非永恆，會有生鏽老化的那一天，而且大部分零件都已經絕版，難以更換。即使遊戲機本身保存良好，仍要配搭其他電子設備的，就例如俗稱「大牛龜」的舊款電視機。遊戲機當然也少不了遊戲帶，光碟的話，只是膠片，非常容易刮花，要分外小心。再老式一點的遊戲磁帶，由於有硬殼保護，據說可以保存 50 年。不過胡耀東補充指，這個年期只是一個假設，沒有人知道是否屬實，則是當真，1980 年代出產的磁帶也很快壽命終結。

而電子檔案看來雖可超越物質的束縛，但是仍然有媒介上的局限。

當玩家可以從官方的網上商店直接下載遊戲時，胡耀東形容買家和商品更像是一段租借的關係。這種娛樂體驗是有期限的，遊戲商可以各種理由方式，例如要求更新和改變格式要求，把檔案作廢。有時候玩家需要登入甚至課金後，才取得附加功能。即使同一款遊戲，在不同時期玩，又或者課金數量不同，整個體驗又會有一定差異。於是，保育電子遊戲不單要下載單一檔案，還要保存多個版本，以及其他附加組件，如何取得遊戲檔案本來就是一大挑戰，加上檔案格式也有被淘汰的可能，還要考慮資訊管理系統該如何設計。這是電子保育的難題。

此外，要保存的不止是遊戲本身，還有玩法，因此亦需要攻略本。另外，遊戲作為一整個產業，還有海報、宣傳品和遊戲雜誌，這些東西為將來要書寫遊戲史的人提供了重要素材，也反映當年產品與用家，以至大眾的關係。文化和產業的視角，令電子遊戲跨越了創意媒體的領域。胡耀東在講座提到的例子有格鬥遊戲與香港 MK 時裝文化的關係；在展覽導賞時，又有參加者問到遊戲與學習日語的關係。最深刻一點是電子遊戲在香港高度流通的狀態，同一款產品，美版日版中文版、正貨水貨在香港並行不悖，而且價錢是全球最平。這正側寫出香港低稅制、積極不預政策構成的獨特經濟生態。

要把硬件、電子檔和周邊產物一併保存，民間保育者就需要龐大的空間。然而，在寸金尺土的香港，尋找空間是最大的挑戰，尤其當收藏的東西仍未有市場價值，無法補貼租金支出。除了空間，還有知識，



上月 20 日恒大大復古電子遊戲展覽開幕儀式上，學者們試玩舊版《炸彈人》。（香港恒生大學社會科學系亞洲研究 facebook 圖片）

保育團隊要得到圖書館學或者檔案學專家的協助，才能把資料有序排列，才能生產出有意義的「元數據」（metadata），例如適當的物件描述和關鍵字。當然，人手也是重點，而 RETRO.HK 的人手就只有寥寥數人，他們除了要四處收集重要的遊戲物件，還要出席講座和籌備展覽。而以胡耀東的講話，保育並不同於收藏，後者是內向的，把重要的東西放進收藏櫃，有人甚至會把珍品密封，而前者則是外向的，要努力把知識傳播開去，讓下一代承傳下來，這是舉行活動的必要。

難靠市場機制推動

根據美國國會圖書館統計，全美大約有 75% 黑白默片已經散佚了，連電影片名也很難查核得到；電玩的歷史還很年輕，會否步上黑白默片的後塵，仍然是未知之數。在開場白中，胡耀東點破了保育的內在壓抑：「一提到保育，就十分沉重，為什麼要保育呢，因為某些東西開始失去了，大家希望珍惜。」

我認為遊戲保育是一個典型的「市場失靈」（market failure）問題。電子遊戲呈現出重要的社會價值，是集體回憶，也是重要的研究素材，亦推動創意發展，然而遊戲保育作為公益活動，難以透過市場機制解決，它不能通過轉化為商品和服務來掙取商業價錢，有時更會受到大型企業的打壓，畢竟遊戲公司並沒有免費公開資料的動機。而要解決問題，還需要公營或者大型的文化機構介入。在英國，National Videogame Archive 由諾定咸特倫特大學和國立媒體博物館共同推動。而胡耀東提到的 Syd Bolton Collection，亦是由

多倫多大學圖書館牽頭。

從這次展覽，我確切感受到一絲希望。當我進入恒生大學圖書館，向右一看，3 幅不同版本的特大《拳皇 96》草薙京肖像海報，映入眼簾，極具氣派，牆上還掛有《生化危機》等其他遊戲的海報、攻略本、遊戲機中心的宣傳單張，當然少不了復古遊戲，例如「超級任天堂」版的《街頭霸王 2》，而且還放上「大牛龜」電視機，原汁原味地呈現。在講座開始前，一班大學高層主禮啓幕儀式，放下學者包袱，聚在螢幕跟前試玩舊版《炸彈人》，為嚴肅的圖書館增添歡樂氣氛。展覽規模雖然細小，但看到一樣樣當初被貶為市井文化，但教無數人珍而重之的東西，終於昂首走進學術殿堂，很是感動。

看到一班大學教授和圖書館職員參加導賞團時，化身為學生認真聆聽，在講座後，有職員問到保育上的技術問題，例如 Flash 網頁小遊戲應否保存，不同檔案如何處理；又有學者發問，希望反思遊戲庫藏如何可以推動研究活動。看到一班遊戲保育者不計成本，前仆後繼地捍衛自己珍視的回憶，還有一班年輕學生走到遊戲機展區面前興奮地打機的畫面。有人認同保育價值的話，就自然會有希望，這是在這場展覽得到的最大得着。



電玩攻略本展品（恒大大社科fb 圖片）