

科技 X 互動劇場：用 QR Code 好嗎？

文/ 游嘉欣

在一次的延伸閱讀研習中，團隊從《Innovation, Technology and Concwegin Practicea in Drama Education Applied Theatre》書中，認識到一個融合平板電腦使用的過程戲劇(Process Drama) 案例，當中故事以太空狗在地球迷路作為引子進行故事。然後，我們有了以下的一些疑惑——

只有科幻故事背景才適合加入科技元素嗎？

我們可透過故事設定，融合科技元素。透過巧妙地設計一些有趣的故事框架，讓觀眾入信和習慣於互動劇場中以科技元素推進故事，能令當中的互動更「順理成章」的進行。例如，我們可以這樣設定故事的世界觀：在現今的希臘神話世界之中，每一位天神其實都有他們的 IG，可以與不同的天神交友。

除此以外，提前建立互動文化，調較觀眾的期望，亦有助於減低觀眾的不協調感。比起演出中途突然嚷要拿出手機來互動，讓觀眾有「出戲」的機會，我們可以嘗試於演出前就開始向觀眾帶出於這個體驗中的互動文化。例如，演出須透過手機去進行參與和互動，可計劃於入場前邀請觀眾開始進行使用手機的互動，讓觀眾習慣和接受這種互動方式，在進入演區後減少不協調感。

「掃 QR Code」是否能真正與觀眾互動？

互動存在不同的層次。「掃 QR Code」是屬於較低層次的互動，但仍是一個互動形式。相較於影響故事發展的互動環節，單純地獲取資訊的「掃 QR Code」，互動的層次較低，但這並不代表這就是一個「假互動」。而去「打開一個被隱藏的資訊」往往都能引發人的好奇心，這亦是「掃 QR Code」一個互動特點。如果希望提高「掃 QR Code」的互動層次，我們可以透過故事設計，讓這個「掃 QR Code」的舉動不單只是獲取資訊，而是能夠影響故事發展。

報紙劇場 (Newspaper Theatre) 的轉化及可能

文/ 陳子欣

在持續的延伸閱讀研習中，我們的團體從《Innovation, Technology and Converging Practices in Drama Education Applied Theatre》一書中，閱讀到有關報紙劇場 (Newspaper Theatre) 與社交媒體 Twitter 的跨界合作案例，並引發了以下的提問及討論——

運用線上社交媒體作為應用劇場的演出空間 (Performance Space) 有甚麼優勢及限制？

線上社交媒體擁有獨有特性。在討論中，我們相信以 Twitter 或者這類線上平台形式呈現不同形式的應用劇場，會一定程度放大故事的影響力或功能。以書中提及的報紙劇場 (Newspaper Theatre) 作例，傳統的報紙劇場通常會在一個房間裡發生，受到參與人數及空間的限制。唯獨線上社交媒體的公開性，以及其跨地域性的優勢，便可以打破地域的差異及限制。即使觀眾之間相距甚遠，或人在他方，也無阻人們參與線上的互動劇場，令到報紙劇場的影響可以延伸於網上世界，甚至更遠的討論。

惟搬往線上世界的應用劇場亦非兩全其美——團隊認為以文字及影像為主的線上世界，會失去形體面向的完整交流，故事的畫面似乎只能用圖文呈現。如何將應用劇場完整地透過社交媒體呈現，並同時充分利用其特性？相信這也是團隊在嘗試科技 X 互動劇場期間關注的重點之一。

報紙劇場與 Twitter 跨界合作的實例有甚麼轉化的可能性？

書中的實例為團隊梳理社交媒體的特性之外，亦啟發我們去設想有甚麼元素可以加入未來的實驗之中。包括未被充分運用的「虛擬身份」——我們在自己的實驗之中，會不會利用虛擬帳戶設計不同角色，為同一事件創造更多視點及互動？例如，以《The Day I Lost》演出作例，參與者可以創造虛擬線上身份，分別成為神界或冥界的子民，並且接收不同「官方媒體」的資訊，利用「信息不對稱性」去推進相應的劇情互動，甚至透過「封鎖」、「追蹤」等社交媒體的基本功能，去進行數碼敘事。

但 Twitter 會是最貼合本地生態及值得利用的平台工具嗎？答案未然。團隊亦留意到 Twitter 未必是香港人最熟悉的社交媒體，Facebook、IG、Youtube 等反而更適宜。當我們設計公開實驗室時，亦會採用本地較常用的社交媒體作數碼敘事的工具，例如 IG。

社交媒體：模糊現實與虛構的邊界 X 多元敘事觀點

文/ 游嘉欣

社交媒體可以說是我們現時緊密地使用的其中一項資訊科技，它打破地域、空間、時間的限制，使用者可以在此建構一個的虛擬身份，或真或假。

現實身份？虛擬身份？

研習團隊於創作初期，留意到社交媒體於不同創作上的應用，亦留意到社交媒體的生態對於敘述事情的影響。接下來，小編將先以例子說明：不同創意產業如何善用社交媒體的特性，提升觀眾的參與度。

例子：韓國影視劇集《非常律師禹英禑》

《非常律師禹英禑》是一齣都市劇集，劇集播放及推廣期間，官方團隊分別為男女主角開設了 Instagram 帳號。他們以角色的第一身進行互動（角色與角色之間、角色與觀眾之間），亦透過帳號分享了不少劇集呈現以外的「情節」，例如：男女主角交往後的約會合照等。

這樣的操作，不單止讓劇迷更加浸醉於戲劇世界之中，收看劇集之餘，還能期待官方製造的「彩蛋」。團隊更是以此模糊了現實與虛構故事的邊界，提供了一個介乎於現實與虛構間的平台，予觀眾和「角色」對話，**讓觀眾的體驗由戲劇世界延伸至真實世界**。觀眾的參與亦不止是單向的「接收故事」，而是可以主動地探索人物以及與其互動，參與度大大提升。

敘事觀點

除了提升觀眾的參與度，因着社交媒體「由不同人參與和提供內容」的特性，也造就了此空間的多元敘事觀點。

例子：網上輿論

近年，不少人都選擇透過社交平台作出聲討、平反，這些事件起初由一個當事人發聲，到其他持分者相繼發聲，不同的敘事觀點慢慢地為受眾拼湊出故事的不同面貌。

有別於傳統的完整/單一敘事，例如接收媒體整合報導，受眾於社交平台上碎片化地接收不同資訊，再經整理、重塑和轉化，每一個受眾的體驗都不一樣、拼湊的畫面亦更加立體。這種敘事亦為受眾提供了進入「故事」的空間，視點的選擇。

線上遊戲引擎的揉合及運用

文/ 陳子欣

在過去的研習過程中，種子藝術家及共創成員除了從線下去探究最基本的遊戲機理以外，我們又嘗試透過社交媒體探索多元的敘事觀點，而在這種種之外，回歸到研習過程的其一核心——運用「線上/科技工具」去創建遊戲，包括各種線上遊戲引擎。但我們到底正在探索怎樣的遊戲引擎？如何創建？我們又如何使用不同的工具訴說故事。甚至創造互動？讓我們逐步揭開——

甚麼是線上遊戲引擎？

作為開發和運行線上遊戲的軟體，線上遊戲引擎為共創者提供了運用遊戲去敘事的框架，我們可以創建和部署遊戲內容、設計遊戲世界，以我們的雛型為例：遊戲引擎可以協助團隊揉合《Alice in Cyberland》的故事情節及遊戲機理，實現複雜的遊戲邏輯；並透過創立不同角色，如主角 Alice 及親友等，進一步處理玩家的線上的互動。

互動小說的創建工具——Twine

線上遊戲引擎花色繁多，但說到用以創建文字為主、少量圖片的互動遊戲，就不得不提及 Twine！Twine 作為互動故事創作工具，容許團隊可以實現複雜的故事結構，透過建立段落、或者句子或文字牆，組織和管理遊戲的情節、選擇和分支。

前文提到《Alice in Cyberland》以「Branch and Bottleneck」故事結構進行設計，Twine 則正容許團隊以非線性的方式進行數碼敘事，並讓讀者或玩家參與其中，創造出個人化的故事體驗。

視覺小說的建立夥伴！——Ren'Py

除了文字為主以外的互動線上遊戲，提到視覺小說 (Visual Novel)，大家會不會率先聯想起不同的戀愛模擬遊戲？到底戀愛模擬遊戲是如何創建的？—— Ren'Py 就是背後的強大工具！

例子：《心跳文學部！》

Ren'Py 具有豐富的功能：包括場景切換、對話系統、選擇分支、圖像和音效管理等，團隊可以透過 Ren'Py 設計遊戲界面及編寫劇本。例如：以《Alice in Cyberland》為藍本，創建主角 Alice 的形象及口頭禪，立體化不同角色的性格，令玩家進入角色，及透過選擇劇情分支推進角色之間的互動，體驗不一樣的故事結局。