

公開實驗室①後記：線上/線下角色代入（小組 vs 個人）

文/譚文晶 Ginny

小組進入一個角色的代入感

我們利用社交平台創作了六個角色人物的故事，並為其角色各製作了一個虛構的社交平台帳戶。公開實驗室當天，二至三位參加者組成小組，各人用自己的智能電話，登入其中一個角色，先透過查看角色追蹤甚麼帳戶、分享貼文的內容偏好、私訊內容等以了解角色的習慣、性格，及與主角或其他角色的關係。主角的帳戶由其中一位種子藝術家操作，而參加者代入的角色，可與主角互動，亦可按角色之間的關係，建立互動（例如私訊對方、或在對方的平台上留言）。

試玩過後，有參加者表示由於多人同時管理同一個角色的帳戶，他每次想為角色做決定時，都要徵詢組員的意見，減低他對角色的代入感。他建議每人登入一個角色而不要以小組形式代入一個角色。

線上與線下互動的比較

相比於實體應用劇場，有時引導者都會安排一個角色由多人一起創作、代入，如 **Role on Wall**。但當代入角色的互動轉為線上形式進行時，似乎需要更精細的引導安排。即使每人也可以用自己的智能手機操作社交平台，但由於要各人可以有不同的想法和決定，而每一個決定都要與組員溝通後才進行，這樣少不免不停進出角色，令心流體驗大大減低。

如果再來一次

由於創作一個角色所需的資源和時間不少，所以我們的限制在於每次故事只可以有六個角色同時進行。基於這個限制，如果有機會再來一次，我們可以有兩種不同的操作：

一、平行時空版本

限制每次的遊戲人數只有六人，是最簡單的方法。但若參與人數不變，我們有想過可以將參加者分成兩組，每組六人，他們各自代入所分配的角色，並兩組平衡地各自互動。所以兩組的互動可能會產生不同的故事結局。兩組分別經驗故事後，分享他們的發現和經驗，也會很有趣。

可是有參加者對於社交平台的操作並不熟悉，若他一人代入一個角色，不熟識社交平台操作的參加者便可能完全無法參與其中。另外是技術上的困難，兩組同時進行代表每個角色需要兩個帳戶，雖然內容可以複製，但後台便需要多個引導者來操作主角的帳戶。這個方案不是完全沒可能，但在有限資源下進行有一定的難度。

二、角色接龍版本

另一個可能是我們按原定的安排進行，即每一個角色分成小組代入，但他們輪流操作角色的帳戶，每次只進行一個操作（例如貼文，或短訊）。而他們的每一個操作必須承接上一個人的習慣和行為，不能互相矛盾。這樣他們有自主性同時，亦可以在共創角色的過程中有更大的自由度。