

公開實驗室①後記：實驗中引導者的發現

文/梅思源 Rosa

在實體應用劇場中，參與者的行動、語言表達和表情都是引導者可以即時看到及感受到，能較即時知道他們是否與活動同步並作出調適。但在 *Alice in a Cyberland* 的 Prototype 中，引導者與參與者雖然在同一物理空間，但其行動卻在兩個媒介。投入的參與者不會常常望著引導者，反而是專注在手機上。這與平日我們對實體活動中「投入」的表徵剛好相反。作為引導者，也要適應如何評估參與者的狀態。另一方面，由於戲劇行動都在線上發生，而引導者與線上技術人員分別由兩組人負責，實體引導者較難立時評估線上情況，也較難從線上操作介入。

如果再來一次的話，同意共創者的建議，引導者必須是線上其中一個角色，甚至是一個 NPC（非玩家角色 Non-Player Character）的角色，用以在同一媒介上觀察及介入戲劇活動中。若需要滿足這要求，引導者除了對應用劇場的知識外，本身在線上技術上要有一定的能力，才能同時處理兩個範疇的挑戰。

另外，*Alice in a Cyberland* 的 Prototype 活動完結後，我們原定先與參與者就活動中的議題作討論和反思，然後才思考如何改良活動。但由於今次的工作坊「共創」目標十分明確，參與者都帶著共創的目的而來，當我們一開始問參與者對活動哪部分較印象深刻時，大家便很快跳到後者的改良討論。即使再三提醒下，仍較難回歸前者的討論。

今次 Prototype 希望與參與者討論有關 *Isolation* 的議題。重點不是怪責任何角色或人與人之間的「*Isolation*」造成對身邊人失蹤的忽略，而是想從一個更宏觀的角度去看「*Isolation*」。它是怎樣形成的？真的只是單單由冷漠造成？會否與社會結構有關？會否如生活習慣有關？與工作模式有關嗎？會否與一些社會現象或科技相關？了解到它的不同成因，我們由個人到整體上又可以如何回應？如果再來一次的話，我們的提問可能要作以下調整：

1. 你/你的角色是從哪時開始知道 Alice 失蹤了？為何當時有這樣猜想？
2. Alice 失蹤的日期是 XXX，當你/你的角色與 Alice 失聯時，你們當下對「失聯」的反應是什麼？為何當時有這樣猜想？
3. 哪些角色身份較難推測 Alice 已失蹤？為什麼？這些有令你聯想到現實中哪些情況？
4. 當時你/你的角色是如何確定 Alice 失蹤？若現實生活中要做類似的確定/查證，會有哪些困難？這些困難又如何解決？

這些問題先協助參與者聚焦「怎樣發現 Alice」等實際情況，再慢慢引導他們分析不同角色當下的思維模式，最後才一起討論這些思維模式的成因。這個思考邏輯或許能較有效引導帶著改良活動的共創者，暫時放下共創思維，一起思考活動對議題帶來的啟發。相信有了這一層思考，之後的改良方案會有更多與結果扣連的想法。

公開實驗室①後記：人物關係要物盡其用

文/梅思源 Rosa

在 *Alice in a Cyberland* 的 Prototype 中，一開始的角色設計是圍繞主角 Alice 而發展的，他們分別代表了家庭、工作及朋友三大範疇。在設計時，我們主要思考如何透過其他角色建構主角的人設，因此每個角色主要聯繫人是 Alice。然而在活動過程中，我們發現參與者開始私下了解其他角色的資訊，並嘗試透過所委派的角色與其他角色進行連繫，以增加自身角色在戲劇中的能動性。這是參與者自行替我們補足了設計中所欠缺的考慮。

如果再來一次的話，同意共創者的建議，在設計中要加上角色之間的連繫，以便增加他們獲取資訊的渠道，並增加角色的戲劇行動選擇，不用只是單單等待 Alice 的回應。例如愛行山的舊同事可以因為一次行山活動結識 Alice 的朋友阿 Ying；現任同事可以在一次午飯中與 Alice 的朋友一同吃飯等。