

公開實驗室③後記：應用劇場與遊戲機理可共存嗎？

文/譚文晶 Ginny

我們吸收了第一、二次公開實驗室的經驗，第三次公開實驗室的試玩內容和共創部份都作出修改。

有參加者形容，第三次的試玩實驗，比之前的實驗更能夠將「戲劇」、「遊戲」和「科技」三者平衡操作。戲劇的部份，除了故事本身外，我們還在過程中引導玩家以簡單的即興形體和對白，幫助他們進入體驗階段前投入角色。同時，也利用了劇場的空間，呈現一個迷宮，引導他們探索劇場的故事空間。關於遊戲的部份，我們將故事以碎片的形式呈現，參加者在最後需要將故事的時序完整地列出來。科技的部份，我們採用了 Artive 的 AR 工具，讓玩家掃描指定的圖像，窺探圖像背後盛載的故事。而我覺得是次試玩體驗也是一個相對完整的體驗，因為我們完整地將過程戲劇中強調的三個階段：引入階段、體驗階段和反思階段都相對完整地執行。玩家也可從中體驗種子藝術家想透過是次實驗引導出的生命反思——如何與孤獨共處。

除了試玩內容上有所修改，我們也修改了由參加者共創的方法。第一，兩次公開實驗都只是讓參加者從概念上提出建議。第三次公開實驗室的共創部份中，我們邀請共創成員分組選出體驗選段部份並加入他們的想法，進行修改並帶領其他共創成員試玩他們改良的版本。由於參加者來自不同界別，是次共創過程讓我最大開眼界的是他們如何加入不同的遊戲機理或邏輯，增加劇場互動的形式與層次。

加入點數，引導玩家作出選擇

第三次公開實驗室的試玩，將一個完整故事拆成十多個故事碎片，並將零碎的故事（我們稱之為「記憶碎片」）放進一個個零散的小站中。玩家可隨地上的地圖指引，遊走於不同的小站。而這個裝滿記憶碎片的空間，我們稱之為「潛意識空間」。在玩家進入潛意識空間前，玩家會被引導成為故事主角的其中一個情緒角色（如樂觀、消極、討厭等）。玩家要帶著情緒角色的身份去體驗和理解主角的記憶碎片。

其中一組共創成員認為可以加入兩個元素：

- （一）過程中，玩家可以選擇換情緒角色；
- （二）不同玩家被安排有不同的點數，每次體驗一個小站要放下相對應的點數，每個小站所需點數都有不同，這也意味著每位玩家並非可無限地體驗所有小站，每次進入一個小站都是一個決定或選擇。

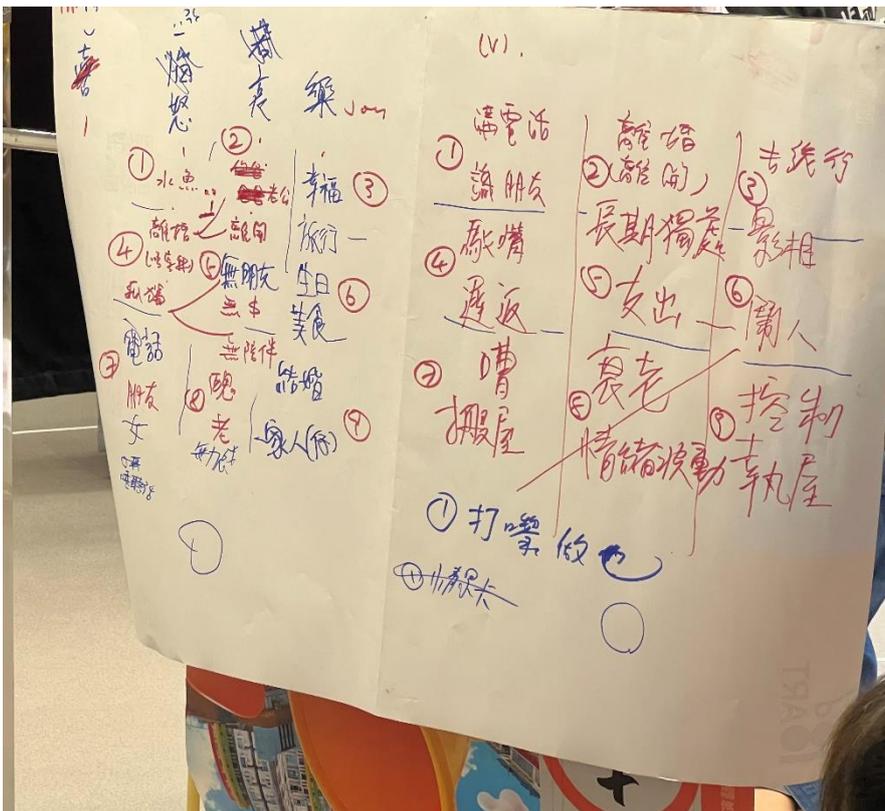
以上兩個元素，都為玩家提供一種選擇的自主性。雖然，玩家一開始進入的情緒也由他們選擇，但額外再於每個小站提供轉換情緒的選擇，也代表讓玩家可透過保留或改變情緒去回應他們體

驗到的記憶碎片故事。

而不同點數，也代表著有限資源。有些小站的「記憶碎片」呈現的情緒可能比較深入，或者會花較長時間體驗，所需的點數便相對多；相反，體驗時間較短或故事內容比較粗淺的所需點數較少。玩家便可按自己手上有的資源，去選擇重量，還是重質。這個安排除了為玩家提供有意義的選擇外，也有助我們較容易管理全部人的體驗時間。

善用九宮格

另外有一組共創成員，希望玩家體驗過程不單單被動地看故事，也可透過與角色對話，改變故事或獲取更多故事資訊。但由於有很多資訊可以提供，這一組建議了一個方式輔助演員提供資訊。首先，將要對話的角色動機，分三個情緒列出（例如：傷心、憤怒、無助），然後在每個情緒下列出所有與故事想關的名詞；然後再開多一個列表，用同樣的情緒，但列出所有動詞。利用這些文字，分別製作出兩個九宮格，並在各個格上編上 1-9 的號碼。



玩家與角色對話透過虛構的電話進行，玩家到了小站便需要即興創作一個電話號碼，扮演演員的人便根據電話號碼中，出現最多次數的號碼選擇九宮格，然後按九宮格所屬數字的内容回應玩家。而玩家從中得到更多故事資訊，又可能產不一樣的情緒。雖然這個改良版是真人演繹，但九宮格提供一個回應框架和邏輯，這個管理資訊的架構，亦可應用於設計 AI 如何與玩家互動的操作。

在應用劇場的創作中，我們很多時設計玩家動機都是以故事角色或角色動機為主。而遊戲設計者則習慣用點數等遊戲的機理或邏輯，來引導玩家有動機地進行在遊戲中進行選擇。兩者都是幫玩家建構參與動機，而同一個互動劇場，可以同時用故事角色動機，和遊戲機理設計來引導玩家嗎？近年流行的劇本殺、密室逃脫等遊戲，嘗試從遊戲本質中加入故事，提升遊戲的體驗；相反，如應用劇場中的互動，加入一些遊戲機理，又能否提升應用劇場參與者的體驗？兩者是否可以同時並存？又或者兩者應否同時並存？這是我們可以繼續探索的問題。

後記

第三次公開實驗室，也是本年度最後一次的公開實驗室。過程中，我覺得最有價值的是三次實驗室都有不同背景和專業的朋友參與，討論過程中引來不同的思考和想法。盼望這些想法和經驗，可以為應用劇場的的互動或故事呈現帶來一些新啟發。