

## 公開實驗室③後記：

文/梅思源 Rosa

今年應用劇場 What's Next?計劃經歷了三次公開實驗室，而第三次實驗室的編排和最後的小組 prototype（雛型）分享也得到不少參與者的好評。就科技的應用上看，三次實驗的科技主題分別是社交軟件、AI 及 AR，它們是各自獨立的。然而，就種子藝術家和共創者對「實驗目標」的理解，以及整體實驗流程的設計和操作，都是環環相扣的進程，為第三次實驗的好評奠下基礎。

### 實驗者的概念育成

初時，共創成員傾向認為公開實驗室的目的是為了改善實驗中的雛型，並協助種子藝術家建構更完善的作品。即使種子藝術家知道這個並不是實驗室的目的，但在引導共創者討論時也難逃以「如何改善現時的雛型」為具體例子，這亦加強了他們的誤解。因此，在首兩個實驗室均有共創者尋問雛型原本的對象、期望達到的目的或帶出的訊息是什麼等問題。他們希望自己的建議能對準種子藝術家對雛型的設計初衷。

作為藝術家在實驗過程中有時也擺脫不了對成品完成度的固有要求，因而免不了會因未能解決某些科技上的問題而把意念放下。這種既想盡善盡美，同時又因技術所限而放下設計的心理狀態，削弱了雛型的可能性和想像。例如第一次實驗室曾以紙板進行角色之間的 Zoom 會議，種子藝術家與共創者都不自覺地評論紙板的做法能否讓參與者投入。然而這做法只是希望一些創作想法不要因為技術上問題，而未能嘗試。而是次實驗室期望彼此能跳出一般試玩者的角度和思考框架，嘗試從雛型中看到能延展創作的元素，並把這些養分放在各自將來的創作中。

後來，文章〈Embrace Playtesting〉中有關何時開始及如何進行試玩的概念，成為大家對待和講解雛型目標的轉捩點。文中提及：

（何時進行試玩？）在你認為你已經準備好之前。如果您覺得可以安心地分享你正在進行的作品（設計），那麼可能已經太晚了！儘早進行遊戲測試，以便仍有時間（空間）根據所發現的問題進行修改。……若（遊戲）要在萬事俱備之前就開始，是需要策略規劃的。你能否將大型多人遊戲體驗縮小到一個房間內只有十幾名參與者？你能否將複雜的數位介面雛型化為紙質木偶劇？（Zimmerman, 2022, P.135）

作者更提醒我們在實驗之前，要好好想清楚自己進行試玩的意圖。這些概念的梳理讓種子藝術家在第二次實驗室中更有意識地與共創者釐清活動的目的。那次實驗室的討論當然仍有不少共創者帶著固有對試玩者要完善產品的思維，希望了解作品原本想帶出的信息或希望達到的目的。當種子藝術家提出這個並不是小組討論中的首要資訊時，正好引起了大家對試玩固有想法的疑

問，打開釐清彼此的理解和期望的契機。記得其中一位共創者跟筆者分享她原本是帶著改善成品的固有想法來的，但當詳細了解實驗是指向彼此未來的創作時，她說：「我終於明白我這隻小蜜蜂在 **Open Space** 要做什麼了！」而她在最後一次實驗室中也更放膽分享自己的想法，因為她在分享想法中找到價值。

而在第三次實驗中，種子藝術家亦較接近 Zimmerman 書中所提出的狀態，大家對不完整的作品多了一份接納，對「不好玩」或一些負評有更多的心理準備，設計時較多以意念為首，技術選擇的模式也不再限於是次實驗的 **AR**。例如在未能安排以 **AR** 形式錄製參與者的自我對話時，團隊亦不斷提出其他技術要求較低的替代方案，最後則以電話錄音進行。

另外，在小組共創雛型時，共創者較少追問「雛型原本想做什麼」，反而更多分享「他們自己想做什麼」。在各組設計及執行自己的雛型時，他們都能使用簡單的道具闡述科技應用在作品後想要的結果。有共創者分享，這次創作令他們感到作品是屬於自己，也能看到實際執行時需要調整的地方。例如有小組雛型的設計是基於他們關心的議題——「情緒如何影響生活」來發展，而不是原本與孤獨相關的議題；也有共創者發現如果以點數來分配玩家參與的記憶點時，點數太少會出現哪些問題，再繼而一起討論改良方案。

筆者發現三次的實驗中，種子藝術家在文章閱讀中學習如何重設雛型製作的思考優次，以及如何向共創者解說清楚實驗的目的；而共創者則在過程中學習慢慢放下固有的試玩思維，把眼光放在自己未來創作的目標上。

## 實驗架構的育成

除了彼此對雛型和實驗的了解需要調教，另一點也值得注意的是，種子藝術家創作和執行的雛型是否有利共創者在活動後期進行創作。其實由第一次公開實驗室開始，都有期望共創者在試玩後能分組即時創作一個雛型。然而，這階段的雛型是參與者分別成為主角身邊的不同角色，透過社交媒體貼文發掘主角的故事。角色與角色之間的互動對遊戲的影響尤其重要，較難分拆成較小的部件讓共創者再創作。而 **Open Space** 的討論題目也多以如何改善雛型設計為引導語，更加強了共創者以為是次目的是以成全種子藝術家的作品為主。

而第二次公開實驗室的雛型是以軟件「**Ren.py**」寫成，其設計是模擬 **AI** 角色對話。由於原定三關的設計只完成了三分二，共創者需要花一點時間了解雛型想達到的效果。加上當時在創作期及編排實驗室流程時，種子藝術家仍未能跳出技術限制的思考框架，即創作時會因自身「**Ren.py**」的技術限制而放下一些設計想法，在考慮實驗室流程時會擔心共創者未能在限時中學習並寫出自己想要的程式，因此團隊未有在 **Open Space** 中以分組創作雛型為目標，而是原用第一次 **OpenSpace** 的討論方法。然而，由於這次實驗室的雛型存在較多問題，當共創者在不斷釐清種子藝術家的設計想法時，亦打開了一個對話機會讓彼此了解實驗室的目的並非改善種子藝術家的設計雛型，而是回歸到各自未來的創作發展上。

到第三次實驗室，雛型是以主角的記憶碎片為設計框架，每個記憶碎片均有一個實體獨立的裝置。而故事碎片涵蓋了主角的中學、大學及工作時所發生的事，時間線較為完整，參與者在活動中能經歷一個較完整的故事線和應用劇場體驗，包括引入、經驗與反思三個階段。另外，鑑於共創者在試玩時對「評論者」的身份意識較強，較難放下這身份以純粹的參與者身份反思。今次在反思階段設有一個把記憶碎片排序的活動，這能有效協助參與者梳理活動中的經驗和故事，並把他們聚焦在活動內的反思。而流程設計也分別在上午及下午兩個時段都各自重新今次實驗室是以分組即時創作其中一個記憶裝置為目標。今次 OpenSpace 的討論除了概念外，主持人也請共創小組各自選一個記憶裝置作為具體操作例子。在硬件上，每個記憶裝置已有基本的道具可用，共創者只需利用紙筆在設計上加上模擬的工具，這有利在限時之內實踐設計理念；在概念實踐上也因有了具體的模擬操作，共創者不再覺得雛型只屬種子藝術家，而是他們自己的實驗品。並且，在實體演練中，彼此更容易看到設計中的亮點或運作上的盲點，亦能獲得即時回饋。

## 總結

今年應用劇場 What's Next? 公開實驗室的理念有別於傳統改善產品/作品的框架，要如何解說、理解和實踐，也是一趟實驗之旅。然而，看到實驗團隊和共創者在過程中的如何突破固有的思考框架、互相拼發出來的火花、對自身想法的分享、以及最後滿足的笑容，筆者感恩能有幸參與這趟旅程。一位參與了三次實驗室的朋友最後分享自己一開始不太想發言，感覺要確認自己的想法有價值才可以分享。後來，她在實驗中令略到只要把想法分享出去那刻，分享者與想法已有價值。或許這正是這次實驗成就的價值。

參考資料：

Zimmerman, E. (2022). *The rules we break: Lessons in play, thinking, and design*. Chronicle Books.