

戲劇元素如何令參加者投入實驗當中

陳鈞鍵

前言

「應用劇場 What's Next 2023-2024 科技、遊戲、互動應用劇場跨界實踐與實務實踐」(簡稱「What's Next」) 已於 2024 年 6 月上旬完成，是次活動共分三個部分，分別是第一次實驗室、第二次實驗室、和第三次實驗室。本文將闡釋戲劇元素的「角色」、「目的」和「衝突」如何影響參與者的投入。

筆者選取這三項元素，主要是因為這三個元素是戲劇活動最基本和最重要的。

「角色」、「目的」和「衝突」的重要性

在戲劇活動中，「角色」是故事的核心，沒有角色，故事、戲劇就不存在。演員必須要飾演一個角色，並完成該角色的目的，來完成整個故事。在 What's Next 第一次實驗裡，參加者分別飾演不同的角色，以了解 Alice 的遭遇；第二次和第三次實驗裡，參加者都是飾演 Alice。但筆者需要強調的是，這種「飾演」有別於舞台或電視電影的飾演，而是參加者透過不同的科技去作出角色的回應，以了解故事中 Alice 的經歷。

另一方面，「目的」在戲劇活動中亦非常重要，因為它有助聚焦整個表演過程。以《三隻小豬》的故事為例，狼的目的就是尋找食物，而《三隻小豬》的目的，就是不要偷懶，才能有最堅固的成就。演員也要在戲中保持這個戲的目的去演，以保持這個戲一致性。如果目的不清楚，那麼整個戲劇的焦點就會變得散渙，觀眾也不知道整個戲的訊息。而在 What's Next 的三次實驗室裡，參加者的角色的目的每次也不同，但都和 Alice 有關。

「衝突」有助推動劇情發展，令故事更引人入勝，甚至令觀眾產生共鳴、投入劇情當中。又以《三隻小豬》為例，如果柴狼和三隻小豬各自生活，互不影響，那麼牠們之間便沒有衝突，觀眾也沒有追看的興趣。反之，因為柴狼遇到了三隻小豬，甚至想吃了牠們，而三隻小豬亦要保護自己，那麼兩者便起了衝突，觀眾便想知道往後的情節會怎樣，便很想追看下去。在 What's Next 三次實驗裡，每一次的衝突性的強弱也不同，對參加者也有不同的影響。

筆者認為，以上三個元素都可以幫助參加者投入活動當中。這裡指的「投入」，是指參加者可以代入角色去思考、去感受，甚至可以代入角色，以角色的角度去作出回應。

第一次實驗

在第一次實驗室，我們(創作團隊，即 GINNY、ROSA 和我)設計了 Alice 這個角色，她從事資訊科技行業，終日埋頭苦幹，朋友不算多，和同事的關係一般。她因為長期和電腦為伴，最終被吸進入電腦世界。而 Alice 在事發前幾天，都有和朋友、同事和家人在 Instagram 溝通。當然，Alice 被吸進去電腦世界之後，就不能再和朋友溝通了。

參加者被安排飾演不同的角色，包括：

- 1) **Alice**：故事中的主角，父母離異，有一弟。她從事資訊科技工作，她對工作非常投入，經常加班，社交生活不太豐富，朋友不多。
- 2) **Rab**：**Alice** 弟弟，兩姐弟關係一般，沒有交惡、也不是特別投緣。從事資訊科工作，經常透過 **Instagram** 與 **Alice** 溝通。
- 3) **阿 Ying**：**Alice** 的大學同房，二人因誤會而變得熟絡。因為工作地點和 **Alice** 接近，經常相約吃飯，但有時 **Alice** 會因工作而推卻。
- 4) **Melody**：**Alice** 的大學同學，愛美，經常就資訊科技向 **Alice** 求助。阿 **Ying** 對此甚表不滿，但 **Alice** 覺得無所謂。
- 5) **June**：**Alice** 現任同事，工作嚴謹，對同事也有要求。
- 6) **阿橙**：**Alice** 舊同事，喜歡戶外活動，有時會約 **Alice** 行山。

在故事設計之中，所有角色都要透過手機的 **Instagram** 和 **Alice** 溝通，看看他們最終能否發現 **Alice** 失蹤。如成功達到這個目的，我們便會安排這角色舉行一次 **Zoom Meeting**，大家要探討究竟 **Alice** 去了哪裡，事前是否有任何蛛絲馬。參加者在這次實驗室都能成功達成目的，發現 **Alice** 失蹤，他們更在大會安排的 **Zoom meeting** 前，以角色身份自行在 **Instagram set up** 一個群組，商討 **Alice** 失蹤事宜。

綜觀當日情況，參加者都成功發現 **Alice** 失蹤，參加者甚至在發現 **Alice** 失蹤之後，已主動透過自己的角色，去聯絡其他角色，商討 **Alice** 失蹤事宜，甚至想開設群組讓所有人加入！

美中不足的，是部份參加者不明白 **Instagram** 的運作，所以要和其他參加者同演一個角色。根據一名參加者反映，此舉影響了他的投入度，他未能好好擁有一個角色，令他在過程中要和對方商量、決定角色該做什麼，令他不能完全按自己的心意去做決定。對於有參加者不熟悉 **Instagram** 的操作，這是我未預計到的，因為當初設計時，我們都集中於 **Alice** 和家人、朋友在 **Instagram** 如何溝通，而忽略了「如果兩個人共同飾演一個角色，會出現哪些問題」當參加者須以角色的身份去思考和行動，但在過程中、行動前都要和合作夥伴商量，才能做決定，這就會變成由兩個或以上的演員去決定一個角色的思考和行動，倘若大家的思維不一樣，就可能令角色變得不完整。這次經驗令我反思到，參加者希望有一個獨立的空間去透過角色去完成他/她的目的。

另一方面，第一次實驗室沒有安排衝突的元素或情節去推動劇情。這次實驗室主要是讓參加者透過角色去達到目的，即是是否成功發現 **Alice** 失蹤及他們會如何處理。即使沒有衝突，也無礙參加者完成第一次實驗室的要求。

第二次實驗

第二次實驗室，故事發展至 **Alice** 被困在 **Cyberland**，主要角色分別有 **Alice** 和 **Cyberland** 的主人。**Cyberland** 的主人要 **Alice** 留在 **Cyberland**，不得離開，但 **Alice** 則想返回現實。兩者的目的十分清楚，衝突亦很明顯。

這次的實驗室的實踐方法跟第一次實驗不同。第二次實驗裡，參與者只要在電腦介面上，就 **Cyberland** 提供的數據和選擇，去承認或否決 **Alice** 是一個孤獨的人，這是一個被動的舉措，而筆者亦相信這個遊戲規則(去按承認或否決)局限了參與者的發掘其他可能性的機會。另一方面，在這個設計之中，**Alice** 並沒有強烈要離開的動機，例如要返回現實拯救

家人或朋友、或如果她在指定時間都未能返回現實，那她就永遠不能回去了。而在遊戲的開始部份，我們沒有安排太多 Alice 和 Cyberland 主人的對話，所以對參與者來說，他們未能掌握為甚麼 Alice 非回去不可，或留下來會有怎樣的後果。

如果再設計第二次實驗室，我們可以設計成 Cyberland 的主人要把 Alice 「數碼化」，令她永久留在數碼世界；而 Alice 終於覺醒家人和朋友的關心，堅決要打敗 Cyberland 主人，並決心返回現實世界。而我們也可以在遊戲設計提供一些空間，例如設計一個迷宮，如果參與者在指定時間之內離開迷宮，便會得到武器對付 Cyberland 主人。筆者相信，強化動機會有助增加參加者協助 Alice 返回現實的決心，而設計其他遊戲的玩法會刺激他們的積極性和主動性。。

第三次實驗

到了第三次實驗室的創作階段，我們都互相提點「要有一個較完整的故事」，而我們亦安排參加者各自代入不同情緒的 Alice，用這些角色去掃描不同的 QR Code，以去了解 Alice 在不同階段所遇到的事情，例如初中時父母離異、之後每個學期尾都要轉校、大學和同房的誤會等等，而當去到尾聲時，他們亦要以自己的角色(例如是開心的 Alice、傷心的 Alice) 去就 QR Code 的內容，說幾句話回應。另一方面，我和團隊成員會飾演「迷宮的小鬼」，和這些 Alice 製造明顯的衝突或障礙：我們會在迷宮各處遊走，並停留在他們身邊，以說話去催逼他們盡快完成掃描所有 QR Code，否則時間一到，他們便要離開迷宮了。衝突。

就筆者所見，參加者難以進入「不同情緒的 Alice」，因為我們未有安排特別的儀式角色(例如戴上不同顏色的帽子)，而他們進入角式後，只是掃描 QR Code，最後只說一些話去回應 QR Code 的內容，並不需要按自己角色去做任何舉動、行為。由於他們要在指定時間內掃描 QR Code，並要確保沒有遺漏，所以他們當時是很忙碌的，根本沒有時間以自己的角色去思考或回應。

如果再設計第三次實驗室，我們可以安排 2 至 3 個不同情緒的 Alice 為一組，然後他們就 QR Code 內容分享其感受，令參與者對 Alice 有更立體和深入的體驗。筆者認為，安排這種小組合作，能使他們互相補充資料，甚至乎可以按自己的角色去分享感受，以發揮自己角色的功能(表達自己的情緒)。如果參與者缺少了類似的步驟，即使他們只是掃描 QR Code，那就太過表面了。又，「迷宮的小鬼」可以在不同的 QR Code 設限，令不同情緒的 Alice 未能順利掌握到 Alice 過去的遭遇，使他們之間必須合作，以對抗這些「迷宮的小鬼」！

總結

綜觀三次實驗室的過程，雖然是科技和遊戲是重點，但在故事結構方面，戲劇元素也發揮著重要作用，如果能夠強化「角色」、「目的」和「衝突」等功能，相信對參與者投入遊戲方面，必定發揮著積極的作用。

最後，筆者在此鳴謝「陳玉蘭應用劇場工作室」的陳玉蘭博士，撥出時間為筆者在反思實踐、文章撰寫過程中提供寶貴見和協助，讓筆者能夠好好梳理在 What's Nex 過程中的得著。