

# 戲劇元素對線上遊戲設計完整性的影響初探

梅思源

「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」計劃中，今年以《愛麗絲夢遊仙境》為藍本，創作了 *Alice in the Cyberland* 的劇本，並以它為這次實驗的故事藍圖，設計了三個分別結合社交媒體（Social media）、人工智能（AI: artificial intelligence）和擴增實境（AR: Augmented Reality）的應用劇場雛型（prototype）。雖然是次實驗的重點較側重於線上科技，而不在戲劇元素，但筆者發現不論在線上線下的設計中，戲劇元素的清晰度對是次應用劇場雛型設計的完整性有著舉足輕重的影響。

本文將會透過重點分析三次實驗設計中所出現的問題，以及當中未有處理清晰的戲劇元素，發掘這些戲劇元素如何影響是次雛型的設計，以梳理兩者之間的關係。

不同的學者對戲劇元素都有不同的說法，然而不論是應用劇場設計或是線上遊戲設計，當中都強調參與者在過程中的互動性，他們或會參與故事或角色建構，或會參與行動的選擇以影響角色未來的發展。因此，筆者在分析時會注明哪些戲劇元素會交由參與者設計，哪些會由設計者提供。本文亦將會根據 Jonathan Neelands (1984/2010) 在《透視戲劇：戲劇教學實作指南》以及 David Davis (2014) 在 *Imagining the Real: Towards a Theory of Drama in Education* 中對戲劇元素的理論，就其中的角色（role）、焦點（focus）、張力（tension）、目的與反目的（objectives and counter-objectives）、情境（context）等，對三個實驗雛型進行分析。

## 實驗雛型一：

在這個實驗雛型設計中，參與者以不同角色通過社交媒體進行日常活動，並與主角 Alice 於線上交流。當參與者發現 Alice 在線上失聯，他們要決定如何回應事件。若大部分角色對事件表示關心，並向 Alice 發出關心訊息達 10 個或以上，會收到由 Alice 發出的求救訊息。若大部人表示莫不關心或未覺察 Alice 的失聯存在的隱憂，向 Alice 發出的關心訊息少於 10 個，則只有 Alice 的弟弟才收到 Alice 發出的求救訊息。而兩者都會指向下一關由主持人扮演私家偵探帶領眾人尋找 Alice 所需要的密碼，以開啟 Alice 在電腦世界中能自由與外界聯絡的渠道。

首先，筆者先分析雛型一「角色」這戲劇元素。角色能協助參與者以不同的角度反映或了解社會生活，以及行為背後所受的規範和考慮（Jonathan Neelands, 1984/2010）。為了讓參與者了解主角的性格，以及構成人與人之間疏離（isolation）

的多重原因，雛型在角色設計上共有三類角色，包括親人、朋友與工作伙伴，各角色詳細設計如下：

角色	由活動設計者決定的資料	參加者自訂的資料
Alice	30 歲單身 IT 職場女性，不擅交際，工作上和人際關係中都是默默耕耘，與母親及弟弟同住。	(角色全由工作人員操控)
Rab	Alice 的弟弟，IT 界別人士，不善言詞，與 Alice 多以短句對話。 但當最後收到 Alice 的求救訊息時，會發起線上會議尋求協助。	與 Alice 和母親關係的親疏。
Ah Ying	Alice 大學時的好友，上班的地點與 Alice 相近，因此常常相約一起午飯。 討厭 Alice 另一朋友 Melody，感覺這人常佔別人便宜，會鼓動 Alice 漠視 Melody 的求助。	Ah Ying 與 Alice 的友誼程度，角色本身的喜好。
Melody	Alice 中學時的同學，愛美愛打扮。遇到 IT 或電器相關的問題，會找 Alice 或 Ah Ying 求助。	Melody 自戀的程度，與 Alice 的友誼程度。
June	Alice 現任同事，對工作有要求。	June 在工作上對 Alice 的信任程度，與人際相關的個性。
阿橙	Alice 舊公司同事，亦是 Alice 的朋友，愛行山。	阿橙與 Alice 的友誼程度及與人際相關的個性。

故事中的角色設計集中反映 Alice 在不同層面的社交活動。然而，雛型在設計中未有為角色與角色之間提供一些事件讓他們彼此認識。由於參與者所扮演的角色只能與 Alice 互動，這也大大削弱了他們在 Alice 失聯後的能動性。實驗當日有某些參與者長期處於一個角色沒有事情可做的情況。後來，一些較積極的參與者自發聯絡其他角色，並開展活動設計以外的對話，最後更自行在線上組成群組以商議 Alice 失聯的問題，這是我們意料之外。從他們最後回饋中指出，若故事情節上能主動豐富人物之間的聯系，例如 Alice 與 Ah Ying 吃午飯時會與同事一起吃，令 Ah Ying 也認識 Alice 的同事等，這會有助其他參與者在 Alice 失聯後交換情報，推進故事的發展。

就張力這戲劇元素而言，它是衝突的內在 (David Davis, 2014)，可以是「關

係中由於態度、利益關係、環境背景、文化、思想意識不同而導致的矛盾」(Jonothan Neelands, 1984/2010, 頁 103)。而在「雛型一」主要在有兩個地方出現。第一是當 Alice 在社交媒體失聯時，對不同角色引起的不同情緒或反應，是角色內在的張力；第二是眾角色在線上會議中，因著各自與 Alice 不同情度的親疏，而對協助找回 Alice 持不同態度和意見，因而在群體中產生張力。有關角色設定的分工上，各角色與 Alice 的親疏全由參與者自決，雖然在社交媒體上有一定程度的暗示，但活動中參與者的想像、解讀和發揮的空間仍然很多，這促使他們在過程中原定對 Alice 失聯事件的多元情緒和態度變得更多變。當時有扮演弟弟的參與者感覺角色的姊弟感情較疏離，而扮演阿橙的參與者選擇了一個較熱心的角色，這使原定設計由弟弟聘請私家偵探一事較難令參與者信服。雖然這變化可由主持人臨時變更故事發展，改由阿橙發起會議便可解決。然而，若參與者替眾角色全部選擇較疏離或較密切的關係，則會令會議上原定因為各角色對是否協助 Alice 的取態不同而產生的戲劇張力變得薄弱。同時，也未能開托參與者因張力而對失蹤事件產生不同取態的對話，令活動留於解謎和尋找密碼，欠缺對疏離 (isolation) 的進一步討論。

是次實驗雛型讓團隊意識到周邊角色的設計不是單單為塑造主角而設，還要考慮到他們之間的關係如何推動故事發展。在建構角色上，設計者要小心保留能產生張力的因素，這可令參與者的創作部分更有方向及更具意義。然而，由於雛型二主要由主角一人視點出發，是次經驗在第二階段的設計時未有進一步發揮。

## 實驗雛型二：

在這個雛型嘗試透過電腦與 Alice 的對話，深入探索 Alice 有關孤獨的感受和想法。焦點是希望與參與者一起思考「一些看似孤獨的人或行為，可有其他含意？」。

在設計過程中，團隊先有線上技術目標、Cyberland 不同地域的名字以及一些玩法的初步發想，但各 Cyberland 地域如何反映 Alice 的想法一直未有頭緒。後來團隊再花了一些時間檢索「孤獨」這議題的相關文獻，從中得到啟發，嘗試從人際孤獨、心理孤獨和存在孤獨三方面入手設計遊戲的關卡。因此，這次設計是從線上技術、議題和地域名字入手，在過程中忽略了戲劇元素的重要性。雖然三種類型的孤獨能激發團隊對如何透過不同地域介面和遊戲設計呈現不同的孤獨多了一些方向和想像，例如 Cyberland 其中一個地域「數據湖泊」，它的湖水是一大堆沒有意義的廢話，用以表達人與人相處的疏離感。然而，在忽略戲劇元素下，例如欠缺角色之間的張力及人物關係發展等，參與者表示在活動中感到較疏離，少了繼續參與的推動力。

雛型二的角色主要分為兩大類：主角 Alice 與電腦世界的不同精靈。兩者有

著各自的目的，前者要想辦法離開電腦世界 Cyberland，後者要想盡辦法令 Alice 留在 Cyberland 為自己所用。而雙方目的是互相矛盾，理應令雙方對話更具張力。然而，團隊在設計中拿走 Alice 與電腦的開場對話，改為以電腦單方向陳述情況，削弱了兩者角色之間的衝突和戲劇張力。參與者也因此少了一開場透過兩者對話而認識 Alice 本身的取態和性格等機會。再加上設計以線上遊戲為模式，希望多給予參與者選擇，連一開始就「是否離開 Cyberland」也給予參與者選擇去或留，以致雙方角色的目的變得模糊。當 Alice 可以選擇留下時，她沒有動機要離開，而她與電腦的矛頭和張力便不成立。即使參與者為角色選擇要離開 Cyberland，遊戲指令亦只是請他們到下一個關卡「覆核數據分析結果」，沒有說明其行動的後果，介面也沒有清楚標示參與者推翻了多少對 Alice 有關孤獨的數據分析，更沒有清楚說明何謂過關。參與者為何要覆核數據分析？其行動會帶來什麼改變？……等，這些問題都未有清晰的交代或暗示。不少參與者表示在遊戲途中漸感迷惘，缺乏行動的動機，也欠缺張力令他們追看事情的發展。

當在遊戲設計中給予參與者「是否離開 Cyberland」以及「是否反對數據分析結果」的選擇時，也反映出當時創作團隊在角色目的和行動上未有清晰的選擇。對於參與者不熟識的故事及角色，這種開放式的討論或許較適合放在故事後期，遊戲開始宜提供較清晰的故事情境及角色目的，以協助參與者進行活動和作出選擇時有更強的動力及依據。

另外，有關 Alice 的由讀書時到工作時所發生的重要事件，設計並沒有從情境的鋪陳考慮，只是零碎地以孤獨類別分類，也未有考慮參與者最後如何把這些碎片拼湊成完整的畫面，Alice 人生片段的選擇和留白變得隨機。不少參與者在活動後和改良雛型期間不停追問與 Alice 相關的背景資料，反映設計未有給予參與者足夠的線索理解故事。

是次實驗雛型讓團隊意識到不論應用劇場還是線上遊戲設計，都需要清楚界定及表達角色的目標和動機、善用說故事手法加強張力、注意所提供的內容是否足夠讓參與者了解故事或角色的脈落。而以上這些也成為團隊設計雛型三時一個重要的提醒。

### 實驗雛型三：

創作團隊於第三階段用了另一方向編排故事情境。參與者代入的角色仍是主角 Alice，角色的目的是「喚醒」過去記憶，每一個記憶站均仿照《愛麗絲夢遊仙境》的情節貼上行動指示。雖然活動設計以記憶碎片為框架，但團隊刻意編排角色不同階段的重要記憶和夢境，令參與者最後能對角色有一個較整全的了解。當中的記憶碎片包括：兒時最喜歡的家庭活動、少年時最愛的故事、中學生日當天得知父母離婚的情境、被迫轉校而出現的校服與夢境、被強烈監控的電話錄音、

大學與室友的衝突與夢境、以及工作時與同時相處的情境。雖然片段與片段間有不少留白，但由於這次記憶選擇能給予參與者足夠的資料，他們均能自動填滿當中留白的地方。加上雛型三在最後的反思階段前會請參與者按時序排列所有記憶站，這安排一方面能了解參與者對故事的理解，另一方面也能整體提升他們對角色的認識和了解。在這部分的討論中，不少參與者能因著 Alice 的中學經歷，梳理出她在與人交往時出現狀況的原因。有些參與者更能夠從中推斷出 Alice 父母之間的第三者是誰，並用以理解 Alice 母親的行為。從參與者的反應中，今次設計的情境資訊是足夠的。

另外，雛型三的焦點，是除了讓參與者了解 Alice 的故事外，也希望他們能透過重新思考 Alice 的經歷，正面解決現在與人相處的問題。在設計中，為了讓「眾多 Alice 同時出現在記憶碎片空間」變得合符邏輯，便安排了參與者以不同情緒的 Alice 進入記憶碎片空間。然而在活動過程中，筆者發現一方面參與者在過程中較以固定在特定情緒的狀態，另一方面這個預設的情緒也會限制了他們在自我對話中的發揮，收窄了他們對 Alice 處境的思考。例如參與者因為是「樂觀 Alice」，他的自我對話便以簡單的正面口號作結。而當一些參與者不以情緒出發，單以 Alice 的角度，他們的自我對話反而更深入和豐富。由此可見，這個角色設定未能配合活動的焦點，或許大家當時只需簡單代入 Alice 便足夠。若焦點是「了解不同情緒如何影響我們看事情」，這個不同情緒的 Alice 角色設定才有所幫助。

最後回看雛型二及三的角色設定，整體都欠缺一個清晰的動機。為何要覆核數據分析？為何要喚醒自己的記憶？就打機過關的的層面，或是拿到通往下一關的鑰匙，或是開啟離開電腦世界的密碼鎖，都需要給參與者一個清晰的理由進行活動。就協助參與者入信角色處境的層面而言，或是改變電腦對孤獨的定義，或是找到 Alice 孤獨行為背後的原因，找出改變的方法等，這些設定能幫助他們明白現在的行動對角色人生軌跡的重要性，在活動過程中作出更能作出有意義的選擇和行動。

## 總結

今次在科技、遊戲、互動應用劇場的跨界實踐中，雖然實驗重點放在科技和遊戲技術的應用上，然而正因在過程中對戲劇元素的忽略和未完善，反而令筆者看到它們在設計中的重要性。要令科技與遊戲合成的作品更具可玩性和吸引力，角色的設定、目的、角色與角色間的關係、反目的與張力的建立、戲劇情境的編排等戲劇元素，都不可或缺。因為這些元素，影響著參與者在過程中的行動選擇、動機以及在遊戲中的投入程度。

最後，特別鳴謝「陳玉蘭應用劇場工作室」的陳玉蘭博士在反思實踐以及在

撰寫文章過程中提供的指導和協助，讓筆者能好好梳理是次實驗過程中的所察所思。

參考資料：

Davis, D. (2014). *Imagining the Real: Towards a New Theory of Drama in Education*. Trentham Books.

Neelands, J. 著，陳仁富、黃國倫譯（2010）《透視戲劇：戲劇教學實作指南》，心理出版社。