

彰化縣 112 學年度國民中小學學生獨立研究作品徵選
作品說明書（封面）

作品編號：（由承辦單位編列）

組別：

國小組

數學類

自然、科技類

國中組

人文社會類

作品名稱：

「戲」嚼慢「演」PlayEng 真有趣—

遊戲平台英文戲劇創作與國高中生參與意願之探究

◎封面切勿出現校名、作者、校長及指導者姓名，違者不予收件。

**彰化縣 112 學年度國民中小學學生獨立研究作品徵選
作品說明書(內文)**

第一階段 研究訓練階段(由教師撰寫，不含於 30 頁中)

一、 近二年學校獨立研究課程之規劃

時間		單元目標	教學資源	評量方式
第一 年	上 學 期	1. 認識獨立研究的意義與內涵 2. 認識研究的方法 3. 認識研究的類型與基本步驟 4. 學習研究資料蒐集的方法 5. 參考研究作品主題及研究問題 6. 學習分析資料的方法	電腦設備 研究方法 學習單 教學簡報 網路搜尋引 擎	課堂討論 資料蒐集 個人報告
	下 學 期	7. 學習縮小範圍確立研究主題 8. 認識資料來源並學習蒐集資料 的方法 9. 學習製作及應用工具分析資料 10. 學習記錄研究發現	電腦設備 歷屆作品 文書處理與 分析軟體 雲端系統	課堂討論 資料彙整 書面報告
第二 年	上 學 期	1. 學習利用各媒材彙整與呈現研 究資料 2. 學習撰寫研究歷程與研究架構 3. 學習組織並撰寫研究結果 4. 學習運用軟體製作簡報 5. 學習上台發表研究報告	研究工具 搜尋引擎 書籍雜誌 文書處理與 分析軟體 雲端系統	課堂討論 研究撰寫 書面報告 口頭發表
	下 學 期	6. 學習以英文撰寫報告：研究動 機、研究目的與研究結果等 7. 學習製作英文簡報並擬定講稿 8. 學習以英文發表研究報告	研究報告 英文字典 網路系統 英文摘要範 例	課堂討論 中英翻譯 書面報告 口頭發表

二、學校如何提供該生獨立研究訓練

(一) 學習探索階段：

1. 學習獨立研究概念與目的：從獨立研究概念切入，讓學生了解獨立研究的意義與目的，建立正確的獨立研究心態。
2. 學習獨立研究方法及實施之步驟：給予學生針對某研究的方法了解研究步驟。協助學生理解研究方法的運用，並排除對繁瑣過程的恐懼。

(二) 實際操作階段

1. 腦力激盪出感興趣之主題：讓學生有機會對自己感興趣的主題發表想法，透過腦力激盪討論出可行的主題。
2. 確定研究主題：引導學生聚焦於可行方向，讓學生對廣泛的興趣聚焦於明確的主題。
3. 擬定研究目的、研究問題及研究架構：有了主題後，引導學生思考初步的問題及欲達成的目的，並規劃出研究的架構。
4. 訓練資料蒐集、統整、分析、歸納等技巧：讓學生針對感興趣的主題蒐集資料、整理資料，對所得資料進行分析、歸納、批判等高層次思考。
5. 指導研究內文之撰寫：整理資料完成後，便對研究內文進行撰寫，老師是提供協助的引導者，學生是整個研究的主角，給予學生對學習負責的機會。

(三) 發表成果階段

1. 訓練簡報製作及條列重點的方法及提升發表的能力。
2. 培養省思所經歷研究過程並分享所得之成果。

第二階段 獨立研究階段(由學生撰寫)

壹、 研究動機

我有一個愛打遊戲的舅舅，所以我從小就接觸過各式各樣的遊戲，對玩遊戲有特別深的興趣，也常常在網路上看到實況主玩遊戲的影片，尤其是 Minecraft 這款遊戲特別吸引我。很巧的是，在選擇研究主題時，我和夥伴不約而同報告了這個遊戲，發現我們都是在國小時就很瘋狂，就這樣開始了我們的研究主題。

課堂上，閱讀英文童話故事的過程中，我常常在腦海中幻想故事裡的情境，角色的特質和場景在腦中的小劇場有了樣貌。《野天鵝》是最令我們感興趣的故事之一，但結尾卻不太符合我和伙伴的胃口，我們就在課堂上胡亂改編，希望改編成我們喜歡的結局。

就在我們開心改編故事的那段時間，聽到身邊大多數的同學抱怨英文太難，覺得學英文很枯燥乏味，總提不起興趣，排斥學習英文。因此，我們想要試試看能不能解決這個問題。如果將學習英文和遊戲結合起來，會不會就不無聊了呢？

於是，我們決定利用我們喜歡的遊戲，演出我們心目中的童話故事。我們想，編劇時可以練習英文寫作，配音時可以訓練英文口說，說不定同學們也可以享受其中的樂趣，讓學英文變成一件有趣的事。於是，這個想法就促成了我們這次研究的主題。

貳、 擬定正式計畫、研究問題及工作進度

一、 研究目的

本研究的目的是要嘗試創作英文童話故事的劇本，並在遊戲平台上進行英文戲劇演出，了解創作劇本的技巧，以及演出戲劇需要哪些工作，體驗過程中會遇到哪些問題並設法解決。此外，我們邀請國高中生觀賞我們的戲劇影片，想了解國高中生對於遊戲平台創作的英文戲劇的看法，探討這樣的活動是否能引起英文學習動機，是否能引起學生對參與英文戲劇的意願。

二、研究問題

(一) 如何將故事改編成全新的劇本？

如何將故事轉變成劇本？改編劇本有什麼方法？

如何創造出有趣的故事？

(二) 如何在 Minecraft 遊戲平台上一同演出一場戲劇？

如何在 Minecraft 遊戲平台設計人物？有可能讓很多玩家一起演出一場戲劇嗎？戲劇演出需要哪些工作？如何錄製成影片？

(三) 國高中生對於英文戲劇和遊玩 Minecraft 的經驗與看法如何？

曾經參與英文戲劇演出嗎？對英文戲劇感興趣嗎？

喜歡玩 Minecraft 嗎？認為有哪些好處及負面影響？

(四) 國高中生對遊戲平台創作英文戲劇的看法與參與意願如何？

對英文戲劇創作感受如何？認為遊戲平台進行英文戲劇能幫助熟悉英文故事嗎？是否能提高參與遊戲平台的英文戲劇創作的意願？

三、研究方法

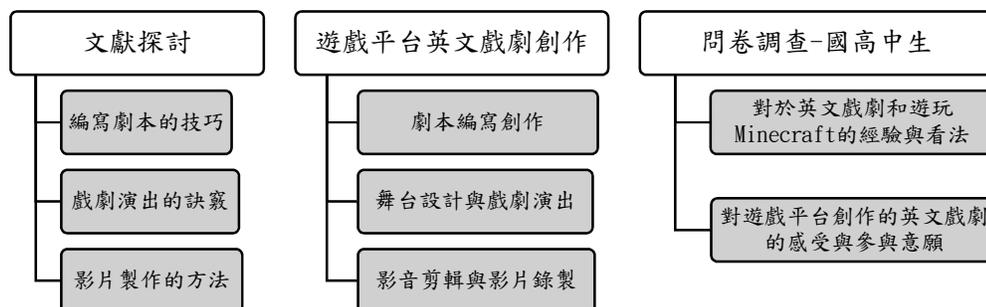
(一) 文獻資料：查閱網站及書籍資料。

(二) 英文戲劇影片創作：改編《野天鵝》；Minecraft 遊戲平台演出。

(三) 問卷調查：

1. 研究對象：國中與高中階段學生。
2. 研究工具：採用 Google 表單製作問卷。
3. 研究範圍：透過學校群組、學生網路分享連結等方式發放。
4. 問卷數量：回覆共 222 份，含高中生 62 份及國中生 160 份。

四、研究架構



五、工作進度



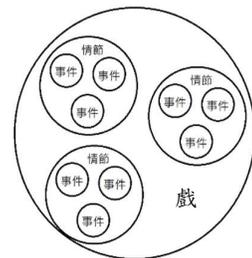
參、彙整相關文獻

一、編寫劇本的技巧

李國修(2015)表示，編劇是依據文學、戲劇作品或是原創的故事，改編為劇本。我們搜尋了有關編寫劇本的資料，包含編劇的工作、如何編劇、合作編劇的技巧及好劇本的特點，重點整理如下。

(一) 劇本

李國修(2015)說，劇場構成的四大要素分別是劇本、表演者、劇場、觀眾。其中，「劇本」指的就是故事，戲劇是由情節構成的，情節是由事件構成。我們繪製情節與事件的關係圖，如右圖。



張耀升(2021)認為，劇本與小說不同，雖然劇本與小說同樣都是利用文字來建構故事，但不同的是，小說是一個故事最完整的作品，可以直接形容畫面，而劇本只是開端，只是個半成品。

(二) 編劇的工作與責任

1. 把劇本變成所有人都能依循的工作本

張耀升(2021)認為編劇是要把劇本變成一個工作本，讓所有人可以根據這份工作本去運作，此外，他形容編劇就像是一個「很前期的導演」，必須先以導演、演員、美術等其他工作人員的角色設想，不能像寫文學的方式，不宜太多修辭，才能容易被遵循。

2. 對題材進行深入調查

Syd Field(1995)表示，要成為一個編劇，要先簡潔說清楚主要題

材，並且進行調查研究，也就是指蒐集情報，從書籍、雜誌或報紙這種文字來源進行個人訪談。他表示藉由調查得到的資料，編劇就能對人物、情境和地點有所認識，增加自己的信心。

3. 從場景製造情境使劇本被拍攝出來

張耀升(2021)認為，撰寫劇本要擔負起美術工作，從場景去製造情境，因為劇本不像小說是完整的作品，劇本是要被拍出來的，被拍出來前只能稱作半成品，須靠角色行為才能建立角色立體性。

4. 創造足夠的衝突使觀眾或讀者產生興趣

Syd Field(1995)認為，編劇的責任是在故事中創造足夠的衝突，使觀眾或讀者對故事感到興趣，確定人物需求後，製造妨礙人物實現需求的各種阻礙，因為沒有衝突和阻礙就不可能產生戲劇。因此，編劇要確定人物的需求，才能製造一些阻止實現需求的阻礙，而克服這些阻礙的過程，就形成了一個故事(Syd Field, 1995)。

(三) 編寫劇本的技巧

1. 故事的頭尾及各場幕的轉折點

Syd Field(1995)表示，編劇需要先搞清楚故事的結尾、開端、第一幕結尾的轉折點和第二幕結尾的轉折點，並進行特殊處理，完成準備工作後，再開始寫劇本，如右圖：



2. 戲劇的三個目標

李國修(2015)指出，戲劇三個目標包含大目標、中目標及小目標(如右圖)：

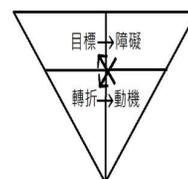
- (1)「大目標」：角色貫穿全劇的目標；
- (2)「中目標」：貫穿整個場次的目標；
- (3)「小目標」：角色當下的目標。



3. 角色的安排動機、目標與障礙

李國修(2015)認為，編劇對於故事中的角色應要有所安排，才能出現合理的動作(如右圖)，說明如下：

- (1)角色在劇中的任何行為，背後一定有一個「動機」；



- (2)當動機充分時，就構成了角色「目標」；
- (3)有了目標，「障礙」就因應而生了；
- (4)當角色遭遇了「目標 VS 障礙」的情境，就產生了衝突；
- (5)當角色面臨衝突時，不得不改變內在的思緒或是外在的行為，就是「轉折」。

(四) 好故事的方向與祕訣

Vo Style(2016)提出好故事的三個方向及祕訣，即可成為一位編劇，我們依據文章內容整理如下表：

三個方向	祕訣與原則	細節說明
1. 創作人物的來龍去脈	確定人物的需求	角色要達到的目的或得到何物
	做出人物的傳記	弄清楚角色設定
2. 決定創作出的人物的五個要素	(1) 人物的觀點	保證角色有個人的觀點
	(2) 人物的態度	了解角色
	(3) 人物的個性	確立角色個性特徵
	(4) 人物的行為	按照角色特色，寫出他的行為
	(5) 人物的啟示	讓觀眾了解角色，並理解劇情
3. 引起觀眾共鳴	讓觀眾產生認同	讓觀眾覺得角色的性格、觀點等特徵在生活中遇過

(五) 改編小說成為劇本的方法

1. 修飾事件產生變化，造成結構、功能及形式上的改變

Syd Field(1995)表示，不同形式的故事有不同的表達方式，如小說、舞台劇以及電影劇本，各有不同的形式表現，而改編是把某件事情加以修飾，造成了結構上、功能上以及形式上的變化，進行原創。以下對小說、舞台劇以及電影劇本的呈現方式說明如下表：

不同形式	小說	舞台劇	電影劇本
描述方式	以文字描述	以對話描述	以場景細節描述
呈現模式	讓觀眾自行幻想	戲劇性的表演	在電影中講故事

2. 拋開原來的作品，以新作品取代原創

André Bazin(1995)在書中提到，將小說改編成戲劇，和將戲劇改編成小說，是不同的概念，他認為把戲劇改編成小說是一種歸納的過程，而小說改編為戲劇則必須拋開原作，以新作取代原創。

3. 將人物、場面、事件或事變等加入小說素材中

Syd Field(1995)表示，改編電影劇本必須視同原創電影劇本，只是改編劇本是由小說、書籍、舞台劇、文章或歌曲出發，改編是將一些人物、場面、事件或事變等加入原始素材中，而不是把小說原封不動搬進去戲劇裡，要將它視覺化，用畫面來講故事。

二、 戲劇演出的訣竅

戲劇的演出，最重要當然是演員，李國修(2015)認為廣義的表演者，包含舞台布景、服裝、燈光、音樂等所有在劇場中出現的視覺及聽覺的調度，包括場景、穿著、物品、聲音等，都屬於表演者。因此，我們針對演員、舞台布景、服裝及聲音，重點整理如下：

(一) 演員

1. 演員的任務

(1) 演出角色的性格，讓角色立體化

李國修(2015)表示，戲是扮演，劇是故事，而在虛構的故事裡，角色真實而真情地扮演，就是戲劇。他說戲劇的本質就是衝突，角色因衝突所產生動作，演出角色的性格，讓角色立體化。

(2) 釐清角色間的關係與角色需求

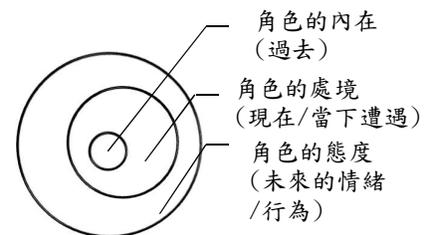
李國修(2015)提到，演員處理角色時，要先釐清角色間的關係、角色的性格、清楚設定角色的隱密要求與對話情境等，之後才開始處理對白。他也表示，演員處理角色的情緒應該要有起伏，找到劇情的最高點和最低點，塑造立體的角色個性。

(3) 了解角色的過去、現在與未來

對於演員的演出，李國修(2015)提出「三個圓」公式，認為演員需要先了解角色的過去，推測角色的個性，再思考角色當下的的心境，清楚角色面臨的考驗，接著

開始想角色之後會產生什麼行為。我們將三個圓重點繪製如上圖。

三個圓的重點整理如下表：



第一個圓	代表著角色過去的行為準則及核心思維。	演員必須清楚了解角色最內在的「深度」與「厚度」。
第二個圓	代表角色的現在、當下的遭遇。	演員必須思考角色的「處境」—分「心境」和「環境」，清楚知道角色正在面臨什麼樣的考驗。
第三個圓	代表著角色未來、即將呈現的情緒與行為。	演員必須研擬角色的個性，在這種處境下會用什麼「態度」來表達。

2. 演員的演出與動作操控

我們的演員是在 Minecraft 遊戲平台中設計，需要由我們操控演員的行動與動作，利用鍵盤與滑鼠按鍵所下達的指令完成的。根據《Minecraft 簡介及設定》，控制 Minecraft 角色動作的方法如下：

(1) 鍵盤按鍵

鍵盤	功能	鍵盤	功能	鍵盤	功能
W	向前移動	A	向左移動	Space	跳起
S	向後移動	D	向右移動	⇧Shift	蹲下
Q	丟出手上的物品	E	打開物品欄	數字鍵 1~9	選擇物品快速欄的物品
F2	擷取螢幕並儲存至資料夾	F3	打開測試菜單，可看到角色方位、量地、記憶地圖和碼	F5	切換人稱視角
				F8	切換電影鏡頭效果

(2) 滑鼠按鍵：左鍵可以破壞方塊，右鍵可放置物品。

(二) 舞台布景—Minecraft 遊戲平台

我們的舞台布景是藉由 Minecraft 遊戲平台的尋找適合劇情的場景，再自行添增所需要的造景，塑造更切合主題的場景。

1. Minecraft 遊戲平台介紹

Minecraft 遊戲是由瑞典遊戲公司 Mojang 所開發，玩家可以在一個三維世界裡用各種方塊建造任何建築物或物品，又稱作沙盒遊戲(SandBox)。在不同地區的不同稱呼，台灣譯為「當個創世神」，中國稱為「我的世界」，香港沿用 Minecraft (瀨戶華生，2017)。

2. Minecraft 遊戲的玩法

Minecraft 遊戲主要玩法是在打破、挖掘、建築方塊，方塊代表著各式各樣不同材料，玩家可將這些方塊放在想要的任何地方，進行各項建設。本身沒有具體的目標要玩家達成，而是一個開放式的世界，因此玩家有非常高的自由度，可自由選擇如何進行遊戲。

3. Minecraft 的特色

綜合 36 氬(2016)及遊戲小書生(2018)等資料，Minecraft 遊戲非常受到歡迎，具有以下特色：

- (1) Minecraft 遊戲的復古方塊風格非常容易上手。
- (2) 此遊戲抓住了人類的好奇心、創造性，可獲得滿足感；可讓玩家發揮創意；玩家可選擇自己喜歡的光影效果。
- (3) 玩家可以在三維世界裡用各種方塊建造任何建築物或物品；
- (4) 操作簡單，玩家還可自己選擇玩法；玩家可自行建造房屋；
玩家可以創作自己喜歡的角色外觀、選擇自己的武器裝備。

(三) 服裝—角色裝扮設計

本研究的演員是藉由 Minecraft 遊戲平台中的磚塊設計而成的虛擬人物，因此角色人物的造型與服裝，由我們自行設計或改造。根據網站《Xbox》，在不同的裝置有不同的方法可以創作及裝扮角色，說明如下表：

方式	Xbox 主機	Windows 裝置
1.從更衣室中編輯角色	(1)在 Xbox 啟動 Minecraft	(1)在 Windows 啟動 Minecraft
	(2)選取角色下的 [更衣室]，在 [我的角色] 畫面上選 [編輯角色]	
	(3)選取 [身材] 下拉式功能表，調整角色所有東西的大小	
	(4)選取 [造型] 下拉式功能表，選擇配件和服飾，從頭到腳的物品	
2.為角色選取一個預先製作的外觀	(1)在 Xbox 啟動 Minecraft	(1)在 Windows 啟動 Minecraft
	(2)選取目前角色下的 [更衣室]。	
	(3)按 [功能表] 以尋找更多選項，選取 [傳統外觀]	(3)選取畫面左上角的功能表按鈕，選取 [傳統外觀]

	(4) 從其中一個已擁有外觀套件中選擇新的外觀，或選取 [獲得更多的外觀] 以使用 Minecoins 從 Minecraft 商城購買新外觀	(4)從其中一個已擁有外觀套件中選擇新外觀，或選取 [取得更多外觀] 從 Minecraft 市集購買新外觀
3.將自訂外觀上傳到 Minecraft	(1)在 Xbox 啟動 Minecraft	(1)在 Windows 啟動 Minecraft
	(2)選取目前角色下的[更衣室] (3)按 [功能表] 尋找更多選項，然後選取 [傳統外觀] (4)選取 [已擁有的外觀] 下的空白外觀模型後，選取 [選擇新外觀]	
	(5)使用主機上的檔案總管，在 USB 存放裝置上尋找自訂外觀 .png 檔案，然後確定外觀在角色模型中顯示預期效果	(5)上傳自訂外觀.png 檔案，然後確定它在角色模型上顯示預期效果

(四) 聲音—配音

由於本研究的戲劇是由創造出來的虛擬人物演出，所以台詞是經由配音說出來的。整理配音員需要的能力相關資料，重點如下：

1. 聲音明亮有辨識度，咬字清晰、語速適中(Toby，2020)。
2. 要有強大的模仿能力，並且迅速抓到角色情緒，錄音時，要按照情境拿捏收音的距離(加點音樂，2017)。
3. 聲音好聽、控制咬字語調情緒、加入方言口音(葉冠吟，2021)。

三、 影片製作的方法

(一) 影片製作三階段

根據《影片製作概觀》一文，我們了解製片程序分為三個階段，包含前製、製作和後製，各階段的相關內容整理如下：

前製	1. 前製作業是任何影片專案的第一部分； 2. 從財務到規劃、招募及其他作業，為整個專案打好基礎； 3. 編劇、電影攝影師和導演會一起擬電影腳本和寫劇本； 4. 完成劇本後，就是決定如何將劇本內容轉換成畫面； 5. 製片團隊需找拍攝地點和選角、做預算總結，設時間軸。
製作	1. 進行影片現場拍攝，又稱為主體拍攝； 2. 攝影師、導演、製作人、混音師和負責燈光的燈光師； 3. 錄製最終影片所需的任何輔助鏡頭、配音或其他音效。

後製	<ol style="list-style-type: none"> 1. 取得所有影片畫面後，於剪接室處理； 2. 將原始畫面組織彙整、排序與加強，製成高品質影片； 3. 調色人員進行色彩修正調色，音訊工程師負責錄音混音。
-----------	---

此外，影片製作的步驟(ION1, 2023)整理如下：

1. 製作腳本	構思大綱、準備材料、製作劇本
2. 拍攝	用不同手法拍攝影像
3. 剪輯	先將檔案分類，再將影像和音檔剪輯在一起
4. 後製	上字幕、轉場、調整音量
5. 輸出、上傳	選擇畫質和檔案類型後，將檔案輸出並上傳

(二) 影片剪輯

1. 剪輯師的工作

影片後期包含置入特效、音效、音樂、字幕等，剪接師需要和許多其他的部門合作，例如企劃、混音、特效、設計等，是一個能夠賦予作品更多火花的步驟根據(凹凸廣告攝影團隊, 2019)。針對剪接師的能力與條件，我們整理重點如下：

- (1) 過程保持理性溝通與傾聽需求，投入情感、熱情(Lily, 2021)。
- (2) 要將素材進行編排，使戲劇結構完整；要掌握音樂、聲音、節奏感，製造氛圍使影像戲劇化(加點音樂, 2019)。
- (3) 要具備感性、理性、耐心、想像力、對色彩聲音及氛圍的敏感度；要了解劇本、和他人討論，讓各部門完美配合(蔡雨辰, 2016)。

2. 剪輯軟體

我們的研究使用的影片編輯軟體是 Clipchamp，它具有幾個優點，除了有免費版可用之外，這個軟體很適合初學者，不但能簡易剪輯，還可以儲存在線上(tracy, 2023)。此外，Esor Huang(2017)也對於 Clipchamp 這個剪輯軟體，提出下列幾項特點：

- (1) 線上工具，直接註冊即可使用，免費版也可高畫質輸出影片；
- (2) 速度快，轉檔流暢，介面易用，可以幫影片製作 GIF 動畫圖；
- (3) 方便滿足影片裁切、轉檔、壓縮與修圖等小工作。

肆、 遊戲平台英文戲劇創作

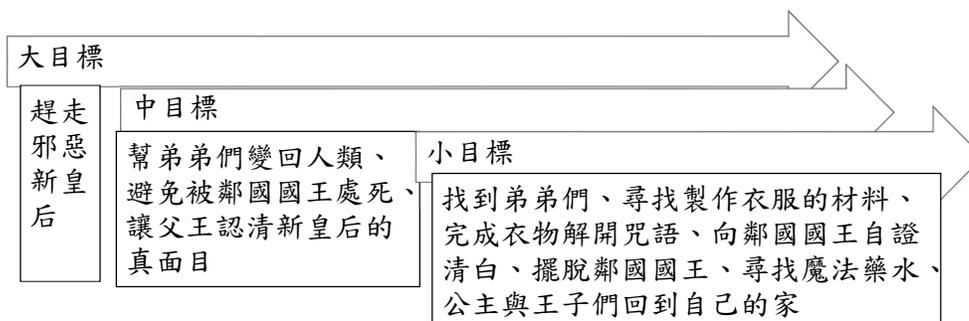
一、 劇本編寫創作

為了創作新的故事，並撰寫成全新劇本，我們先將故事內容分成數幕(Act)，每一幕依情節規畫數景(Scene)，寫出每一幕每一景的大綱，且利用文獻中專家們對編劇的策略與方法，創作細節如下：

(一) 設計故事的開頭、結尾及各場幕的轉折點

第一幕(開頭)	第二幕(抗衡)	第三幕(結尾)
<ul style="list-style-type: none"> • 布局:國王娶了新皇后，壞皇后把Eliza的弟弟們便成了雞 • 轉折點:Eliza去跟國王告狀，反而被趕出家門 	<ul style="list-style-type: none"> • Eliza得知解救弟弟就需要織蓍麻衣 • Eliza蒐集蓍麻時遇到了鄰國國王，被國王帶回城堡 • Eliza被國王誤認成女巫，處以死刑 	<ul style="list-style-type: none"> • 轉折點:Eliza織完了蓍麻衣，解救了弟弟，並且自證清白 • 結局:Eliza選擇不原諒鄰國國王，到魔法店買藥水讓女巫現形，讓國王看清女巫真面目

(二) 設立戲本三個目標



三個目標在各幕中大略的布局，如下表：

	第一幕	第二幕	第三幕
大目標	趕走邪惡新皇后		
中目標	幫弟弟們變回人類		避免被處死
小目標	找到被陷害的弟弟們	尋找製作衣物的材料	完成衣物解開咒語
		向鄰國國王自證清白	擺脫鄰國國王
		尋找能揭開真面目	魔法藥水
			公主與王子們回到自己的家

(三) 創造的情境、確定人物需求、製造阻礙，及克服困難

	創造情境	確定人物需求	製造阻礙	克服困難
情境 1	Eliza 的弟弟們被壞皇后變成雞	Eliza 要蒐集蓍麻織衣，幫弟弟們變回原形	織衣服時說話，弟弟們會有生命危險	Eliza 製完蓍麻衣，弟弟們穿上衣服變回人形

情境 2	父王娶新皇后，新皇后把弟弟們變成雞	Eliza 要讓父王看清新皇后是女巫的真面目並趕走女巫	Eliza 向父王告狀，父王不聽勸反而被趕出家門	Eliza 到魔法店買藥水讓女巫現形，父王看清女巫真面目
情境 3	Eliza 被鄰國國王誤會是女巫	Eliza 要開口向國王解釋，並澄清自己	Eliza 織蓍麻衣時不能說話不能開口解釋	Eliza 縫製完蓍麻衣後開口說話，向國王解釋

(四) 安排角色的觀點、態度、個性與行為等特質

	Eliza	國王	壞皇后	鄰國國王
觀點	獨立	和平主義	權利至上	美女最棒
態度	認真堅持	逃避	囂張諂媚	討厭女巫
個性	溫和	優柔寡斷	陰險狡詐	輕信別人
行為	勇敢	不理性	惡劣	自作主張

此外，我們將故事中的角色設定的特質，以實際例子說明如下：

角色	特質	實例說明
Eliza	獨立	認為女性不是男性的附屬品，應該要男女平等，女性不能過度依賴男性
	認真堅持	Eliza 有恆心與毅力將衣服製作完成
	溫和	聽到鄰國國王亂幫她取綽號，Eliza 沒有感到憤怒，反而尊重他
	勇敢	Eliza 不畏懼女巫，勇於向國王告狀
Eliza 的父王	和平主義	認為大家都是好人，輕易相信壞皇后
	逃避	聽完 Eliza 的告狀後，還是不願意承認壞皇后是女巫，所以選擇逃避
	優柔寡斷	在聽了 Eliza 的說詞後，在 Eliza 和壞皇后間搖擺不定
	不理性	聽到 Eliza 說皇后是女巫時，因情緒和喜好否定 Eliza 的說法，沒有用理性的角度思考
Eliza 的繼母皇后	權利至上	不論用何種手段都想要操控國王，取得王國控制權
	囂張諂媚	面對沒有權力的 Eliza 時，用囂張的言語挑釁她；面對掌握權力的國王時，盡可能地討國王歡心

	陰險狡詐	在和 Eliza、弟弟們對峙的過程中，陰險地使用了毒藥使弟弟們變成雞；在劇尾國王看清她是女巫準備殺她時，她也狡猾地用毒藥殺死國王
	惡劣	把弟弟們變成雞，還殺死了國王
鄰國國王	美女最棒	看到 Eliza，因為她長得漂亮就一見鍾情
	討厭女巫	一聽到守衛說 Eliza 是女巫就判她死刑
	輕信別人	一聽到守衛說 Eliza 是女巫就相信了
	自作主張	在村莊遇到 Eliza 時，未經過她的同意就擅自將她帶回城堡

(五) 加入不同元素改編故事

將原來故事的大意了解透徹後，我們開始修改劇情。為了讓劇情更戲劇化，我們改變了一些情節，加入幾個不同於原著的情節，創造了一個不一樣的結局。改編的理由及新故事的樣貌如下表：

原故事	改編的理念(原因)	新故事
女主角 Eliza 的弟弟們被變成「天鵝」	遊戲裡沒有天鵝，使用最像天鵝的「雞」代替	弟弟們被變成雞
新女王是邪惡魔法師	改成女巫比較符合劇情需求	新女王是一個女巫
Eliza 被新皇后趕走	不合理，為什麼國王沒發現少了一個人呢？	Eliza 被國王趕走
Eliza 在夢中遇見老婆婆	一個老太太說的話好像不太可靠	Eliza 在夢中遇到仙女
天鵝弟弟們載 Eliza 飛過大海到新家	我們把天鵝改成雞了，但雞不會飛過大海...	Eliza 自己過河，走到弟弟的新家
鄰國國王在森林裡看到 Eliza	一個國王自己去森林有點怪怪的	鄰國國王在村莊遇到 Eliza
鄰國國王幫 Eliza 拿東西	不想讓他這麼貼心，才可以讓他被 Eliza 討厭	Eliza 自己拿東西
Eliza 原諒鄰國國王並跟他結婚	不喜歡這個結局，憑什麼一定要跟他結婚	鄰國國王被 Eliza 甩了

此外，為了創造不同於原故事的結局，我們新增劇情如下：

改編的理念(原因)	新故事
為了揭開新皇后的真面目，讓 Eliza 拿到藥水的藥水商店，才能讓劇情發展下去	Eliza 向藥商購買魔法藥水
我們想加一些八點檔的打鬥場面，讓結局更精彩，也增加一些趣味性	Eliza、父王和新皇后的對決
證明女生是可以獨當一面的，不需要投靠那些沒用的男生，例如鄰國國王	Eliza 成為女王

(六) 撰寫英文劇本 (樣張：第一幕第一景)

Act	1		Scene	1
Characters	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Eliza ◇ King 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Wicked Queen ◇ Eleven brothers 	Setting	Castle Wedding
Narration	<p>In a faraway castle, Princess Eliza lived happily with her family. Sadly, her father, the king, married a wicked queen. The new queen sent Eliza from the castle and turned Eliza's eleven brothers into wild chickens.</p>			
Dialogue	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brothers: What did you say? ➤ Eliza: We will have a new mother? ➤ The king: Yeah. I will marry her tomorrow. ➤ Brothers: No!!! ➤ Eliza: No!!! <p>(After the wedding...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ The wicked queen(Eliza's new mother) : Ha! Ha! I am the new queen! 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eliza: What a wicked woman! I don't think you can be my mom! ➤ The wicked queen: Oh. Poor girl. You can't choose your mom. You and your brother are too naughty. I don't want to see you anymore. Get out of my sight! ➤ Eliza: Oh! No way! <p>(Magic...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Brothers: Cluck! (Chicken crow) ➤ Eliza: Brothers! Oh! You are so bad! I am going to tell my father! (said to the wicked queen) 	

二、舞台設計與戲劇演出

(一) 舞台場景改造

配合情境設計場景，有時從網路上找合適地圖充當場景，但有些地圖檔案太大，沒辦法上傳到伺服器上，有些地圖跟我們要用的版本不同，只好不斷轉換版本，將需要的場景上傳，之後再進行內部的裝潢，完成場地佈置。以下我們截取場景配置，如下所示：

		
國王的王位	教堂	弟弟們的新家
		
天堂	墓地	村莊
		
監獄	刑場	魔法商店

(二) 道具與物件籌備

為戲劇準備道具的物件時，我們尋找類似的物品放在適合的場景，找不到合適的物件，我們就改造。例如，遊戲中沒有手銬這個物品，所以使用角色編輯器，直接將手銬畫在角色的手上，而遊戲中角色分為身體和外層，使用到手銬時再將外層打開。整理如下：

			
雞	鄰國國王的王位	手銬	藥水

(三) 設計角色的造型

我們製作角色外觀時，有些是依照故事書上的插圖加以調整，有些是參考網絡上的圖樣，再利用遊戲平台中創造人物的步驟，自己決定角色的配件和服裝款式。故事中的角色外觀設計如下：

				
Eliza	弟弟們	壞皇后/女巫		國王 (Eliza 的父親)
				
鄰國國王	仙女	士兵	守衛	魔法師

(四) 演員動作演出

戲劇要能演出，必須讓不同角色出現在同一個畫面，我們使用數台筆電，申請多個帳號，一起連線之後，利用鍵盤及滑鼠的操控演出角色的動作。此外，揣摩人物的當下的情境，除了走位，角色激動時會跳躍，說話時揮手蹲下等動作。擷取人物動作說明如下：

1. 皇后向弟弟丟藥水瓶，手臂前後擺動，丟出後手臂往下放直。



情節：婚禮結束後，壞皇后把弟弟們變成一群雞。

2. Eliza 生氣地跳上跳下，因父王不相信她。

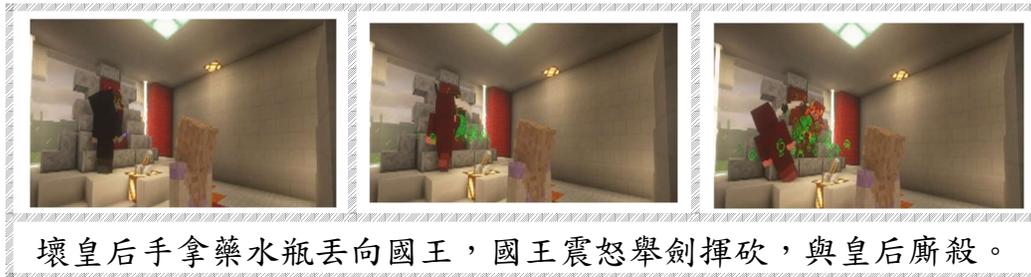


情節：Eliza 向國王告狀，但國王不相信，還把她趕出去。

3. Eliza 夢到仙女，說話時揮手擺動，頭與身體傾斜下彎。



4.皇后手臂由後往前擺動，國王手臂前後揮動，兩人身體傾斜倒下，表示陣亡。



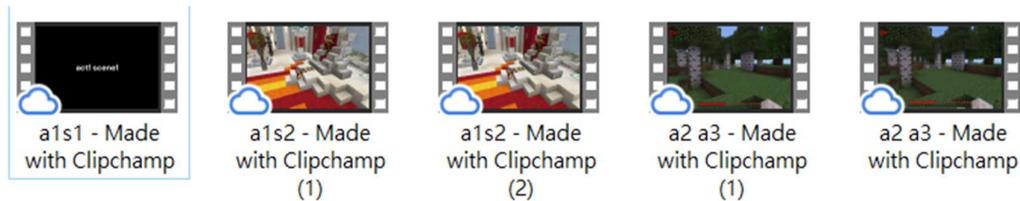
三、影片錄製與影音剪輯

我們依每一幕的台詞，將音檔做分類，隨後合併音檔及影像，捉拿角色講話的時機，將音檔對齊影像檔。檔案整理截圖如下。

(一)影片錄製



(二) 影音剪輯與字幕校正



(三) 影片匯出與上傳

完整影片連結: https://drive.google.com/file/d/1wZPrIX9ejoSK1RkktL-xZVXfvEhURNLI/view?usp=drive_link

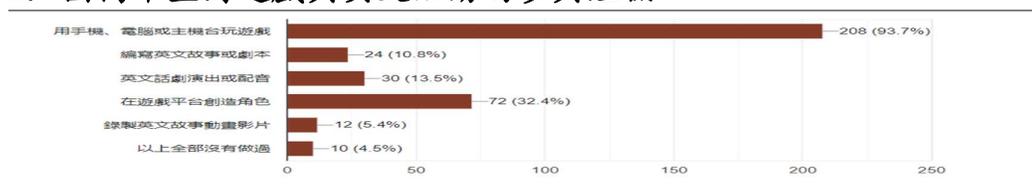


伍、問卷資料分析

一、國高中生對於英文戲劇和遊玩 Minecraft 的經驗與看法

(一) 國高中生對於遊戲與英文活動的經驗與參與意願

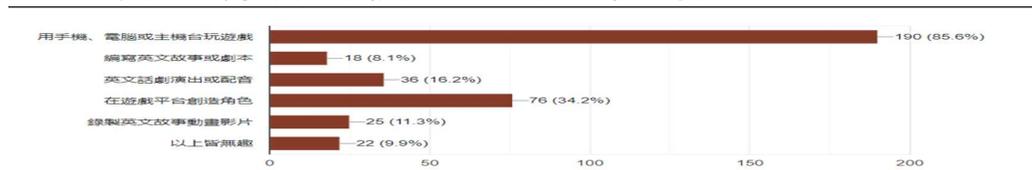
1. 國高中生對遊戲與英文活動的參與經驗



根據數據資料，受試者曾經經歷的活動，以用手機、電腦或主機台玩遊戲最多，占 93.7%；其次是在遊戲平台創造角色，占 32.4%；其餘比例相對較低，包含英文話劇演出或配音(13.5%)、編寫英文故事劇本(10.8%)，及錄製英文故事動畫影片(5.4%)；而表示毫無上述經驗的也有 4.5%。

由此可知，高達九成多的國高中生有使用手機電腦或主機台玩遊戲的經驗，另有將近三成曾在遊戲平台創造角色，但英文話劇演出或配音、編寫英文劇本，及錄製英文動畫影片的經驗很少。

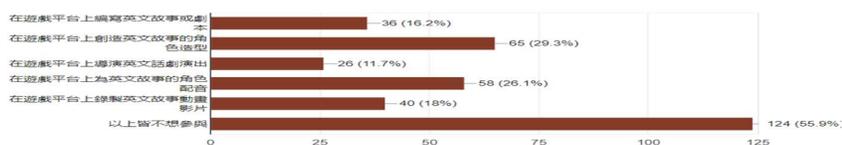
2. 國高中生對參與遊戲與英文活動的感興趣程度



數據資料顯示，受試者感興趣的活動中，最多數認為是用手機、電腦或主機台玩遊戲(85.6%)；其次是在遊戲平台創造角色(34.2%)；其餘活動皆不受到歡迎，英文話劇演出或配音只占 16.2%，認為錄製英文故事動畫影片有趣更少了(11.3%)，另外僅有 8.1%認為編寫英文故事劇本有趣，9.9%對上述活動皆不感興趣。

由此可知，八成以上的國高中生認為用手機、電腦或主機台玩遊戲是有趣的，只有三成左右認為在遊戲平台創造角色有趣的；至於其他幾個與英文相關的活動，感興趣的比例寥寥無幾。

3. 國高中生對遊戲與英文活動的參與意願

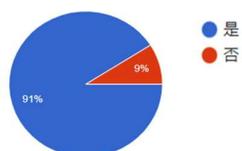


根據資料，受試者在遊戲平台上參與活動的意願，最多數對所列出的英文活動表示皆不想參加，占 55.9%。有意願參加的活動中，以創造英文故事的角色造型的比例最高，但僅占 29.3%，而想為英文故事的角色配音次高，也只有 26.1%；其餘活動均低於兩成，錄製英文故事動畫影片、編寫英文故事或劇本及導演英文話劇演出等活動，各占 18%、16.2%及 11.7%。

由此可知，最多國高中生對於在遊戲平台上進行英文相關活動皆無參與的意願；至於所列活動中，相對較多數有參與創造英文故事角色造型的意願，但比例不是很高，其餘的參與意願就更低了。

(二) 國高中生對 Minecraft(麥塊)遊戲的經驗與感受

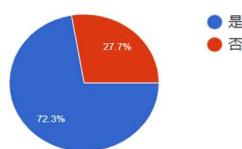
1. 國高中生聽過 Minecraft(麥塊)與否



數據資料顯示，曾經聽過 Minecraft(麥塊)的比例非常高，占 91%，而沒聽過這款遊戲比例相當低，僅占了 9%。

由此可見，幾乎所有學生都聽過這款遊戲，高達九成，而沒聽過的僅僅占不到一成，顯示這款遊戲已紅遍國高中生的世界。

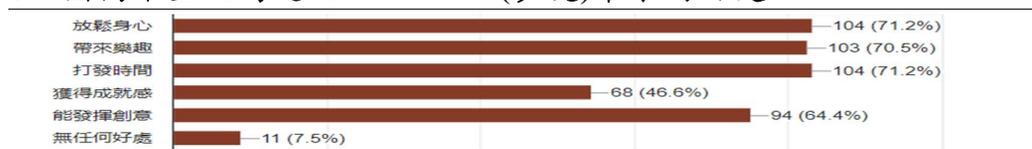
2. 國高中生遊玩 Minecraft(麥塊)遊戲的經驗



數據資料顯示，曾經聽過這款遊戲的受試者當中，遊玩過的比例占 72.3%，未玩過的比例較少，僅占 27.7%。

由此可見，曾經聽過且玩過 Minecraft(麥塊)的學生占較多數，超過七成，而聽過但沒有遊玩過這款遊戲不到三成。

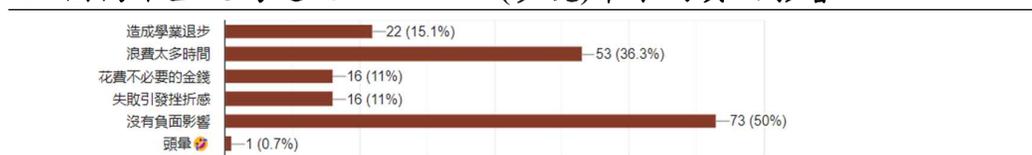
3. 國高中生認為遊玩 Minecraft(麥塊)帶來的好處



數據資料顯示，在遊玩過 Minecraft(麥塊)的受試者，認為遊玩 Minecraft(麥塊)所帶來的好處，能「放鬆身心」及能「打發時間」的比例並列第一，各占 71.2%；「可以帶來樂趣」次之，占 70.5%，而認為能「發揮創意」有 64.4%；最後，以「獲得成就感」的最少，僅占 46.6%；另外，認為「不會帶來任何好處」的占 7.5%。

由此可見，有玩過 Minecraft(麥塊)的國高中生，七成左右認為遊玩這款遊戲可以放鬆身心，以及打發時間，其次是能帶來樂趣，少數認為能發揮創意，而僅有極少數認為玩這款遊戲沒任何好處。

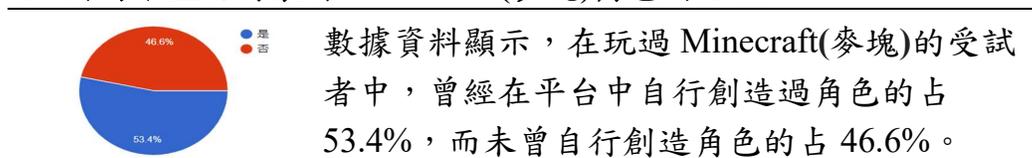
4. 國高中生認為遊玩 Minecraft(麥塊)帶來的負面影響



數據資料顯示，在遊玩過者中，大多數認為不會帶來負面影響，占 50%；而所列負面影響中，以認為會浪費太多時間的比例最高(36.3%)；其次是造成學業退步(15.1%)；其餘比例皆低，認為花費不必要金錢、失敗會引發挫折感，各 11%；極少數會感到頭暈。

由此可見，遊玩過 Minecraft(麥塊)的學生中，五成學生認為不會帶來任何負面影響，最多人認為的負面影響是會浪費太多時間。

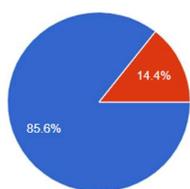
5. 國高中生自行製作 Minecraft(麥塊)角色的經驗



數據資料顯示，在玩過 Minecraft(麥塊)的受試者中，曾經在平台中自行創造過角色的占 53.4%，而未曾自行創造角色的占 46.6%。

由此可見，遊玩過 Minecraft(麥塊)的學生中，曾自行創造過角色的比例略高於未曾創造角色者，不過差距不大，各占一半左右。

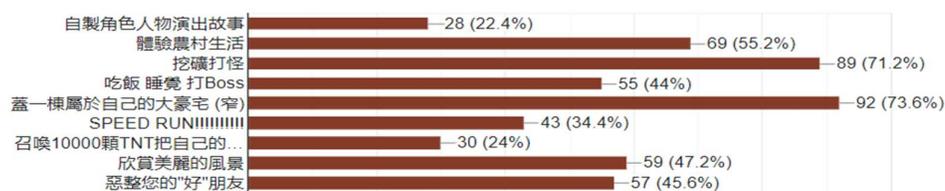
6. 國高中生喜歡遊玩 Minecraft(麥塊)的程度



根據數據資料，曾經遊玩過 Minecraft(麥塊)的受試者中，喜歡遊玩此遊戲的比例較多，占 85.6%，而不喜歡玩此遊戲的偏少，僅 14.4%，兩者差距頗大。

由此可見，遊玩過 Minecraft(麥塊)的國高中生，超過八成喜歡玩這款遊戲，僅一成多不喜歡，可見玩過的學生幾乎都喜歡此遊戲。

7. 國高中生喜歡在 Minecraft(麥塊)遊戲平台做的事情



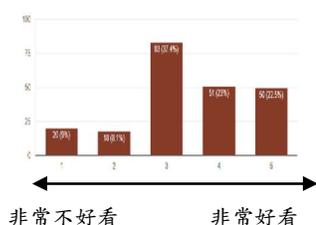
數據資料顯示，玩過 Minecraft(麥塊)的受試者喜歡在平台做的事情，最多人喜歡蓋大豪宅(73.6%)，其次是挖礦打怪(71.2%)；另外，體驗農村生活(55.2%)及欣賞風景(47.2%)，而喜歡惡整好友(45.6%)及打 Boss(44%)，各五成左右。其餘活動相對不受喜愛。

由此可見，最多國高中生喜歡在 Minecraft(麥塊)中蓋屬於自己的建築，其次是挖礦打怪，很少人喜歡自製角色演出故事。

二、國高中對遊戲平台創作的英文戲劇的感受與參與意願

(一) 國高中生對於創作的英文戲劇影片的感受與評價

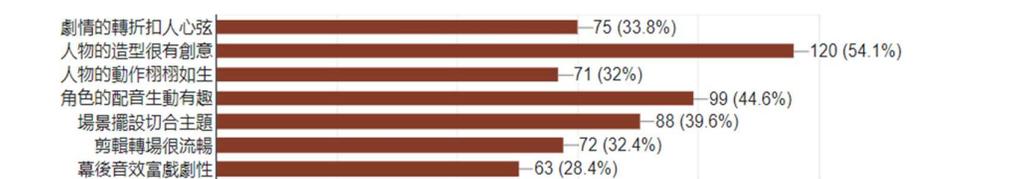
1. 國高中生對於創作的英文戲劇影片的喜歡程度



根據數據資料，觀看影片後對於影片好看程度，認為好看及非常好看，各占 23% 及 22.5%，兩者合計 45.5%；不好看及非常不好看分別占 8.1% 及 9%，合計 17.1%。

由此可見，雖然一成多認為影片不好看，但將近一半的國高中生認為影片是好看的，多數給我們的故事影片正面評價。

2. 國高中生認為英文戲劇創作影片的優點

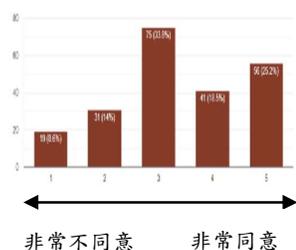


數據資料顯示，受試者認為我們作品具有的優點，以「人物造型很有創意」的比例最高，占 54.1%；其次是「角色配音生動有趣」，占 44.6%；而「場景擺設切合主題」(39.6%)、「劇情轉折扣人心弦」33.8%、「剪輯轉場很流暢」(32.4%)，以及「人物動作栩栩如生」(32%)，均占約三成；「幕後音效富戲劇性」28.4%，比例最少。

由此可見，國高中生觀看作品後，大多數認為我們的作品的優點在人物造型很有創意，其次是在角色的配音表現生動有趣。

(二) 國高中對遊戲平台創作英文戲劇的看法與參與意願

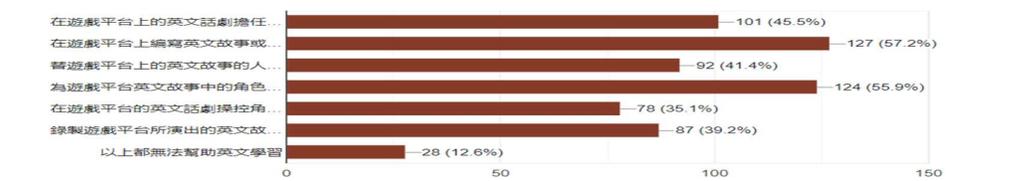
1. 國高中生是否認為參與故事創作編劇工作能幫助熟悉英文故事



數據顯示，觀看影片後認為參與遊戲故事的編劇會幫助熟悉英文故事，表示非常同意的有 25.2%，同意的有 18.5，合計 43.7%；表示不同意的比例占 14%，非常不同意的有 8.6%，合計 22.6%。表示普通占 33.8%。

由此可知，觀看影片後大部分的學生同意參與遊戲故事的編劇會讓他們更熟悉這英文故事，少數學生覺得不會有幫助。

2. 國高中生認為可以幫助學生在英文學習的活動

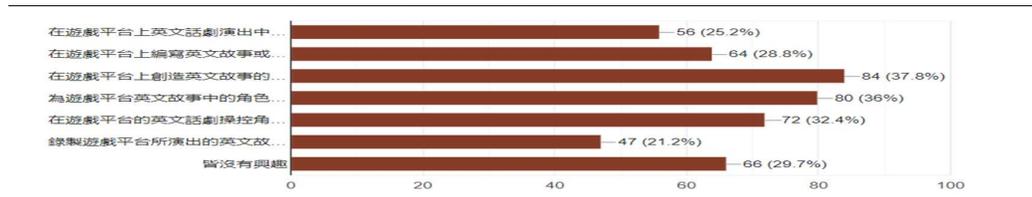


數據資料顯示，認為在遊戲平台上可以幫助學習英文的活動，最多認為是編寫英文故事或劇本(57.2%)；其次是為英文故事中的角

色配音(55.9%)。此外，擔任英文話劇導演及創造故事中的人物設計造型，各占 45.5%及 41.4%。錄製成影片與操控角色走位和動作，各占 39.2%及 35.1%。12.6%認為所列活動都無法幫助英文學習。

由此可見，觀看故事影片後，半數以上的國高中生認為在遊戲平台上，編寫英文故事或劇本最能幫助英文學習，其次是為英文故事中的角色配音。

3. 國高中生在看完影片後有興趣參與的活動



數據資料顯示，看完影片後，受試者有興趣參與的活動中，以創造角色造型占比最高，占 37.8%；其次是為英文故事中的角色配音，占 36%。而操控角色走位和動作占 32.4%；編寫英文故事或劇本、擔任導演及錄製影片，分別占 28.8%、25.2%與 21.2%，皆低於三成。最後，將近三成對所列活動表示皆沒有興趣，占 29.7%。

由此可見，在看完影片後國高中在遊戲平台上想嘗試的活動中，最多數願意創造英文故事的角色造型，但比例不高，其次是為角色配音，而很少學生有興趣擔任導演、編寫英文故事劇本。

陸、 研究結果

一、 如何將故事改編成全新的劇本？

要將故事改編成全新劇本的方法，首先可為故事設計開頭、結尾及各場幕的轉折點，再設立劇本三個目標，並且為主要角色創造的情境、確定人物需求、製造阻礙，及克服困難的過程，可以為各個角色安排各自的觀點、態度、個性與行為等特質。編寫劇本時須從原來的文字描述改以對話描述，演出時可以場景細節描述。改編情節時，可以需要加入不同元素，包含人物、場面或事件等。

二、 如何在 Minecraft 遊戲平台上一起演出一場戲劇？

在 Minecraft 遊戲平台上演出戲劇的方法，包含要為故事情節的舞台場景進行改造與設計、為故事設計需要的道具與物件，並為故事設計角色的造型等，準備就緒後，需要利用各自的帳號及裝置安排各演員的演出。演出時，依據各幕情境操控演員的動作，並說出演員的台詞。依需求，若要錄製成影片，可在錄製片段及配音後，進行影音的剪輯及字幕的校正，最後匯出影片並上傳。

三、 國高中生對於英文戲劇和遊玩 Minecraft 的經驗與看法如何？

幾乎所有國高中生都曾使用手機或電腦主機玩遊戲，且八成以上對此很感興趣，相反地，多數國高中沒有從事英文戲劇活動的經驗，也對這些英文活動沒有太大的興趣，參與意願也很低。

針對遊玩 Minecraft 遊戲的經驗，高達九成的國高中生聽過 Minecraft 遊戲，其中七成曾親自玩過這款遊戲，曾玩過的學生中有八成五以上喜歡玩這款遊戲，半數左右學生認為玩這遊戲不會帶來任何負面影響，最多人認為好處可以幫助放鬆身心以及打發時間。在平台上喜歡做的事情方面，最多人喜歡的是蓋屬於自己的建築，雖然大約半數學生曾在這平台上自行創造過角色，但只有兩成左右喜歡自製角色人物演出故事。

四、 國高中生對遊戲平台創作英文戲劇的看法與參與意願如何？

將近一半的國高中生覺得我們的英文戲劇創作的影片很好看，覺得不好看的人數僅有一成多，且多數學生認為我們的創作最大的優點是創意的人物造型，其次是生動有趣的角色配音，最少人認為我們的幕後音效富戲劇性，這是我們需要改進的地方。

觀賞創作影片之後，雖然很少學生願意編寫英文劇本，但大部分的國高中生認同參與故事的編劇會幫助他們更熟悉英文故事，而且有多數認為最能夠幫助英文的學習是編寫英文故事或劇本；觀賞影片後，以在遊戲平台上參與創造英文故事角色造型的意願最高，其次是為英文故事的角色配音。

柒、綜合討論與建議

一、綜合討論

綜合研究結果，國高中生很少有參與英文戲劇的經驗，也對這些英文活動沒有太大的興趣，更沒有參與英文戲劇的意願，但是看影片後，多數認同參與英文故事的編劇最能幫助英文學習，而對於願意參與的英文活動方面，雖然參與編寫英文劇本的意願仍沒有很高，但已出現較多國高中生願意在遊戲平台上創造英文故事的角色造型，或是為遊戲平台英文故事中的角色配音。

依據國高中生觀看影片的前後差異，我們將數據彙整比較如下：

	A 造型 設計	B 演員 配音	C 操控 動作	D 戲劇 編寫	E 導演 戲劇	F 戲劇 錄影	G 沒有 意願
觀前	29.3%	26.1%	-----	16.2%	11.7%	18%	55.9%
觀後	37.8%	36.0%	32.4%	28.8%	25.2%	21.2%	29.7%
差異	8.50%	9.90%	-----	12.60%	13.50%	3.20%	-26.20%



由國高中生對英文各活動在觀看前後參與意願變化，我們發現學生在觀看創作影片後，參與各項英文活動的意願均有提升，如戲劇導演、編劇及配音等活動，有一成左右的增加，而對英文戲劇的活動完全沒有意願參與的比例明顯降低，從五成多降低到三成。

由此結果可以推論，利用遊戲結合英語學習，確實引發些許的國高中生參與英文活動的意願，相信也提升學生學習英文的動機。

二、建議

(一) 給國高中生：我們發現，結合遊戲的英文活動能些許增進學生學習英文的動機，因此，我們建議國高中生們要對自己有信心，不要對英文這麼害怕與排斥，可以利用喜歡的遊戲平台，在遊戲中運用所學的英文單字或句子，英文就變得不那麼枯燥乏味了，漸漸就不感到困難了。

(二) **給老師**：我們認為，既然遊戲可以讓學生對學習英文更感興趣，因此建議老師們，可以試著善用學生對遊戲的喜好，結合遊戲與英語學習，引發英語學習的興趣，這樣學生就可以在歡樂的氣氛中增進英文實力，當學生在喜愛的遊戲平台上有了任務，分工合作演出英文戲劇，有人編寫英文劇本，有人為角色配音，有人設計角色造型等，相信一定可以提升英文學習的成效。

捌、評鑑與檢討：上述每一階段的省思與收穫

進行獨立研究真是一件大工程，我們從一開始的文書處理小白，到現在對文件編輯略懂的進階學員；從完全不懂剪輯的門外漢，到稍微上手的影片編輯師；從不太會使用雲端硬碟的電腦新手，到現在熟悉網路硬碟服務的用戶，一路學習一路成長。

一、文獻彙整

這個工作最難的就是要一直閱讀，花了非常久的時間找出重點、歸納統整，有時候看文獻看到頭暈，有時候讀到一半就會覺得根本沒派上用場。不過，回想起這段過程，我們學會了把資料的大綱找出來，將相似的資料檔案集中再整理，我們也學會如何抓重點和整理資料，自己的閱讀水準好像提高了，把這麼多文獻都讀完了，區區一個閱讀題組算什麼！另外一個收穫，就是打字和文書處理的技巧，學到了許多有用的祕訣，在瘋狂打字的訓練下，速度都比以往進步許多，我們的文書處理能力更上一層樓了呢！

二、問卷製作與發放

設計題目時，我們修改了無數次，有時思考要問的問題，有時考慮問題的問法，常常覺得像在繞口令，擔心很多人會看不懂，要盡量讓題目簡單明確一點，過程中，老師一直提醒要問跟研究相關的問題，只好忍痛將無關研究的刪除。問卷的最終版編輯完成後，開心地發送出去！不過，可怕的是，問卷截止前幾天，回覆的數量竟然只有幾十份！我們非常緊張，趕緊再麻煩老師、主任、甚至親

朋好友們幫忙催票，終於看到數量飆到兩百多份，才鬆了一口氣。感謝大家的大力幫忙，度過了驚險的難關，老師還買飲料慶祝，果然平時要多結交朋友，緊要關頭才可以獲得幫助！

三、問卷資料分析

分析資料過程中，我們邊看著數據邊嘗試解說，很容易看錯行，常看到頭暈眼花，而且還要將統計出來的數據進行有層次的描述，有時候句子唸起來不太順，就要加一些連接詞，為了想一個連接詞就想了五分鐘，邊做資料分析還可以邊練國文，增加了許多實用的詞彙，相信對要參加會考作文測驗的我們，也是一種收穫吧！

四、英文戲劇創作

(一) 劇本編寫

編寫劇本是個既有趣又困難的工作，記得剛開始設計劇本時，我們為了讓劇情更戲劇化，加入了一些八點檔的情節，捏造灑狗血的劇情，過程很有趣，完全是在歡笑聲中度過了這段時光。不過為了因應劇情，改變後的故事就出現了許多我們不懂的英文單字，我們必須自己查，也須將原本的敘述轉換成對話，就得知道口語要如何表達，編完劇本後我們學了許多困難的單字和外國日常用語呢！

(二) 人像、物件及建築物製作

製作角色的外觀時，我們超級有精神，因為可以開心地畫畫，又可以自己決定角色的配件和服裝款式，像是美勞課那樣開心。不過，事情並非一路都很順利，因為我們尋找物件時，遇到遊戲中沒有物品，跟同伴想了好久，想讓手銬出現在畫面中，後來嘗試幾個方法，最後竟然辦到了，我們真是太聰明了呀！所以，遇到困難時就發揮想像力，嘗試不同的方法，問題就這麼解決囉！

(三) 戲劇演出與動態影像錄製

錄製影像的前半段，我們遇到很多問題，最嚴重的就是無法讓角色們同時出現在同一個畫面上，就像是老死不相往來似的，欲哭無淚。我們不斷嘗試不同方法，變換不同版本來連線，最後在基岩

版的幫助下，終於成行了！就在所有角色都能到一個螢幕大集合時，我和伙伴，甚至是老師，都興奮得跳了起來！

另一個遇到的困難是要同時操作不同角色和鏡頭。我們一邊使用鍵盤及滑鼠演動作，一邊抓鏡頭拍攝，一人至少操作兩台電腦，手忙腳亂的，有時手一抖全部都要重來，一個看似簡單的畫面，可能就拍十幾次。一次要操控多個角色真不容易，終於在不斷修改及重錄中完成了。

(四) 配音與錄音

配音時，印象最深刻的是，一位男同學幫瘋狂壞皇后配女音，大家都被那生動有趣的聲音逗得哈哈大笑，玩得不亦樂乎。其實配音還滿難的，說話的語氣、速度要和角色的動作同步，而且不能笑場，有時候會有一些噪音，有時候會不知道為什麼沒錄到聲音或是沒有念好，就要重錄。還記得錄音完後準備要開始剪輯的時候，發現漏掉了一句台詞，趕緊重錄。幸好大家都願意配合，將失敗的音檔重新錄製，這一階段的阻礙才得以跨越。真是不簡單啊！

(五) 影音剪輯與字幕校正

剪輯是個有趣的部分，不過要將音檔和影像合併真的很不容易，如果錄影時角色動作時長估算錯誤，聲音和影像難以契合，必要時要將音檔放慢或加速才能將音檔對其影像檔。不過當一些畫面沒有拍好，或是配音時講話的速度太快，導致動作和台詞根本搭不起來，讓畫面變得很奇怪，完全搭不起來就必須重拍了。

剪輯完後就是上字幕了，我們發現 CC 字幕出現許多錯字，只要音稍微像一點就會出現髒話之類的奇怪東西，讓我們非常傻眼，我們花了很長一段時間做文字校正，雖然最後還是留了幾個無法更正的小錯誤，但是幸好不是離譜的錯字，不然就尷尬了。

剪輯真是個大工程，我們學到如何修改字幕，還有如何完美銜接不同場景的影像、合併影像和音檔，製作完影片讓我獲得了成就感，人生經歷好像也變得更豐富了呢！

五、自我評鑑

戲劇影片創作很有趣，尤其最愛拍攝的部分了，因為就算我們玩遊戲這麼久，也沒有想過要在遊戲裡演一個故事，可能有「億」些地方做的不是很好，但過程中我們都很開心。場地布置大多是我們很用心蓋出來的，雖然有點簡陋，但我們不是建築大神，只要看得出來要表達什麼就好，完成後真是太開心，太有成就感了！

六、整體心得

這是我們第一次做獨立研究，從探索研究主題、發覺研究動機、找尋研究目的、執行研究，到最後的分析研究結果，一步一步走來，研究的輪廓慢慢被我們描摹了出來。在這些時光中，我們一點一滴地充實自己的能力，豐富自己的知識，學到解決問題的處理辦法。希望在未來生活中，我們也能累積經驗和實力，讓自己更進步、更強大！

玖、參考資料(未附者不予審查)

- 1ON1(2023)。【影片製作教學】基礎剪片技巧懶人包。檢自 <https://1on1.today/blog/%E5%BD%B1%E7%89%87%E8%A3%BD%E4%BD%9C%E6%95%99%E5%AD%B8-%E5%9F%BA%E7%A4%8E%E5%89%AA%E7%89%87%E6%8A%80%E5%B7%A7/>(Mar. 10, 2023)。
- 36 氫(2016)。《Minecraft》：為什麼一款沒有目標、點陣風格的遊戲可以風靡全世界？檢自 <https://buzzorange.com/techorange/2016/10/05/why-mine-craft-popular/>(May. 29, 2022)。
- 凹凸廣告攝影編輯團隊 OTTO (2019)。凹凸講堂：影片後期製作概述。。檢自 <https://ottonet.com.tw/news/detail/23>(Mar. 10, 2023)。
- 加點音樂(2017)。看不見的專業：配音員工作內幕大揭密。檢自 <https://www.thenewslens.com/article/60951>(Mar. 10, 2023)。
- 加點音樂(2019)。金獎剪接師陳博文：「好的剪接師，要對音樂有敏銳感！」檢自 <https://blog.addmusic.tw/2019/01/17/%E9%87%91%E7%8D%8E%E5%89%AA%E6%8E%A5%E5%B8%AB%E9%99%B3%E5%8D%9A%E6%96%87%E5%BC%9A%E3%80%8C%E5%A5%BD%E7%9A%84%E5%89%AA%E6%8E%A5%E5%B8%AB%E5%BC%8C%E8%A6%81%E5%B0%8D%E9%9F%B3%E6%A8%82%E6%9C%89%E6%95%8F/>(Mar. 10, 2023)。
- 呂命君(總編)(民 100)。《我的英語閱讀花園：西洋故事精選》(全新增修版)。台北市：希伯崙公司。
- Toby(2020)。我要做配音員—如何入行做配音員？5 大配音員入行須知。。檢自 <https://www.hellotoby.com/zh-hk/article/other/%E9%85%8D%E9%9F%B3%E5%93%A1%E5%85%A5%E8%A1%8C%E9%A0%88%E7>

- [%9F%A5](#)(Mar. 10, 2023)。
- 李國修(2015)。《李國修編導演教室》。台北市：平安文化。
- 張耀升(2021)。編劇功課 | 張耀升：劇本不是小說，該怎麼寫?檢自 <https://taiwancinema.bamid.gov.tw/Articles/ArticlesContent/?ContentUrl=85400> (Feb. 17, 2023)。
- 第一製片人(2021)。成為導演的 6 大秘訣! 檢自 https://twgreatdaily.com/RMs_fXcBDIXMa8eqEZ8M.html(Feb. 17, 2023)。
- 葉冠吟(2021)。廣告配音這回事 三金御用司儀賈培德。檢自 <https://www.cna.com.tw/culture/article/20210101w002>(Mar. 10, 2023)。
- 遊戲小書生(2018)。《我的世界》爆紅背景——人類的天性? 檢自 <https://kknews.cc/zh-tw/news/aaer5kj.html>(May. 30, 2022)。
- 遊戲天堂。 <https://www.i-gamer.net/web/?Tag=Minecraft>
- 維基百科。檢自 <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%88%91%E7%9A%84%E4%B8%96%E7%95%8C%E6%AD%B7%E5%8F%B2> (May. 22, 2023)
- 蔡雨辰(2016)。剪接，絕不是把鏡頭接起來而已：專訪剪接師蘇珮儀。檢自 <https://edumovie-tfai.org.tw/article/content/715>(Mar. 10, 2023)。
- 瀨戶華生 Jack(2017)。Minecraft 是什麼?(介紹篇)檢自 <https://medium.com/innopower-jc-fellowship-for-teachers-2017/minecraft-%E6%98%AF%E4%BB%80%E9%BA%BC-b1c1d56f6d6> (Jul. 10, 2023)。
- Bazin, A. (1995)。《電影是什麼?》(崔君衍譯)。台北市：遠流出版事業股份有限公司。
- Field, S. (1995)。《實用的電影編劇技巧》(曾西霸譯)。台北市：遠流出版事業股份有限公司。
- Hara, H. & Kurniawan, M. 影片製作概觀。檢自 <https://www.adobe.com/tw/creativecloud/video/discover/video-production.html>(Mar. 10, 2023)。
- Huang, E. (2017)。Clipchamp 免費線上影片編輯器，轉檔壓縮、剪裁修圖一次搞定。檢自 <https://www.playpcesor.com/2017/07/clipchamp.html> (Aug. 28, 2023)。
- Lily(2021)。你想成為剪輯師嗎? 剪輯師五個必備的技能與能力! 檢自 <https://l-studio.in/%E6%88%90%E7%82%BA%E5%89%AA%E8%BC%AF%E5%B8%AB/>(Mar. 10, 2023)。
- Mamet, D. (1994)。《導演功課》(曾偉禎譯)。台北市：遠流出版事業股份有限公司。
- Minecraft 簡介及設定。檢自 <https://sites.google.com/site/minecraftsz/home/1> (Jun. 12, 2022)。
- Style, V. (2016)。只要你願意，你就可以當編劇：三個方向、五個秘訣，就可以寫出一篇好故事。檢自 <https://buzzorange.com/vidaorange/2016/03/20/how-to-be-a-screenplay-writer/>(Feb. 17, 2023)。
- tracy(2023)。剪輯初學者必看! 免費的線上影片編輯軟體「Clipchamp」「文字轉語音」讓你輕鬆創建高質量 Youtube 影片! 檢自 <https://tracyting.com/clipchamp/> (Aug. 28, 2023)。
- Microsoft Xbox。在 Minecraft 中裝扮您的角色。檢自 <https://support.xbox.com/zh-TW/help/games-apps/game-titles/custom-skins-minecraft-windows-10-edition> (May. 22, 2023)。