第五章　結論、檢討與問題提出

劇本編寫：

隱藏層的寫作，最初在小說狀態時，將最初不相干的真實事件、虛擬遊戲等，段落式地描述，末了片段碎落的的各部分可以根據逐漸浮現的線索，慢慢地緊扣一起。因為劇情基調設計，便是「記憶碎片」、或者「記憶拼圖」的意象，主角/閱讀者從現實與虛擬片段當中，建構一個新的真實世界。

當改寫為劇本的時候，一些問題開始浮現。小說上的敘事與劇本敘述結構不盡相同，小說對白與劇本對白也不相同，都需要加以修改。

原來小說使用敘事的方式對劇本結構來說，太過於鬆散。劇本有時間上的問題，劇情推進要一個衝突點接著一個衝突點。為了修正原來的結構，開始將劇情重新編輯，整理出比較重要的兩大部分（虛擬與真實），交互參夾。

小說對白可以容許較為文藝的說話方式，長篇的對話也是可以被接受的，因為讀者可以反覆地去琢磨思考。劇本對話具有時間流動性，不能過長，因此對白生活化是第一步，除了對白修正之外，也要一一設計影像，加入與對話配合。一些劇情中單純而重要的科幻要素，也無法使用小說直述方式來解釋，因此也需要設計場景、畫面來配合對白述說。

這些技術上的問題解決並不太算困難，一方面劇本編寫的技巧可以幫助修正兩種文型之間的不同，另一方面，最初小說寫作的時候就儘量使用影像來思考，也是使修改沒有那麼困難的原因之一。

劇情內容：

劇情內容部分，缺點之一是虛擬遊戲部分與真實世界部分的連結性較差，閱讀上會有斷裂的感覺。亦即，當讀到虛擬遊戲部分，會覺得真實世界部分的故事被打斷，而打斷之後又沒有和真實世界有著那麼大的關係，似乎是硬生生地被抓入另一個不相干的故事。

此缺點應該是原來小說敘事的後遺症，雖然經過有系統的改寫與整理，仍然因為功力不足，使得緊湊性無法達到更佳的狀態。改進方式或許可以加入其他線索來幫助閱聽者快速抓住兩邊的關連性，或者過場設計上加以安排，讓場景進出更加順暢，減少劇情跳躍的不適感。

角色人物：

角色性格明顯的大概就屬阿杰與嘉明，其他的配角似乎有點平面化。因為對於角色過去的歷史細節交代不清楚，所以閱聽者無法短時間內獲取各個角色之間的脈絡關係，結果就是造成無法對角色的認同，甚至對角色的某些反應也會有疑惑。改進的方式，或許可以使用四五個回憶的場次，閃回稍微帶到，例如阿杰與嘉明如何成為好友、凱文與嘉明的關係、阿杰與棻的過去等等。而閃回的使用要不對劇情推展有任何影響，就需要在一開始建立跳躍穿梭各種場景的規律，讓閱聽者可以瞭解並接受這樣的敘事語言與約定。

另外男主角阿杰與女主角小莉兩個角色設計都不是很討喜，或許是另一個缺陷。通常主角會被要求能被觀眾認同，如此觀眾才會隨著故事推進，想要往下看。而阿杰角色一開始並沒有強烈吸引人的地方，後來觀眾更會發現他橫行霸道、搶人女友、最後又是個徹底的輸家。而小莉則是受制於脆弱的人性，是嘉明女友的同時，也跟阿杰交往，在最需要冷靜的時候，卻情緒爆發，想要找回嘉明。

隱藏層劇本最終想要表達的有二，一個是人性間的脆弱面，背

叛，自我認知，進而感受到失落與幻滅，而這樣的情緒，會配合另一個主題，就是生活空虛與周遭環境的不確定性。主角不討喜的設定，在交相指責之中，反倒是給閱聽者開放另一個思考的空間，不需要照著劇情幫你安排的，舒服地看完電影，滿足而安靜地離場，反而是在心中留下一個不滿的疙瘩。

有趣的是，原本給人印象極度不佳的嘉明，故事最末卻比其他主角令人喜歡。一個埋藏在自己角落，最後自己找出解脫之道，似乎還是每個人對現實不滿情緒的小小期望，因此這個角色或許是令人討厭的眾角色裡面一個可以寄託情緒的窗口吧。

故事背景設定:

隱藏層作品的創作，除了人性的探討之外，也嘗試提供一個足具發展性的背景空間。因此故事背景的設定，是根據目前網路遊戲的推展，來加以建構。

網路遊戲是一個具有商業利潤，而可以自行不斷發展的事業，商業利潤造成競爭，競爭會帶來創新，因此許多新科技的加入，以及電腦的發展，將會給網路遊戲帶來無限的可能性。

根據馬克斯主義者的推論，工業革命之前人們從工作中獲得樂趣與滿足，而工業革命之後人類成為機器的一部份，雇主必須創造一些「休閒」來安撫這群被剝削的普羅大眾，才能繼續壓榨他們產能。因此遊戲是一個絕對會持續存在的一種概念，既然樂趣無法從工作中獲得，只好從外界去尋找，如果虛擬遊戲能夠廉價地提供更多有趣或更強大的功能，相信人們是會趨之若鶩，畢竟能夠以虛擬方式好好享受一下人生，實在是何樂而不為？

類神經網絡與神經科學的發展，是有可能將人類的思想模擬放置

進虛擬國度中的，而這樣的虛擬國度，就會發生許多奇奇怪怪的問題與想法。例如在劇情中提出，在虛擬空間抽煙、甚至吸毒，是如何的狀況？如果人類的精神在虛擬國度受到駭客攻擊，又會有什麼影響？虛擬國度的資訊流如何保護或者開發，遊戲者的安全問題如何保全，還有許多可以發展的故事空間。

最後，科幻作品的創作，很怕走向純粹科幻，如此缺發人性的那一面，故事有趣程度會頓失不少；反之，如果只是以科幻外衣來包裝一個普通的故事，就又缺少了那麼一點奇想空間。而這中間的拿捏，相當困難，就如傳統戲曲編排裡，要文戲中有武戲，武戲中又帶點文戲，雙邊調和，才有科學幻想作品的趣味。

如此又回到科學幻想作品的定義討論上去了，這似乎是一個首尾相接的一條蛇，不斷地在循環中找取一個適當的權值。

不過我認為某個科技公司的廣告標語，對科學幻想作品來講是非常適當的目標：科技始終來自於人性。所有故事都來自人性的衝突，就算是艾西莫夫的機器人三原則[1]，也是營造一個邏輯上的困境，讓機器人主角進入進退維谷的地步，並開始思考處理這樣的衝突，然後做出適當的決定。

至於有些作者們認為，科學幻想作品需要有預測未來的能力，我認為這樣的想法似乎是上一個世紀，或者更上一個世紀的包袱了。科學幻想作品會提供許多「可能性」，但不必然需要「準確預測」，因為那並不是這類作品最主要的目的，充其量是一種副產品罷了。當作者們提出一個具有建設性的「可能」時，自然就會開拓出一個可以討論幻想的空間，而其中可發揮的部分，就是科學幻想小說得以立足之處。

[1] 艾西莫夫機器人三原則：1.機器人不得傷害人，也不得見人受到傷害而袖手旁觀；2.機器人應服從人的依切命令，但不得違反第一原則；3.機器人應該保護自身的安全，但不得違反第一、二原則。