

作者簡介

張曉恩博士

現任香港教育大學文學及文化學系講師。倫敦帝國學院（Imperial College London）語言及文化研究哲學博士，香港中文大學文學學士及碩士，並於香港大學教育學院取得學位教師教育文憑。教學領域涵蓋中國文學、比較文學及戲劇研究；主要研究中國現代喜劇及其與西方文學的關係，近年聚焦於上海戰時喜劇及中國現代女性劇作家作品；另外，亦致力發展戲劇教育與電子技術的混合教學模式，並開展了教學發展計劃「元宇宙戲劇教育：課室外的新素養學習」。

林善敏博士

現任香港教育大學中國語言學系助理教授。畢業於倫敦大學教育研究院（UCL Institute of Education），並持有愛丁堡大學碩士學位、香港中文大學碩士學位，以及香港教育學院語文教育學位。投身高等教育前，曾於本地及海外中學任教近十年，具豐富的語文教學與教師培訓經驗。其研究主要聚焦於中文作為第一及

第二語言的寫作發展、語文學習動機、中文教師教育及國際漢語教育。近年特別關注中文寫作歷程研究，以及人工智能與數字科技在語文學習中的應用，同時積極探索跨文化學習與全球化背景下的中文教育發展。致力結合理論與實踐，探討語文教育如何回應數字時代與全球化社會所帶來的機遇與挑戰。

黃奕女士

現任香港教育大學中國語言學系講師，香港中文大學中國語言及文學系哲學碩士，並於香港教育學院取得學位教師教育文憑。投身高等教育前，曾於本地中學任教近十年，具豐富的語文教學及教師培訓經驗。曾參與兩項大型本地中文教育發展項目：賽馬會「看動畫・讀名篇・識古文」學習計劃、賽馬會「智喜閱」中文閱讀計劃，致力推動古詩文教與學、閱讀策略發展與應用及提升學生閱讀能力。除了關注本地語文教育發展，其研究興趣亦觸及明清書畫與文學，並探討語文教育與書畫藝術的跨領域議題。

序一

隨想成序——國文科學與教的思憶與期盼

最近跟幾對年輕父母聊起孩子學習國文的問題，大多困擾於子女對國文缺乏興趣，提不起勁，學不專心，終致厭棄。近年觀課，確也察覺類似的現象，但也見到不少老師採用不同的活潑教法，激發學生的興趣，戲劇教學法是其中一種。

採用戲劇教學法的老師，並不是要教學生演戲，而是要擷取有利於學習國文的戲劇元素融入教學，展開充滿趣味的課堂。令課堂氣氛活潑的教學法不止一種，戲劇教學法只是其中之一，但它能夠較大機會、較全面地引領學生開開心心遊走於本科的九大學習範疇，連結到九大共通能力以及興趣、態度、習慣的學習重點。

猶記得初中時代上過一節融入戲劇元素的國文課。六十多年前老師教授《愚公移山》，挑選了幾位同學扮演愚公夫婦、家人與河曲智叟，要求他們帶着恰當的感情把這些人物的對話朗讀出來。這有別於平日串講的安排，讓我們感到新鮮，興味倍增。

十年後的一個冬晨，任教第二年的我在教授《左忠毅公軼事》。教到史可法賄賂獄卒以探望屈囚獄中的老師卻遭恩師斥退那一節，我索性率領一班男孩子走到露天操場的一角，在和煦陽光之下重演事件一遍。學生反應熱烈，跟我們十年前一樣，興

奮、激動。

自考評崗位退下後投入教育學院，重拾更加喜愛的教學工作，向未來的老師介紹戲劇教學法。融戲入教的研究，經歷三十多年各學者的努力，已有長足的進展。我專誠邀請負笈英倫專攻戲劇教育的朋友到來主持講座，也開辦工作坊，讓學員學習運用戲劇習式試教。學員後來實習教學時嘗試運用，成果相當滿意，我們感到又欣慰又鼓舞。

更感鼓舞的是教大兩位同事，張曉恩老師與林善敏老師，兩年前策劃了一個教學發展的項目，名為「元宇宙戲劇教育：課室外的新素養學習」，一心探討：如何讓戲劇教學能有效應用到語文課堂？如何將戲劇學習融入學生的日常生活？如何將學習的時間與空間延伸到課堂之外？這不啻為戲劇教學法的發展再打一口強心針。

兩位老師順應電子教學發展的趨勢，利用元宇宙作為戲劇教育的平台，設計學習教材套，以語言傳意技巧與文學賞析為基礎，培養學生新的素養，包括技能學習、文化處境學習與明辨性思維訓練。這項研究計劃十分成功，為戲劇教育開啟了全新的發展機遇，為戲劇教學注入了無限可能。這不僅有利於學生發展溝通協作的能力，也為教師提供了更為靈活的教學方式。

為了展現發展項目的成果，張、林兩位老師，聯合另一位同事黃奕老師，決定把探討的過程與經驗、教學策略與示例編寫成書，希望可以提供元宇宙的戲劇教學理論與方法，引領戲劇教育

再創新，增進讀者對經典戲劇作品的欣賞與理解，為語文教師、戲劇教育工作者、戲劇工作者及研究人員提供參考。

聽到這個喜訊，覺得興奮又快慰，親切又溫暖！深感志同道合之餘，尚望曾與學員分享瑣屑淺陋的觀點，通過三位的立說得到些許的印證：

- 激發好奇心，挑戰好勝心；
- 維持懸疑，延續趣味，下堂怎上，讓他估你；
- 科技為我所用：投其所好，以 game 還 game；
- 活動沒跟進，等如沒活動；
- 最緊要好玩，感到有趣，覺得有用，好事自然來；
- 每一課是不同的適當情境，進行情境中的活動或行為，自有聽說讀寫的需要；
- 留下深刻印象的是情境中接觸的品德情意、價值觀，語文能力以及核心素養的共通能力，也隨之全面純熟提升了；
- 戲劇教學的技巧就如具療益的藥引，引導主藥的藥力（包括傳統與嶄新的教學重點）到目的地去，發揮其作用。

幸蒙錯愛，囑我寫點感想。隨感隨想，乃成此序。

謹祝一紙風行，萬方受惠。

馮祿德先生

香港教育大學中國語言學系客席講師

香港戲劇協會會長

序二

我從事語文教學多年，近幾年也與科技打交道。看到書名，心裏便有了一個問號：戲劇講的是「身在現場」的感覺，要是搬進虛擬空間，會撞得滿地碎片，還是慢慢融成一片？越看下去才發覺寫的不只是一場實驗，而是一段關於「跨越」的故事，有厚度，也有溫度。

書裏的提問很單純，卻異常尖銳：戲劇那麼看重現場的溫度，碰上虛擬科技，會不會像把火放進冰箱，光還在，熱卻散了？作者沒把這件事當成技術組裝，而是看成教學思維的整體範式挪移——不只是換個工具，而是重新去想：課堂、戲劇這兩個空間，到底可以長成甚麼樣子。

傳統基礎與數字浪潮

翻開內文，創作者並未急着堆砌炫目的技術詞彙，而是先領着讀者回望戲劇教育的根基。從布萊希特的「陌生化」手法到史萊德對「參與」的堅持，再到希斯考特那套影響深遠的「專家外衣」與「過程戲劇」習式，這些巨人的身影在文字間提醒我們：戲劇教育的本質始終在於意義的建構、疑問的提出與創意的分析。

然而，現實的推力也是巨大的。新冠疫情的突襲，讓原本還在討論中的「數字化趨勢」變成了迫在眉睫的課題。過去我們習慣在實體空間裏傳遞、接收知識，但當社交受限，我們發現傳統的網頁應用或單純的論壇互動過於單薄，難以承載戲劇所需的流動性與表演感，甚至因為缺乏移動空間而削弱了學生的參與動力……這正是「元宇宙戲劇教育：課室外的新素養學習」教學發展計劃，採用元宇宙空間來試圖解決的痛點——在互動性、環境的安全性和教學的創新性之間，抓到一個微妙的平衡。

虛擬小鎮裏的具身實踐

在計劃的具身實踐中，我們看見了技術如何轉化為溫暖的教學場域。研究團隊在 Spatial 平台上搭建了一座「戲劇教育小鎮」，裏面有街道、劇場、學校甚至住宅，每一個場景細節都是為了讓學生產生代入感。

其中最令人着迷的部分在於對「具身性」(embodied approach) 的堅持。通過引入 Bill Green 的「三維素養模型」並結合 Joanne O'Mara 的過程戲劇理論，學習不再只是單向的接收，而是跨越了技能應用 (operational)、社會文化意識 (cultural)

與明辨性思維（critical）三個向度。在小鎮裏，學生化身為虛擬角色（avatar），這不單是換了一張皮，而是一種身份與感官的延伸。這種半沉浸式的技術，巧妙地避開了高度沉浸設備常見的眩暈問題，卻精準地留住了團隊協作的樂趣與「同深感」。

學生在虛擬空間裏排練、試位，那些錄下的片段，又被帶回實體工作坊進行討論。這種線上線下交織的「混合式學習」，打破了「課完學止」的舊循環，讓學習得以在虛擬與現實的縫隙中持續深化。

從娜拉的出走到自我的找尋

最能體現這套教學法靈魂的，莫過於《玩偶之家》的教案實踐。導師帶領學生閱讀易卜生的文本，分析娜拉與丈夫之間的衝突，隨後運用「定格」習式，在元宇宙中進行二次創作。

試想一下，學生要在虛擬場景中，為「出走後的娜拉」設計家庭相冊。他們必須思考：娜拉會去哪？她會遇到誰？她的性格會發生怎樣的轉變？在元宇宙的自由場景轉換中，創意不再受限於實體教室的幾張課桌椅。當學生透過虛擬化身說出那句心理獨白時，他們處理的不只是劇本，更是對「個人成長」與「尋找自我」的深刻反思。這正是戲劇教育最迷人之處：透過扮演他人，我們反而看清了自己。

面向未來的新素養

這項計劃記錄了超過 300 名參與者的心路歷程，涵蓋了從中學生到大學生、再到研究院的不同層次。實證顯示，這種模式有效提升了學生的創意思維、明辨性思考與口語傳意能力。最重要是數據背後，看到的是一顆顆在虛擬與現實交會點閃爍的自信心。

所謂的「新素養」，不只是學會操作軟體，而是具備在數字世界中持續反思、批判與連結文化感知的能力。對於性格內向的學員來說，虛擬化身如同一道保護牆，讓他們能放下束縛，自在地探索協作與表演的新型態。

技術終究是容器，而戲劇注入其中的意義建構，才是讓學習真正發生的關鍵。這場教學相長的旅程才剛開始。在虛擬小鎮大街的傳送門背後，我們看見了戲劇教育在數字時代重新扎根、向外生長的無限可能。願這部作品能成為一座橋樑，連結那些熱愛戲劇的靈魂，與那個充滿可能的數字未來。

謝家浩博士

香港教育大學中國語言學系兼任副教授

香港教育大學縱橫資訊科技文化創新中心執行總監

香港教育大學教學發展計劃「元宇宙戲劇教育」顧問

序三

戲劇教育在當代教育中越來越受重視，它不僅是教學技巧，更蘊藏深刻的教育理念——通過行動、角色與情境，讓學習者在實踐的歷程中建構意義。正如 Bolton（1984）所言，戲劇的教育力量在於它能让學習者在安全的框架中探索複雜的情感、價值與社會互動。本書的作者團隊近年在戲劇教育與語文教育之間不斷探索，最終以扎實的教學實踐積澱出一套可重複驗證、可持續優化的專業知識體系，着實令人鼓舞，也突顯本書最珍貴的價值所在。

戲劇教育的教學重點，從來不在訓練「演技」，而在通過戲劇的形式，讓學生能夠以肢體、語言與情感共同參與學習。Kao 與 O'Neill（1998）指出，戲劇能讓語言學習者在情境中使用語言，從而提升語言的真實運用能力。語文教育與戲劇教育互為表裡：語文賦予戲劇深度，戲劇讓語文活潑起來。本書正是在這種跨領域視野下，提出具體而可行的教學策略，使語文學習者能在戲劇的歷程中獲得更深刻的理解和表達能力。

近年來，源於科幻文學的「元宇宙」概念在教育界迅速冒起。資訊科技的突破令 Stephenson（1993）的小說 *Snow Crash* 描述的虛擬世界，得以成為可參與、可互動、可創造的學習空

間。Chen 等學者（2023）指出，元宇宙為教育帶來的最大可能性，在於它能突破物理限制，創造出高度沉浸、可延展的學習場域。本書作者團隊提出的元宇宙教學構想，正是將戲劇教育與科技結合，創造出一個超越現實限制的教學空間。在這個空間中，學習者不需化妝、不需道具、不受物理環境限制，卻能進入無限延展的情境，讓原本難以呈現的場景得以具體化，讓不可能成為可能，再從可能中開展新的想像。這種虛擬與真實交織的學習歷程，雖然場景是虛擬的，但學習成果卻必須真實而有份量；虛擬世界的互動與意義建構，與現實世界同樣深刻。如果戲劇教學是語文教學的策略之一，那麼元宇宙中的戲劇學習歷程能讓學生學到甚麼語文學習重點？這是所有戲劇導師和語文教師都不能忽視的根本問題。本書的特色，在於超越教學技術和方法，更強調教育的「育人」本質——學習者在歷程中是否獲得了自信、是否能更有效地表達、是否能更勇於面對生活與工作的挑戰。戲劇教育的意義，不只在於完成一個活動，而在於培養終身受用的能力。

「教無定法」是教育界的老生常談，但真正能在教學過程中不斷探索、反思從而改進者，談何容易。本書的作者團隊多年來以學生為中心，從真實課堂出發，反覆試驗、修正並深化教學設

計，這種精益求精的精神，正是教育專業人員專業發展最具說服力的明證。本書提出的理論與主張均源於實踐，是經得起時間與不同教學情境考驗的成果。對於工作繁重的教師而言，本書不僅提供了清晰的教學歷程，還標誌了探索的方向，令教師在專業成長的道路上可以少走許多彎路，造福莘莘學子，影響深遠。

本書的作者，都是人文學院的教學團隊成員，他們的成就，正顯示人文學院發展數碼人文素養和探究人工智能教育的努力。我尤其欣賞幾位作者遠大的教育理想，不但關注個別課堂的教學重點，還思考戲劇教育在更宏觀層面的價值。他們關心的不只是學生在課堂上是否投入，而是學生是否能在戲劇的歷程中建立自信、培養創造力、提升語文能力，並最終成為能夠面對未來挑戰的學習者。這種教育視野，既深且廣，值得所有教育同行借鑒。

能見證本書的誕生，是我的榮幸。我深信這本由三位作者共同追尋理想的印記，將匯合戲劇教育與語文教育的要旨，在無窮無盡的元宇宙開啟更廣袤的討論與實踐空間，並為教育界帶來推陳出新的啟發。

梁佩雲教授

香港教育大學人文學院署理院長

香港教育大學教育發展與創新學院聯席執行院長

香港教育大學中國語言學系教授（實踐）

參考資料

- Bolton, G. (1984). *Drama as Education: An Argument for Placing Drama at the Centre of the Curriculum*. Longman.
- Chen, X., Zou, D., Xie, H., & Wang, F. L. (2023). Metaverse in education: Contributors, cooperations, and research themes. *IEEE Transactions on Learning Technologies*. <https://doi.org/10.1109/TLT.2023.3277952>
- Kao, S. M., & O'Neill, C. (1998). *Words into Worlds: Learning a Second Language through Process Drama*. Ablex.
- Stephenson, N. (1993). *Snow Crash*. Bantam Books.

前言

戲劇教育是一門具備高度多元性，能為學習者提供全面訓練的學科。在戲劇活動的過程中，學生透過運用各種素材進行創作與反覆思辨，逐步完成意義的建構。這段學習歷程不僅涵蓋了聽、說、讀、寫等基本技能的訓練，更在與同儕商討及共同演繹的過程中，鍛煉了學生的團隊協作與傳意能力。此外，演繹戲劇片段為學生提供了寶貴的劇場實踐機會，他們必須反覆推敲如何以口語及身體語言精準傳遞意涵，而場景的設置與動作的設計，亦無形中培養並提升了他們的審美標準與藝術素養；更為重要的是，當學生代入角色、按角色身份進行思考時，必須運用自身的生活經驗與社會文化知識，推演角色在特定處境下的反應與立場，這種設身處地的體會不僅能有效地培養學生的同理心，更促使他們在當前的戲劇處境中作出各種複雜的道德抉擇。凡此種種，皆充分展現了戲劇教育在全人發展上的深厚價值。

基於戲劇教育促進學習的顯著成效，越來越多教育工作者將其教學策略廣泛應用於課堂實踐中，尤其在語文與文學教學領域更是備受肯定。近年來，隨着數字科技的急速發展，學界開始積極嘗試將戲劇教育與數字科技融合，藉此探索這門學科的嶄新發

展方向。教學發展計劃「元宇宙戲劇教育：課室外的新素養學習」便是從這探討方向展開。本計劃的核心目的，在於研發一套結合戲劇教育與元宇宙技術的創新教學模式，期望能為學生打造一個兼具趣味性、互動性且安全可靠的元宇宙戲劇學習空間。

本書記錄了這項教學發展計劃的研究成果。全書共分六章。第一章說明「元宇宙戲劇教育」的設計理念，並分析建構此教學模式的關鍵要素。第二章介紹「元宇宙戲劇教育」教學套件，包括工作坊教學流程及「元宇宙戲劇教育小鎮」的空間組成，並附以教案為例說明。第三至五章深入剖析戲劇教育、元宇宙與三項核心能力（創意思維、明辨性思維及傳意能力）之間的關聯。內容除理論闡述外，更佐以本計劃的研究數據作為實證；同時結合實際應用的教案，針對具體的教學操作提出實務建議，期盼透過理論與實踐的相互印證，為讀者提供全面且深入的分析。第六章將視角由元宇宙在戲劇教育的應用，延伸至探討人工智能工具於此領域的發展，內容不僅介紹後續計劃「虛擬舞台」中人工智能工具的實際運用，更深入分析在邁入人工智能時代之際，教師所面臨的挑戰與相關的倫理議題。

本書從構思到付梓出版，歷時兩載。我們本着探索創新的研究態度，以及對戲劇教育的深厚熱忱，將理論與實踐結合，提出將元宇宙技術融入戲劇教育的最新見解與實踐方案。這既是「元

目 錄

宇宙戲劇教育」教學發展計劃的階段性成果，亦期盼能作為推動未來創新教學的開端，為致力於戲劇教育發展的同仁與夥伴提供些許啟發與借鑒，讓前沿科技與藝術教育在未來的舞台上相輔相成，持續綻放更豐富的可能。

張曉恩 林善敏 黃奕

序一	馮祿德先生 / i
序二	謝家浩博士 / iv
序三	梁佩雲教授 / viii

前言	/ xii
----	-------

第一章	戲劇教育與元宇宙 / 1
一、	戲劇教育數字化趨勢 / 2
二、	元宇宙戲劇教育的優勢 / 5
三、	元宇宙戲劇教育的應用構思 / 6
四、	元宇宙戲劇教育與能力訓練 / 8
五、	結語：元宇宙戲劇活動體驗與自信的 建立 / 11

第二章	「元宇宙戲劇教育」教學套件 / 17
一、	教學方法意涵 / 18

二、元宇宙空間：戲劇教育小鎮 / 19

三、混合式學習 / 30

四、工作坊設計 / 31

五、安全性、趣味性與互動性 / 39

第三章 創意思維與戲劇創作：

在虛實空間中延伸學習 / 43

一、創意的重要性 / 44

二、戲劇教育與創意的三個面向 / 49

三、在虛實空間中培養創意的戲劇活動 / 56

四、教學成效分析：虛實融合戲劇學習對創意能力的影響 / 71

五、結語 / 77

第四章 明辨性思維與元宇宙戲劇參與：

從文本困境到明辨性思維的發展 / 83

一、明辨性思維的重要性 / 84

二、戲劇教育與明辨性思維的發展 / 90

三、在戲劇困境中培養明辨性思維的戲劇活動 / 98

四、教學成效分析：虛實融合戲劇學習對明辨性思維的影響 / 117

五、結語 / 124

第五章 戲劇場域中的傳意能力：

角色互動與意義共構 / 131

一、傳意能力的重要性 / 132

二、元宇宙中的傳意：從多模態互動到共同理解 / 139

三、促進多模態傳意能力的戲劇活動 / 148

四、教學成效分析：虛實融合戲劇學習對傳意能力的影響 / 164

五、結語 / 172

第六章 元宇宙時代的戲劇教育新趨勢 / 179

一、「元宇宙戲劇教育」教學方法的運用 / 181

二、戲劇教育給予的啟示 / 186

三、結語：以人文之心善用智能之器 / 195

鳴謝 / 198



近年戲劇教育漸漸數字化，「元宇宙戲劇教育」教學發展計劃循這方向探索，在元宇宙建造一個安全和有趣的半沉浸協作空間，以及一套結合實體與虛擬模式的教學套件，培養學生面向未來的「新素養」，以及訓練學生創意思維、明辨性思維及傳意能力；學生在戲劇活動中學習，除了學習以上能力外，亦能建立自信。

一、戲劇教育數字化趨勢

戲劇教育近年來備受關注，它能有效培養學生創造力、明辨性思維及傳意能力，因此常常被應用於語言和文學教育（Ewing, 2013; Freebody & Goodwin, 2018; Harris, 2014; O'Connor, 2016）。香港教育局亦鼓勵學校教師多運用戲劇教育的教學法，訓練學生溝通技巧和提高文學欣賞能力（香港課程發展議會，2017）。

戲劇的教育功能已被廣泛討論和認可。例如德國戲劇家布萊希特（Bertolt Brecht）（1898-1956）提出「陌生化」手法（alienation effect）（Schall & Davis, 2012），鼓勵觀眾透過與戲劇表演保持適當的距離以進行反思。20 世紀 50 年代中期，英國戲劇教育家史萊德（Peter Slade）所著的 *Child Drama*（1954）出版，書中展示並討論了戲劇教育的實踐案例，為其後的戲劇教育書籍及文章奠定了基礎，是戲劇教育方面的重要著作。這部作品的核心理念是：「參與戲劇活動能夠使人變得更好」，為後人帶來重要啟示。到了 1990 年代，著名英國戲劇教育家希斯科特（Dorothy Heathcote）創發的戲劇教育習式經整理後出版成 *Dorothy Heathcote: Drama as a Learning Medium*（1999）一書。她在書中提出了四種戲劇教學方法，包括過程戲劇（process drama）、滾動角色（rolling role）、專家外衣（mantle of the

expert）以及委任模式（commission model）。

自 2000 年代中期開始，從事戲劇教育的導師和研究者注意到數字科技帶來的變化，以及將這新興趨勢引入課堂的必要性。有關這方面的專書——*Real Players?: Drama, Technology and Education* 和 *Drama Education with Digital Technology* 分別於 2006 年和 2009 年出版。上述兩本論著中，作者探討了許多戲劇教育結合數字科技的應用方法和概念，例如虛擬空間的應用、針對數字原生代的教學方案、社交媒體與實時教育的混合教學模式，以及電腦科技與戲劇表演的融合。

其中，為豐富學生的日常戲劇學習體驗，有學者嘗試將戲劇教育與數字技術融合，例如為學生建立一個漸進式網頁應用程式（PWA），讓學生能夠每天參與跨媒體劇場模式（Regar, 2022）。此外，亦有學者將戲劇教育與元宇宙空間融合，在 Second Life 平台進行戲劇工作坊及表演，開拓了此領域的新研究方向（Flintoff, 2009; Schrum & Sheedy, 2012）。上述研究具啟發性，為後續開發拓闊了視野，但同時也揭示了若干困難與挑戰，例如平台的選擇——對所有註冊用戶開放的社交媒體或元宇宙平台雖然具便利性和互動性，卻非戲劇教育的理想場所，因其難以保護學生隱私和提供安全的學習空間（Flintoff, 2009）。然而，學生對於專為戲劇教育活動而設的網上社交平台，如網站內建的博客與論壇卻不感興趣，主因在於他們已習慣使用 Insta-

gram 等主流社交媒體 (Regar, 2022)。此外，博客和論壇這類平台，其互動形式局限於討論，無法提供表演和移動空間，使戲劇教育的效果難以呈現，對學生的吸引力亦較小。這類平台在互動性、隱私度和創新性之間未能取得平衡，削弱了學生的參與動力，也阻礙了知識的有效傳遞。

有見及此，由大學教育資助委員會資助的教學發展計劃「元宇宙戲劇教育：課室外的新素養學習」¹ (Drama Education in Metaverse: Learning New Literacies beyond Classroom，下稱「元宇宙戲劇教育」計劃)，其核心目標便在於取得互動性、安全性和創新性這三項要素的平衡，為學生建立一個適合進行戲劇教育活動的元宇宙空間，並致力探討以下問題的可行方案：1) 如何將戲劇學習融入學生日常生活，並將學習空間延伸至課堂以外；2) 如何將戲劇教育與虛擬教學 (virtual teaching & learning) 結合，為學生提供有趣且可持續的學習方式 (Anderson, Carroll & Cameron, 2009)。這兩個問題一直是戲劇教育研究的重要議題。新冠疫情的爆發，突顯了將數字空間與教學活動結合的迫切性，促使業界和學者重新思考，如何讓戲劇教育工作者在社交受限時期，發掘便於操作的平台，有效地實施戲劇教育 (McAvoy & O'Connor, 2022)。

1 「元宇宙戲劇教育：課室外的新素養學習」是由大學教育資助委員會資助的教學發展計劃 (編號：T0259)。本書的研究數據經由「元宇宙戲劇教育」教學發展計劃搜集，搜集方法依據赫爾辛基宣言指引，並得香港教育大學人類實驗對象操守委員會批准 (編號：2023-2024-0096)。

二、元宇宙戲劇教育的優勢

元宇宙的概念最早見於美國小說家 Neal Stephenson 的科幻小說 *Snow Crash* (1992)，小說的角色成了虛擬化身 (avatar) 到了一個虛擬空間，這虛擬空間便是元宇宙——一個現實世界以外的虛擬空間 (Kye et al., 2021)。

根據 Kye 等學者 (2021) 的研究，元宇宙即是一個讓虛擬化身代表真身進行日常活動的三維空間，這定義清晰地指出元宇宙是現實生活的延伸，虛擬空間與現實世界結合，而現實世界透過虛擬空間得以擴展：在這設定裏，虛擬化身成為真實世界個體的分身，在元宇宙進行種種不同的活動，例如社交、買賣，甚至文化活動。元宇宙的優點在於能讓不同個體共同體驗一個超越真實世界的時空。在這個虛擬空間中，每位元宇宙的參與者，不論其真實身份及身處甚麼地域，都可以自由創建內容。

運用元宇宙這科技的優點，並將其融入戲劇教育，可以為學與教開創新維度，為學員帶來不一樣的戲劇活動體驗。

戲劇活動參與者可以在元宇宙裏使用虛擬角色作為其化身。Pike (2020) 研究指出，虛擬環境可讓多名使用者在同一場景中建構集體經驗。這意味着學員在元宇宙平台裏可以進行近乎真實的劇場活動，學員在協作過程中，也可獲得如同現實世界的團隊