

香港學校戲劇節
中學組別劇本故事大綱內容分析
2008-2016
研究報告

國際演藝評論家協會（香港分會）
香港教育劇場論壇 及
香港藝術學院（香港藝術中心附屬機構）
聯合策劃

羅婉芬、歐怡雯、韋淑敏撰寫

2017年4月

聯合策劃：國際演藝評論家協會（香港分會）、香港教育劇場論壇及香港藝術學院

統籌：陳國慧、歐怡雯

資料提供：香港藝術學院

資料整理：鄭慧賢、梁家寶

數據分析整理：羅婉芬、歐怡雯、韋淑敏、鄭慧賢、梁家寶

撰寫報告：羅婉芬、歐怡雯、韋淑敏

資料整理：2016年2月至11月

報告完成：2017年4月

本報告屬國際演藝評論家協會（香港分會）《香港戲劇年鑑2015》出版計劃內的其中一個資料收集及研究項目。報告版權屬國際演藝評論家協會（香港分會）、香港教育劇場論壇、香港藝術學院及報告撰寫人所有。歡迎各界參考使用，敬請列明出處。

研究團隊

首席研究員：羅婉芬博士

副研究員：歐怡雯博士

研究助理：韋淑敏小姐、鄭慧賢女士、梁家寶先生

個人簡介

羅婉芬

接受文化研究、批判教育學和戲劇教育的跨學科訓練。現從事應用劇場/戲劇教育的教研工作；教研興趣包括教育的文化研究；戲劇、英語教學和課程發展。

歐怡雯

應用戲劇實踐者、研究者。研究興趣：應用劇場/戲劇、藝術教育、戲劇課程設計、教師培訓、成人教育、教學法、NGO 工作者能力建設。現為香港教育劇場論壇執行總監。

韋淑敏

畢業於澳洲格里菲斯大學與香港藝術學院（香港藝術中心附屬機構）合辦之應用劇場及戲劇教育碩士課程。現為中學老師。

鄭慧賢

畢業於澳洲格里菲斯大學與香港藝術學院（香港藝術中心附屬機構）合辦之應用劇場及戲劇教育碩士課程。現為香港藝術學院經理（策劃）。

梁家寶

畢業於香港理工大學專業進修學院與香港藝術學院（香港藝術中心附屬機構）合辦之應用及媒體藝術文學士課程。現為香港藝術學院高級行政主任（策劃）。

目錄

研究團隊.....	3
1. 引言.....	5
1.1. 研究背景.....	5
1.2. 數據來源.....	5
1.3. 有關「香港學校戲劇節」.....	5
2. 研究目的和範圍.....	6
2.1. 研究起點.....	6
2.2. 研究定位和性質.....	6
2.3. 研究目的.....	8
3. 研究方法：內容分析.....	9
3.1. 內容分析法概述.....	9
3.2. 內容分析法的優點.....	10
3.3. 內容分析法的侷限.....	10
4. 研究設計與過程.....	11
4.1. 資料蒐集、建立資料庫.....	11
4.2. 進行編碼工作.....	11
4.3. 資料分析與詮釋.....	12
5. 內容分析結果摘述.....	13
6. 統計資料分析.....	16
7. 討論和建議.....	34
7.1. 戲劇編作者的自我探索與創作歷程？.....	34
7.2. 用劇場說個人故事，可以怎麼說？.....	34
7.3. 戲劇創作與「青少年」是甚麼？.....	35
7.4. 展望未來的工作.....	36
8. 參考文獻.....	38
9. 統計圖表.....	42
10. 附錄.....	67

1. 引言

1.1. 研究背景

《香港學校戲劇節中學組別劇本故事大綱內容分析 2008-2016》研究計劃（以下稱本研究）由國際演藝評論家協會（香港分會）（IATC-HK）資助，香港教育劇場論壇（TEFO）與香港藝術學院（香港藝術中心附屬機構）聯合策劃及執行研究。

本研究屬國際演藝評論家協會（香港分會）《香港戲劇年鑑 2015》出版計劃內其中一個資料收集及研究項目，此項目連續三年與香港教育劇場論壇合作進行。項目的總目的在於記錄香港（下稱本港）在不同領域的應用劇場/戲劇教育實踐，建立資料庫，供業界及社會大眾參考；並藉此推進學校、社區組織及應用戲劇與教育團體的交流及發展。過去兩年，已經分別發表了《香港中學戲劇活動統計報告 2012》（2014 年 4 月發表）及《香港小學戲劇活動統計報告 2013》（2015 年 4 月發表）¹。

1.2. 數據來源

今年的研究計劃以探討香港學校戲劇節的劇本故事大綱為中心，邀請到由 2003 年開始受教育局委約製作香港學校戲劇節的香港藝術學院成為協作伙伴，共同整合研究資料。

本研究就香港學校戲劇節 2008 至 2016 年度參與隊伍所提供的劇本大綱內容作出統計和分析。研究資料數據來自上述年度，香港藝術學院存檔所有中學廣東話和普通話組別參與隊伍提交的劇本大綱。經參與隊伍同意用作研究的劇本大綱共 1173 個。

1.3. 有關「香港學校戲劇節」

「香港學校戲劇節」於 1991 年起，由教育局（前教育署）開始主辦，九龍樂善堂贊助，康樂及文化事務署贊助「公開演出期」的場地；於 2003 年起，委約香港藝術學院製作。在二十多年間，這項活動已成為全港中、小學生一個接觸戲劇藝術的重要平台，發展成為一項學校常規活動。無論參與學校、學生數目、評判人數、演出場次等，均有大幅增長。2016 至 17 年度，參與隊伍共有 555 隊。戲劇節分三個階段進行，分別為訓練期（提供基本戲劇訓練課程及傑出演員戲劇訓練）、學校演出期及公開演出期。

¹ 《香港中學戲劇活動統計報告 2012》及《香港小學戲劇活動統計報告 2013》兩份統計報告可於香港教育劇場論壇（TEFO）網頁下載：

<http://www.tefo.hk/load.php?id=234417&plid=182739>

<http://www.tefo.hk/load.php?id=218011&plid=182739>

2. 研究目的和範圍

2.1. 研究起點

本研究是文本驅動 (text-driven)，針對香港學校戲劇節 2008 至 2016 年度所有中學廣東話和普通話組別已存的劇本大綱，採用「內容分析」(content analysis) 方法，把搜集所得每一個劇本故事大綱的文字訊息內容進行編碼 (coding)，旨在分析參與中學隊伍故事大綱內容，藉此探討這時段的中學生劇本創作，了解年青人關心的創作議題及取向；從而透視這些學校創作活動與當代香港社會的關係。

2.2. 研究定位和性質

本內容分析屬於青少年劇場研究的領域。青少年劇場 (youth theatre) 涵蓋專為青少年製作的演出 (theatre for young people)，跟青少年一同製作的演出 (with young people)，以及由青少年製作的演出 (by young people)。²

過去十數年間，歐美和華語地區就青少年劇場的狀況和發展已開展了一些探討和學術研究。歐美地區有關工作主要探討青少年專屬劇目及青少年觀眾的不同議題，當中包括青少年觀眾跟新劇目發展的關係；³ 青少年現場觀演經驗、對演出故事的理解和詮釋、以及對劇場和劇院的觀感；⁴ 除美感體驗，亦有探討藝團對青少年觀眾的觀感跟藝團製作的關係；學校教育包括戲劇課程對孕育青少年劇場觀眾的影響，以及青少年文化權利、權益、舞臺表演業發展等。⁵

本港和其他華語地區就青少年劇場的探討則主要見於由青少年演出和跟青少年共同製作演出劇目兩個形式。探討議題包括兒童藝術節劇目再現的台灣兒童觀；⁶ 創作性戲劇的創作歷程對參與學生人格成長的影響，藉此為台灣當地提供青少年與少年矯正機構表演藝術課程推動之參考；⁷ 從策劃青年節的音樂劇目的角度來看青少年的戲劇體驗對提升他們正面發展的關係。⁸ 本研究則針對劇本大綱內容訊息，關注由在學青少年演出以及跟他們共同製作的劇目與當今香港社會的關係。

從事青少年劇場研究，不得不談青少年是什麼。關於「青少年」的說法和想法既混雜又矛盾。青少年作為一個年齡組別的界定不一，由中小學到大學生不等。想到青少年人，有人會聯想到學校培育的精英和未來社會棟樑及人力資源寶庫。而現今香港坊間大概更

² 另見黃婉萍 (2007) 的文章。

³ Fisher 2014。

⁴ Reason 2006；2010。

⁵ O'Toole 等 2014。

⁶ Tsai 2012，蔡依仁 2015。

⁷ 鍾佳玲，2013。

⁸ Fang 2014。

容易聯想到「港孩」、「廢青」、「宅男」、「邊緣青少年」(youth at risk)、「古惑仔」(the young and dangerous) 等摻和著各種越軌行為 (deviant behaviours) 如濫藥、濫交、暴力的組群。本港從事青少年教研工作的邵家臻指出主流論述『將青年裝置在「不完全」、「非成人」、「邊緣」的他者位置，就是從「不是什麼」的邏輯，對照出「是什麼」的意義來。這些站在成年人對立面的青年觀念，成功鞏固了年齡區別的界線，並且鎖死了青年的角色，成為一種牢不可破的定見 (Stereotyping)。』⁹ 他進而借用社會建構論 (social constructionism) 的理論視角提出要讓不同的青年人呈現自身的經驗，參與重新建構青年這身份的文化意義。

青少年不是一個既定不變的概念，而是在特定的時空、處境和管治者/既得利益者的指劃和制約下生產出來的。¹⁰ 邵家臻關注青年論述的流變與青年研究的知識生產關係。他勾勒出本港青少年越軌行為研究源自七十年代青少年犯罪所引發的社會關注。他的研究顯示 1971 至 2000 年 61 個青少年研究檔案中絕大部份都是研究越軌青年的行為、現象、趨勢、服務、政策，只有一個研究是探討越軌青年的人生觀、生命意義、自我形象。¹¹ 另一位本港學者陳智達指出社會工作尤其輔導工作長期以來由「缺憾為本」(deficit-oriented approach) 的理論概念主導，以致問題往往指向青少年人而非社會結構的缺失，效果是引來更多自我標籤。¹² 另一位本港學者丁惠芳分析「缺憾為本」的理論甚至成為主流青少年研究的模式。¹³ 有見及此，進步的社會工作實踐發展出敘事治療 (narrative therapy) 協助案主把問題外化 (externalizing the problem)，即是把個人和問題分開。陳智達的研究指出互動劇場遊戲趣味盎然，為青少年參加者提供距離和安全的處境把問題外化；¹⁴ 他提出著重與參加者共同建構的戲劇藝術可能是一種新的青少年工作模式。¹⁵ 學術研究方面，丁惠芳倡議採用「潛藏模式」(strengths model) 去取代主流的「缺憾為本」模式，相信人擁有豐富的潛能和才能，並且有能力解決難題；人遇上挫敗或潛能/才能未能充份發揮往往是各種環境因素使然。故此，研究者或社會工作者的角色和工作在於誘發青少年人發掘潛能、促進而非規限他們說自己的故事、關注環繞青少年的支援網絡是否發揮功能等。¹⁶

回到青少年劇場，常言戲劇取材於生活。換言之，戲劇是社會文化產物，在具體的社會環境下製成。又說劇本創作「文以載道」，意味著戲劇有社會功能。那麼，由參與香港學校戲劇節的青少年有份製作和演出的劇目如何反映他們對社會狀況的理解和詮釋？青少年學生有否受到主流青少年論述的影響？這些種種又如何反映在劇本大綱的內容訊息上？本研究採用內容分析法結合社會建構理論視角，集中研究香港學校戲劇節 2008

⁹ 邵家臻 2015，頁 22。

¹⁰ Griffith 1993；邵家臻 1997；Lesko & Talburt 2012。

¹¹ 邵家臻 2003，頁 28-29。

¹² Chan 2012。

¹³ 丁惠芳 1999。

¹⁴ Chan 2012。

¹⁵ 陳智達 1999，頁 47-57。

¹⁶ 丁惠芳 1999。

至 2016 八個年度的劇本大綱內容訊息，嘗試對上述問題作初步探討。

2.3. 研究目的

承上所述，本劇本大綱內容分析目的有二：

- i) 探究劇本大綱內容所傳達的意思與學校戲劇創作活動跟當代香港社會的關係。
- ii) 作為探索性研究 (exploratory research)，本研究意圖為本港未來的青少年劇場與社會的研究工作蒐集資料，為有志者提供資源進一步探究相關主題，構思適用於深入研究的方法；或發掘新研究興趣、發展和凝煉研究問題等各種工作開拓一些可能性。

3. 研究方法：內容分析

劇本大綱是一種開放式書寫，摘錄戲劇意念，既是創作藍本，亦是一種表情達意的溝通形式。各參與隊伍的劇本故事大綱書寫風格不盡相同，但綜觀檢視大綱中所呈現的基本元素如劇本編作者、故事取材、人物關係、頻現的字詞等的出現率及其上文下理，還是可以梳理出劇本大綱的訊息內容關注的焦點所在。

本研究運用「內容分析」(content analysis) 作為研究法，把搜集所得每一個劇本故事大綱的文字訊息進行編碼(coding)，按學年為分析單位，檢視大綱中所呈現的基本元素的出現頻率，從其上文下理掌握故事大綱的總體訊息內容；繼而結合社會脈絡加以整理分析。

3.1. 內容分析法概述

內容分析研究法針對某一些社會成品 (social artifacts) 例如歌詞、報紙報導、印刷品、影像或聲音等各種不同的溝通形式的內容訊息加以分析。專研內容分析的學者 Klaus Krippendorff 指出：「內容分析者檢視數據、印刷品、影像或聲音—文本—以求明白它們的意義，它們可以促成或阻止什麼，及它們所傳達的資訊可以做什麼。」¹⁷

內容分析最早的應用見於十八世紀的瑞典，用以研究宗教讚美詩歌。內容分析的現代應用則可追溯至十九世紀末美國報業的大眾化發展。美國新聞學者用內容分析研究報紙內容；到了 1930 年代文學領域的學者利用內容分析探討英詩和散文的體裁。¹⁸ 隨著時間及應用的演變，內容分析方法從早期著重定量分析，記錄文字表面的、顯然/顯性的 (manifest) 內容；逐漸擴展至詮釋資料背後所隱藏的 (latent)，即屬文字背後所代表的含意；分析時把文本放諸於其使用的上文下理和社會脈絡中，以便能夠察覺和發現研究數據的意思和詮釋意義。¹⁹ 內容分析對文本文脈和社會脈絡的關注，進入了質性研究的範疇。而對定量和定質的關注，帶來內容分析方法學上的變化，甚至衍生出「質性內容分析」的命名以資識別。²⁰ 內容分析的應用亦由大眾傳播學、社會科學，推展到護理研究、視覺研究等領域上。²¹

¹⁷ Krippendorff 2014, 頁 6。

¹⁸ 王石番 1991, 頁 27-34。

¹⁹ Krippendorff 2014, 頁 1。

²⁰ Krippendorff 2014, 頁 4-5；Roller & Lavrakas 2015；Hartsell & Parker 2008。

²¹ 關於內容分析的發展可參閱：Berelson 1952；Babbie 2016。有關內容分析方法的具體應用可參閱：Graneheim & Lundman 2004；Rose 2006；游美惠 2000；羅婉芬 2010；譚麗珊 2012；蘇鑰機 2012；王海玲 2015。

3.2. 內容分析法的優點

本研究採用內容分析方法檢視 2008 至 2016 年八個年度共 1173 份劇本故事大綱，其優點在於其研究設計審慎嚴謹有序；研究團隊依循「內容分析編碼表」(coding frame) 所擬定的類別，閱讀劇本故事大綱並記錄內容資料及編碼，再進行覆檢；分析法對掌握大量故事大綱資料和內容的總體情況和特點十分有效。

本內容分析研究屬質性取向，強調研究團隊成員沉浸 (immerse) 在劇本大綱文字資料中，以便能夠發現、歸納推理研究數據的意思和詮釋意義。內容分析是一個「具有品質管制」，²² 定義嚴謹的研究方法。研究員在大量資料數據中檢閱細節甚至發掘難以覺察的模式，同時避免了無意識地在文字中搜尋特定的資料。

內容分析是一種分析方法也是一種觀察方法，對既存的統計資料作出分析，跟歷史比較方法同屬非介入或非干擾式的研究 (unobtrusive research)。內容分析以文字符號為研究對象，這對象是靜態的。Krippendorff 指出內容分析「解釋的東西存在於人與人之間——文本資料、象徵符號、訊息、資訊、大眾傳媒內容，以及靠科技進行的社會互動——而不干擾或影響處理文本資料的人」。²³ 以非干擾式、客觀和系統性的方式進行劇本大綱這種社會成品內容的研究與分析，有助於進一步了解該大綱內容的環境脈絡與其所傳達的意思及兩者的關係。²⁴

3.3. 內容分析法的侷限

本研究運用內容分析法來檢視和觀察劇本故事大綱而並不是直接觀察傳播的行為動態，其優勢在於不至影響或干擾劇作者的行為和內容。而其侷限就在於未能處理劇本故事大綱內容以外的生產脈絡，如作者的意念起點、創作目的、編作時的情況等背景資料和考量。

此外，內容分析方法也未能使研究者實地進入場域去發掘內容的創作演變過程。劇本故事大綱作為提交香港學校戲劇節的基本要求自有其生產的背景脈絡；這些故事大綱亦可能因著選配演出風格、舞台美學元素的運用等藝術創作元素有所轉變，而作出修改，我們亦不得而知。

故此，故事大綱的內容分析結果不能用以推想編作者的創作歷程、選取劇本主題和戲劇演繹等方面的考量；以及戲劇演出過程跟觀眾互動的情況。事實上，觀眾觀演反應和舞台演繹亦不是本研究計劃的研究範疇和目的所在。

²² 王石番 1991，頁 22。

²³ Krippendorff 2014，頁 1。

²⁴ Babbie 2016；王石番 1991。

4. 研究設計與過程

研究工作由 2016 年 2 月開始，有以下三個主要階段：i) 確定研究焦點、抽樣原則；建立劇本大綱資料庫；ii) 擬定、測試和修訂內容分析編碼表、搜集整理社會脈絡資料；iii) 分析資料數據，詮釋有關發現。最後，撰寫報告。

4.1. 資料蒐集、建立資料庫

研究工作第一步是釐定研究範疇。基於研究目的和研究團隊人力資源的考量，本研究選定中學廣東話及普通話的參與隊伍的劇本故事大綱為研究對象。釐定這個研究範疇基於一個重要假設：學生在中學廣東話和普通話組別的參與程度會相較於小學隊伍和英語參與組別的學生更加直接；因而更有機會透視青少年戲劇創作與社會脈絡的關係。

隨後，研究團隊向所有相關的中學隊伍發信，徵集同意授權使用所提交的劇本故事大綱作研究用途，最後搜集共 1173 大綱作出分析。研究團隊將所有劇本故事大綱整理成原始資料數據庫。

4.2. 進行編碼工作

內容分析的核心工作是釐訂和建構適切探究問題和內容的分析類別，編碼工作就是將分析單位規劃到相關的類別。分析單位的操作定義必須清楚透徹，鑑定之標準要明顯而易於觀察，切忌模糊籠統。內容分析的研究設計是程序井然，由界定分析單位、建構編碼表的分析類別、執行預測，閱讀並記錄內容資料，到進行覆檢，按部就班的執行。

然而，劇本故事大綱的內容不是研究團隊事先可以預知的。故此，在進行內容分析編碼之先，研究團隊抽樣檢閱劇本故事大綱，初步草擬編碼表的分析類別。經考量 2008 至 2016 年八年間香港的社會情況²⁵ 和香港藝術學院的提議，研究團隊選取 2014/15 年度的劇本故事大綱，交由首席研究員擬定「內容分析編碼表」(coding frame) 初稿。初步擬定的內容分析編碼表在研究會議上交由各研究員進行測試、運用和修訂後，全面應用。

經修訂後的內容分析編碼包含劇本大綱的顯性內容和隱性內容，主要包括兩大類別：i) 有關劇本故事大綱內人、時、地；劇名；主要人物關係、地位；故事取材；戲劇張力等方面的訊息內容；以及 ii) 大綱內經常出現的字詞。(見附錄 10.2 「內容分析編碼表」)

接著，研究團隊兩人一組開始編碼工作，各人自行依照類別和單位的定義，判讀大綱內容，歸入類別。接著是覆檢，兩位研究成員再互相比對自己的編碼分類，討論有異議的地方，得出結果。若兩人意見分歧，成員在研究會議中討論後再作決定。編碼過程中若有遺漏，依資料素材，再行編碼、記錄補齊。

²⁵ 香港電台電視部 2017。

4.3. 資料分析與詮釋

研究團隊完成編碼程序後，開始處理內容資料的分析工作。Krippendorff 提醒我們內容分析並不單是點算的工作，更需要把文本和統計數據放在社會現象和脈絡上來理解。²⁶ 因此，本研究旨在適切描繪原始資料的相關現象。分析工作包括：

- i) 檢視編碼資料，呈現原始資料出現次數、百分比，描述資料摘要；
- ii) 發掘劇本大綱內容的焦點，描述、比較和分析不同時段或/和不同內容的特質和關聯；
- iii) 詮釋劇本大綱的訊息內容跟香港社會脈絡的關係。

最後，撰寫報告，編輯出版。

²⁶ Krippendorff 2014，頁 1。

5. 內容分析結果摘述

本內容分析結果摘述如下。

5.1. 劇本大綱數目

統計資料顯示，2008 至 2016 八個年度共收集 1173 個劇本。2010/11 年度呈交的劇本大綱八年最多共 176 個，佔劇本大綱總數 15.0%；2014/15 年度呈交的大綱八年最少共 72 個，佔總數 6.1%。

根據參與隊伍提交的資料，呈交作廣東話組別演出的劇本大綱共 1147 個，佔劇本大綱總數 97.8%。戲劇故事最多屬原創作共 1021 個，佔大綱總數 87.0%；沿用現存劇本比率最低共 8 個，佔總數 0.7%。八個年度，除 2014/15 年度外，原創作比率一直維持最高。（詳見 6.1.1 和 6.1.2 各段）

5.2. 劇本創作/改編者

劇本主要由學生編作，共 697 個，佔劇本大綱總數 59.4%。由校外導師負責編作共 150 個，佔 12.8%。由老師負責共 125 個，佔 10.7%。八個年度，學生負責編作劇本比例維持最高。校外導師負責劇本編作歷年維持 1.3% 至 2.0% 之間，2014/15 年度除外 (0.9%)。（詳見 6.1.3 段）

5.3. 故事取材

內容分析結果顯示，故事最多取材自個人題材，出現 788 次，佔劇本大綱總數 67.2%；個人與社區/社會故事取材第二高出現 283 次，佔 24.1%；以社群與歷史為題材第三高出現 36 次，佔 3.1%；出現率跟前兩者有大幅差距。（詳見 6.2.1 段）

5.4. 故事人物年紀

戲劇主要以兒童及青少年組群為故事人物，出現 437 次，佔劇本大綱總數 37.3%。人物屬長者組群出現最少共 6 次，佔 0.5%。八個年度，故事大綱以兒童及青少年為主要人物的比率一直維持最高；而跨年齡組群類別的故事比率反覆上升。（詳見 6.2.2 段）

5.5. 故事人物關係

內容分析從劇本大綱錄得 1507 次的人物關係。統計結果顯示，錄得最多的人物關係是朋際關係，共 596 次，佔總數 39.5%。第二多是家人關係錄得共 323 次，佔總數 21.4%。最少是代際關係錄得 25 次，佔總數 1.7%。八個年度，朋際關係的比率一直維持最高；鄰里關係則維持 1.3% 至 2.1% 之間，到 2015/16 年度上升至 3.2%。（詳見 6.3.1 段）

5.6. 故事人物地位

內容分析結果顯示，劇本大綱中故事出現最多地位有差別的人物，共 485 次，佔劇本大綱總數 41.3%。主要人物地位相等共 295 次，佔 25.1%。而未能識別主要人物的地位共 393 次，佔 33.5%。八個年度，地位有差別的故事人物出現最多是兒童及青少年組群（180 次，37.1%），地位相等的故事人物出現最多也是兒童及青少年組群（147 次，49.8%），而且比例上兒童及青少年組群的出現率遠多於第二高的成年人組群。（詳見 6.3.2 段）

5.7. 戲劇張力

內容分析從劇本大綱錄得 1436 次戲劇張力。統計結果顯示，戲劇張力主要由關係引發，出現 584 次，佔總數 40.7%。其次由任務引發共 518 次，佔總數 36.1%。（詳見 6.3.3 段）

5.8. 主要人物數目和性別

劇本大綱內設定戲劇的主要人物數目主要為二至五人，出現 496 次，佔劇本大綱總數 42.3%。其次為環繞一人的故事，共 350 次，佔總數 29.8%。統計結果顯示，劇本大綱主要人物是性別為中性/性別不明確為主，出現 380 次，佔劇本大綱總數 32.4%。男女性別皆有劇本大綱出現第二高，共 284 次，佔 24.2%。（詳見 6.3.4 和 6.3.5 兩段）

5.9. 劇名命名

八個年度的劇本大綱，1152 個附有劇名。動詞/行動是最常用的起名方式，出現 281 次，佔大綱總數 24.4%。其次是以人起名，出現 204 次，佔總數 17.7%。（詳見 6.4.1 段）

5.10. 故事年代設定

故事設定年代最多是現代/當代，出現 856 次，佔劇本大綱總數 73.0%。最少是古代/古時，出現 17 次，佔 1.4%。（詳見 6.4.2 段）

5.11. 故事地點設定

故事設定發生的地點不明確共 589 次，佔劇本大綱總數 50.2%。當中大綱可能沒有提及地點這項資料，也有可能提及多於一個地點。有地點出現在大綱中，學校出現最多，共 193 次，16.5%。（詳見 6.4.3 段）

5.12. 頻現字詞

1173 個劇本大綱中出現率最高的三個字詞，依次是：「自己」出現 361 次，即 361 個劇本大綱，出現率 30.8%。「變」，出現第二高共 253 次，出現率 21.6%。「情」出現第三高共 245 次，出現率 20.9%。另外被視為與青少年日常生活息息相關的「手機」出現 7 次，

佔劇本大綱總數 0.6%。「科技/網絡」出現 26 次，佔大綱總數 2.2%。「科學」出現 13 次，佔總數 1.1%。(詳見 6.5 各段)

5.13. 收錄的歷史和社會事件與現象

八個年度，115 個劇本大綱含有歷史/社會事件和現象，佔大綱總數 9.8%。這些事件最多跟香港有關(78 次，67.8%)；其次跟中國大陸有關(13 次，11.3%)。2010/11、2013/14 和 2015/16 幾個年度的大綱涉及的社會題材和人物關係均多樣化。(詳見 6.6 各段)

5.14. 問號與問句

八個年度，「問號(?)」共出現在 538 個劇本大綱中，佔大綱總數 45.9%。按問句提出「難題」(problems) 或者提出「疑問」(questions) 兩種功能分類和統計，538 個劇本大綱中的問句屬於提出難題類別的共 362 個，佔總數 67.3%；屬於提出疑問類別的共 176 個，佔總數 32.7%。八個年度，提出難題的問句比率反覆向上升，提疑問的問句比率則整體呈下跌趨勢。(詳見 6.7 各段)

6. 統計資料分析

本章 6.1 節所分析的資料來自香港學校戲劇節的參與隊伍，包括戲劇演出所屬語言組別和劇本編作者資料。原始資料由主辦機構搜集輸入後，交由研究團隊作統計。6.2 至 6.7 節的資料數據來自研究人員設定的「內容分析編碼表」。(見附錄 10.2)

6.1. 參演劇本基本資料

統計資料顯示，2008 至 2016 八個年度收集的 1173 個劇本，2010/11 年佔最多，共 176 個，佔總數 15.0%；其次是 2011/12 年度有 165 個，佔 14.1%；第三多是 2009/10 年度，163 個，13.9%。2014/15 年度收集的劇本大綱最少，共 72 個，佔 6.1%。(表一、圖一、附錄 10.1)

6.1.1. 劇本所屬語言組別

綜觀八年，劇本呈交作廣東話組別演出共 1147 個，佔劇本大綱總數 97.8%，呈交作普通話組別演出共 28 個，佔 2.4%。請注意，2009/10 年度收集劇本故事大綱共 163 個，但按劇本大綱所屬語言組別計算則是 165 個，因為這一學校年度有兩間參與學校隊伍均以同一劇本參加廣東話及普通話組別戲劇演出。(表二、圖二)

6.1.2. 戲劇故事意念來源

根據參與隊伍提交的資料作出統計，戲劇故事主要屬原創作有 1021 個，佔劇本大綱總數 87.0%。2010/11 年度佔最多 (161 個，13.7%)、2014/15 年度佔最少 (2 個，0.2%)。改編劇本有 71 個，佔總數 6.1%；2011/12 年度佔最多 (12 個，1.0%)、2015/16 年度佔最少 (6 個，0.5%)。沿用現存劇本有 8 個，佔 0.7%；2008/09 年度佔最多 (3 個，0.3%)、三個年度是沒有的。另外，共 73 個劇本大綱沒有提供關於戲劇故事意念來源的資料，佔 6.2%；2014/15 年度佔最多 (62 個，5.3%)。八個年度，除 2014/15 年度外，原創作一直維持 10.9% 至 13.7% 之間。(表三、圖三)

統計資料所示，71 個改編的劇本藍本的意念最多來自現存劇本 (34 個)，2011/12 年度比率八年最多 (7 個，9.9%)；其次改編虛構故事如童話、小說、網絡文章 (25 個)，2009/10 年度比率八年最多 (7 個，9.9%)。再其次是改編真人故事 (3 個)，2012/13 年度佔最多 (2 個，2.8%) 和改編歌曲 (1 個) 來自 2014/15 年度；其餘資料不詳 (8 個)。(表四、圖四)

6.1.3. 劇本創作/改編者

由參與隊伍所提供的資料顯示，劇本由學生編作為主，共 697 個，佔總數 59.4%；2011/12 年度為數最多 (111 個，9.5%)。其次由校外導師負責編作劇本共 150 個，佔 12.8%；2015/16 年度佔最多 (24 個，2.0%)。由老師負責的共 125 個，佔 10.7%；2009/10 年度比例最多

(26 個, 2.2%)。此外, 由師生和校外導師共同編作的共 120 個, 佔 10.2%; 有 3 個年度均有 20 個此類劇作, 各佔 1.7%。另外亦有由校友負責劇本編作, 八個學年共 20 個; 其餘資料不詳 (61 個)。(表五、圖五)

綜觀八個年度的劇本編作者的分佈, 學生作為劇本編作者於 2008 至 2012 四個年度的比率見上升 (6.0% 至 8.8%), 於 2012/13 年度和 2014/15 年度下降後上; 但學生依然是負責編作劇本比例最高的人物。比例上, 校外導師負責劇本編作歷年維持 1.3% 至 2.0% 之間, 2014/15 年度除外 (0.9%)。(表五、圖六)

6.2. 戲劇故事取材與故事人物年紀

6.2.1. 故事取材的內容訊息

研究人員按劇本大綱的故事內容, 把故事取材整理成五類: i) 個人、ii) 個人與社區/社會、iii) 科幻/超自然、iv) 社群與歷史, 和 v) 其他類別。個人類別取材自個人成長、理想、夢想、個人與朋友/家庭關係等。個人與社區/社會題材涵蓋性別議題、潮流文化、管治、世代議題、市區重建等。社群與歷史取材有關戰爭、國族、身份認同等故事。

統計資料所示, 故事取材最多來自個人題材, 共出現 788 次, 佔劇本大綱總數 67.2%; 2010/11 年度最高 (121 次, 10.3%)。故事取材自個人與社區/社會第二高共出現 283 次, 佔總數 24.1%; 2015/16 年度最高 (53 次, 4.5%)。以社群與歷史為題材第三高共出現 36 次, 佔總數 3.1%, 但出現率跟前兩者有大幅差距。2010/11 年度最高 (16 次, 1.4%)。(表六、圖七、圖八)

按編作者計算, 個人題材的劇本大綱由學生編作的比率最高 (486 次, 61.7%), 由校外導師編作的第二高 (98 次, 12.4%)。以個人與社區/社會為題材的劇本大綱同樣是學生編作的比率最高 (157 次, 55.5%), 校外導師和學校老師編作的比率同屬第二高 (各出現 34 次, 12%)。(表七)

那麼, 學生作為主要劇本編作者, 以個人題材和個人與社區/社會為題材做戲劇創作, 呈現了怎樣的青少年人自身經驗和社會關係呢? 創作活動是重新建構青少年這身份的文化意義, 還是只在重覆主流觀點角度呢? 下面各章節會陸續探討。(見 2.2 節「研究定位和性質」的相關討論)

6.2.2. 故事人物年紀的內容訊息

研究人員按故事大綱內的用字和描述, 把主要故事人物的年紀歸類整理成以下四個細項: i) 兒童及青少年, 意味著在學年齡人物, 亦涵蓋大綱內原用的「學生」、「青年人」、「少年」和「年輕人」等字詞, ii) 成年人, iii) 長者, iv) 跨年齡組群, 和 v) 年齡不詳。

統計結果顯示, 劇本大綱內出現最多的主要故事人物屬兒童及青少年組群, 共 437 次, 即 437 個劇本, 佔劇本大綱總數 37.3%; 2009/10 年度比率八年最高 (67 次, 5.7%)。年齡不詳即劇本大綱沒顯示人物年紀的第二高共 324 次, 佔總數 27.6%。2010/11 年度比率八年最高 (51 次, 4.3%)。主要故事人物歸類為成年人組群共 252 次, 佔 21.5%, 出

現率第三高；2013/14 年度比率八年最高（55 次，4.7%）。人物歸類為跨年齡組群共 154 次，佔 13.1%。2010/11 年度比率八年最高（32 次，2.7%）。主要人物屬長者組群出現最少共 6 次，佔 0.5%。（表八、圖九、附錄 10.3 故事人時地資料不詳的例子）

綜觀八個年度的分佈，故事大綱以兒童及青少年為主要人物的比率一直維持最高，同時比成年人為主要人物的比率高，2009/10 年度比率差距最大（+42 次，+3.6%），2013/14 比率差距最小（+6 次，+0.5%）。跨年齡組群類別的故事人物比率曾上升到 2010/11 年度最高，隨後下降至 2014/15 至 2015/16 兩個年度再上升。（表八、圖十）

按故事取材統計，個人題材的出現率在兒童及青少年為主要人物（339 次，77.6%）、成年人為主要人物（176 次，69.8%）和跨年齡組群為主要人物（93 次，60.4%）的故事都是最高，而且比例上遠多出現率第二高的個人與社區/社會題材。以長者為主要人物的六個故事劇本則例外，個人題材、個人與社區/社會和社群與歷史題材的出現率分佈平均（各佔 33.3%），但這個年紀組群的故事沒有出現科幻和超自然類別的題材。（表九）

6.3. 故事人物關係和故事張力

6.3.1. 故事人物關係的內容訊息

戲劇是關於人的藝術。戲劇創作藉由設計人物之間的關係，為戲劇故事提供脈絡和設計張力。研究人員按劇本大綱內戲劇故事的描述，歸類整理成以下六種人物關係類別：i) 家人包括父母、子女關係；ii) 朋際包括友人、同學、同事等意味著平輩和平等的關係；iii) 鄰里關係包括鄰居、村民、國民等關係；iv) 管治關係，涉及明顯的權力高低關係，包括上司下屬、政府與人民等；v) 代際關係涵蓋上下兩代、老年人與年輕人，叔父與子姪輩等；和 vi) 其他類別，包括沒有設定關係或關係不明確。每個大綱可以包含一種或多於一種的人物關係，每類關係獨立計算。

統計資料顯示，八個年度的劇本大綱總共錄得 1507 次人物關係。錄得最多是朋際關係共 596 次，佔錄得人物關係總數 39.5%。2010/11、2011/12 和 2015/16 三個年度出現次數最多，各 89 次，各佔總數 5.9%。家人關係錄得第二多共 323 次，佔總數 21.4%；2010/11 年度比率八年最高（48 次，3.2%）。鄰里關係錄得第三多共 229 次，佔總數 15.2%；2015/16 年度比率八年最高（48 次，3.2%）。管治關係錄得 101 次，佔總數 6.7%；2013/14 年度比率八年最高（21 次，1.4%）。代際關係錄得 25 次，佔總數 1.7%；2009/10 年度比率八年最高（7 次，0.5%）。其他類別錄得 233 次，佔總數 15.5%。（表十、圖十一）

綜觀八個年度劇本大綱內的主要人物關係的出現率分佈，朋際關係的出現率一直維持最高；但 2012/13 和 2014/15 兩個年度曾下降，2015/16 年度回升。鄰里關係的比率則維持 1.7% 至 2.6% 之間，到 2015/16 年度上升至 4.1%。管治和治理關係的出現率一直維持 0.8% 至 1.4% 之間，到 2013/14 年度上升至 1.8%。（表十、圖十二）

6.3.2. 故事人物地位的內容訊息

戲劇人物之間的關係往往包含「權力」這元素在內，而出現戲劇人物的不同「地位」(status)。

權力可能來自一個人特別的知識或較高的職位，而處於另一個人之上，兩人就分別處於地位較高和較低的位置。知識、才能和職級相同的兩人大概擁有相等的權力，他們的地位也會相等。戲劇人物的「地位」將會影響他在戲劇中的態度及對待其他人的行為舉止。

故事人物的地位屬於劇本大綱的隱性內容，研究人員需要對故事「未書寫出來的部分」進行編碼，捕捉嵌入文本中直接或間接的內容訊息和意涵。本研究人員按劇本大綱內戲劇故事的描述，就其上文下理歸類整理成識別以下三種類別：i) 人物地位相等，即是戲劇預設主要戲劇人物之間權力關係對等或相若；ii) 人物地位有差別，即是主要人物之間權力關係懸殊或不相等，或者人物設定在社會階梯下層，「地位」較低的位置；和 iii) 未能識別人物地位，包括人物地位設定不明確。

統計資料所示，劇本大綱中故事人物出現地位有差別的最多，共 485 次，佔劇本大綱總數 41.3%；2011/12 年度八年最高（87 次，7.4%）。主要人物地位相等共出現 295 次，佔 25.1%；2012/13 比率最高（49 次，4.2%）。而未能識別主要人物的地位共 393 次，佔 33.5%；2009/10 年度比率八年最高（69 次，5.9%）。（表十一、圖十三、圖十四）

綜觀八個年度的劇本大綱，地位有差別的故事人物出現最多是兒童及青少年組群（180 次，37.1%），地位相等的故事人物出現最多也是兒童及青少年組群（147 次，49.8%），而且比例上兒童及青少年組群的出現率遠多於第二高的成年人組群。（表十二）

劇本大綱設定為「地位」相等的人物有同學、好友，他們互相扶持、一同成長。大綱出現人物之間「地位」懸殊例子包括君王及其人民、老師及出貓的學生、老闆及其員工、校園臥底警察與有毒品問題的青少年、有法力的神仙和凡人。這些人物的較高地位主要源自他們的職位、社會角色或者特殊力量，以致跟故事中其他人物地位上有明顯差別。（附錄 10.4 故事人物「地位」設定的例子）

故事大綱能識別出不少處於地位較低的人物例如：援交少女、未婚媽媽、同性戀者等在社會階梯底層的人物，故事呈現他們受其他人的欺侮或不平等的對待。例如因政策原故學校面臨「被殺」，師生成為無權力者，被「放置」在地位較低的位置。樣子醜陋的主人翁，在以「美貌」取人的標準下成為別人嘲笑的對象。亦有患病或殘疾人，必須比康健人士額外努力完成夢想。

此外，劇本大綱亦有載錄處於地位較低或地位截然不同的人物在故事世界內「變得」地位相等，例如失敗者、失意者與瘋癲者、逃學生等一些按社會標準是地位較低的人物在某處相遇，因而互相啟發。戲劇亦有關於地位不同的人例如被標籤為問題學生遇上有獨特教學及處事方式的代課老師，或階層不同又各不相識的人因大廈「困軚」而偶遇²⁷，戲劇故事旨在揭開他們將會如何對待對方。

這些劇本大綱通過故事人物尤其是兒童及青少年的地位展現戲中人一些面貌。故事世界內，這些戲劇人物往往『有很多事情不能由自己掌控』，大綱中常常與這些人物搭配出現的字詞有「抉擇/選擇」，八個年度總共出現 116 次；2010/11 和 2015/16 兩個年度比率八年最高（各 18 次，15.5%）。另外，「失」字及其有關的字詞「失去/迷失/失敗」，八個

²⁷ 「困軚」為廣東話，意思是被困升降機內。

年度總共出現 183 次；2009/10 年度比率八年最高（30 次，16.4%）。以及「爭」字及其有關的「競爭/抗爭」，八個年度總共出現 103 次；2012/13 年度比率八年最高（22 次，21.4%）。換言之，故事呈現的並非社會精英和未來社會棟樑或全然獨立自主的人物，更多是主流論述下「不完全」和在「邊緣」位置爭扎求存的人物境況。（表十三）

6.3.3. 戲劇張力的內容訊息

「張力」(tension) 是推動一齣戲劇發展最重要和不可或缺的元素。John O'Toole 和 Brad Haseman 兩位戲劇教育先驅者指出張力難以捉摸，單憑眼看不見，用手觸摸不到，需要感受它的存在。兩位指出雖然戲劇裏通常存有衝突，不過營造和加強戲劇張力的方法不一定需要運用衝突。他倆整理出五種營造戲劇張力的方法。分別是：

- 1) 劇中人物必須完成一項任務，但當中困難重重，由「任務」引發張力。
- 2) 劇中人物因「關係」所帶來的問題而出現張力。
- 3) 劇中人物對不可預知的未來、詫異、「出人意表」的情況所產生的困惑而引發張力。
- 4) 劇中人物對於所發生的事難以理解，因「迷團」而引發張力。
- 5) 第五種張力針對互動劇場或即興戲劇的參加者，他們可能會在戲劇世界做一些現實中做不到的事，因而在「戲劇世界」與「真實世界」之間產生張力。²⁸

戲劇張力屬於劇本大綱的隱性內容，研究人員需要對故事「未書寫出來的部分」進行編碼，捕捉嵌入文本中直接或間接的內容訊息和意涵。本研究借用 O'Toole 和 Haseman 戲劇張力的劃分，整理成下面類別：i) 由關係引發、ii) 由任務引發、iii) 由出人意表引發、iv) 由迷團引發、v) 由虛實並置引發，意思是戲劇人物在兩個世界——如網絡的虛擬世界/戲劇舞台與現實世界——之間穿梭游走和觀照，產生張力推動戲劇行動，和 vi) 資料不詳，即是未能從劇本大綱中識別戲劇張力來源。每個故事大綱可具有一種或多於一種張力，每類張力獨立計算。

統計資料顯示，八個年度的劇本大綱總共錄得 1436 次戲劇張力。錄得最多是由關係引發的張力共 584 次，佔總數 40.7%；2008/09 年度比率八年最高（103 次，7.2%）。其次由任務引發共 518 次，佔 36.1%；2015/16 年度比率八年最高（96 次，6.7%）。由虛實並置引發出現最少共 21 次，佔總數 1.5%；2010/11 年度比率八年最高（9 次，0.8%）。其餘資料不詳 115 次，佔總數 8.0%。（表十四、圖十五）

綜觀八個年度，戲劇張力主要由關係和任務引發。關係張力的出現率整體呈現下降趨勢到 2015/16 回升；而任務張力的出現率除了 2009/10 和 2014/15 兩個年度下跌之外，整體呈上升趨勢。（表十四、圖十六）

6.3.4. 主要人物數目的內容訊息

研究人員按戲劇設定的主要人物即故事主角的數目整理歸納為下面四項：i) 一個人物、

²⁸ O'Toole & Haseman 2005，頁 23-40。

ii) 二至五個人物、iii) 六人以上，和 iv) 數目不明確。

分析結果顯示，劇本大綱內預設主要人物數目最多是二至五人，出現 496 次，即 496 個劇本，佔劇本大綱總數 42.3%；2015/16 年度比率最高（74 次，6.3%）。其次為環繞一人的故事出現共 350 次，佔總數 29.8%；2013/14 年度比率最高（68 次，5.8%）。人物數目主要為六人或以上的劇本大綱出現最少，共 34 次，佔總數 2.9%；2009/2010 年度比率最高（10 次，0.9%）。值得注意，人物數目設定不明確的劇本大綱有 293 個，佔總數 25.0%。人物數目設定不明確的劇本大綱主要是書寫了一些創作意念、勾勒了一些故事脈絡。（表十五、圖十七、附錄 10.3 故事人時地資料不詳的例子）

綜觀八個年度，劇本大綱的主要人物為二至五人比率一直偏高於 5.8% 至 6.3% 之間，但 2011/12（4.8%）、2013/14（3.8%）和 2014/15（3.4%）三個年度除外，見下降。而一人為主的戲劇故事的比率由 2008/12 四個年度有上升的趨勢（3.1% 至 5.2%），隨後數個年度反覆減少增多。2013/14 年度一人為主的故事比率最高並高於二至五人的主要人物數目比率（+2.0%）。（表十五、圖十八）

6.3.5. 主要人物性別的內容訊息

研究人員按故事大綱的描述，把主要人物性別歸類整理細分為四類：i) 女性及以女性為主，ii) 男性及以男性為主，iii) 男女性皆有，和 iv) 中性/性別不明確，意思是劇本大綱內容沒有提供資料或故事描述讓研究人員作出推斷。

統計結果顯示，劇本大綱主要人物出現最多為中性和性別不明確的共 380 次，即 380 個劇本，佔劇本大綱總數 32.4%。男女性別皆有出現第二高，共 284 次，佔劇本大綱總數 24.2%；2012/13 年度比率八年最高（52 次，4.4%）。再其次是女性/以女性為主共 273 個，佔總數 23.3%；2010/11 年度比率八年最高（48 次，4.1%）。另外是男性/以男性為主，共 236 個，佔 20.1%；2013/14 年度比率八年最高（47 次，4.0%）。由此可見，人物性別分佈頗為平均。（表十六，圖十九、附錄 10.3 故事人時地資料不詳的例子）

綜觀八個年度，劇本故事大綱沒有顯示主要人物性別的比率一直維持最高，除 2012/13 年度下降至低於男女性別皆有的比率（-1.8%）。而女性/以女性為主的大綱比率一直稍高於男性及以男性為主的大綱，比率差距在 0.2% 至 1.4% 之間；2012/13 和 2013/14 兩個年度則見女性/以女性為主的大綱比率下降低於男性/以男性為主的大綱比率（分別是 -0.1%，-0.8%）。（表十六，圖二十）

6.4. 劇本名稱與故事的時地設定

6.4.1. 劇本名稱

統計資料顯示，1173 個劇本大綱中 1152 個大綱附有劇名，佔總數 98.2%；沒有附劇名的大綱共 21 個，佔 1.8%。（表十七、圖二十一、附錄 10.5 劇本命名的例子）

1152 個大綱所附的劇名形式多樣化。研究人員按起名的方式整理歸納，得出七個類別，包括 i) 以人起名、ii) 以地起名，涵蓋地方、空間、景緻等、iii) 以物起名，包括物件、

動植物，iv) 以時起名，涵蓋時代、年代、時光、旅程等、v) 以情起名，涵蓋情感、情懷、思念、感覺等，vi) 以動作/行動起名，和 vii) 其他類別。

分析結果顯示，動作/行動是最常用的起名方式，出現 281 次，即 281 個劇本大綱，佔 1152 個大綱 24.4%；2012/13 年度比率八年最高（55 次，4.8%）。其次常見的是以人起名，出現 204 次，佔總數 17.7%；2013/14 和 2015/16 兩個年度比率八年最高（各 34 次，各佔 3.0%）。以情起名的的大綱第三高，出現 168 次，佔 14.6%；2010/11 年度比率八年最高（31 次，2.7%）。以時起名是最少用的方式，出現 64 次，佔總數 5.6%，歷年均不多於 1.0%，2010/11 年度除外（1.4%）。（表十八、圖二十二）

6.4.2. 戲劇故事的時代設定

研究人員按故事設定的時代劃分成現代/當代、古代/古時²⁹、未來和其他四個類別。其他類別當中主要包括時代不明確和穿越時代的故事設定。

統計資料所示，故事設定年代最多是現代/當代，出現 856 次，佔劇本大綱總數 73.0%；2015/16 年度比率八年最高（136 次，11.6%）。其次是其他類別共 275 次，佔總數 23.4%；2009/10 年度比率八年最高（70 次，6.0%）。故事設定在的未來共 25 次，佔 2.1%；八個年度的出現比率在 0.1% 至 0.4% 之間。最少是古代/古時，出現 17 次，佔 1.4%；八個年度的出現比率 0.2% 至 0.4% 之間。（表十九、圖二十三、附錄 10.3 故事人時地資料不詳的例子）

綜觀八個年度，故事設定為現代/當代的比率一直最高，比率自從 2010/11 年度開始維持於 10.1% 至 11.6% 之間，2014/15 年除外。（表十九、圖二十四）

6.4.3. 戲劇故事的地點設定

研究團隊按故事設定發生的地點歸類劃分 7 個類別如下：i) 學校；ii) 寓所/住處；iii) 公眾場所，例如街道、市鎮、社區、商店；iv) 虛擬空間，例如夢境、網路世界；v) 工作場所、vi) 虛構地方，和 vii) 地點不明確，包括沒有提供資料，和提及多於一個地點。

統計資料所示，故事設定地點不明確共 589 次，即 589 個劇本大綱，佔總數 50.2%。有地點出現在大綱中，學校出現最多，共 193 次，佔 16.5%。2011/12 年度比率八年最高（34 次，2.9%）。其次是寓所/住處共 131 次，佔 11.2%。2013/14 年度比率八年最高（24 次，2.0%）。出現次數最少是虛擬空間，44 次，佔 3.8%。2011/12 年度比率八年最高（10 次，0.9%）。（表二十、圖二十五、附錄 10.3 故事人時地資料不詳的例子）

綜觀八年，學校和寓所/住處是兩個主要出現的地點，但出現率反覆升跌。公眾場所於 2009/10 年度出現最多（2.1%），之後回落到 0.8% 至 1.2% 之間。（表二十、圖二十六）

²⁹ 中西方的劃分歷史時段各有方式和準則而且多樣化。中國歷史的分期方面，本研究的內容編碼表以 1840 年鴉片戰爭以前為古代史，以後為近現代。西方歷史分期方面，本內容編碼表以歐洲為中心，文藝思潮、政治、經濟和科技/科學等革命性歷史事件為分期依歸；1400 年代以前為中世紀的古代史，1750 - 1914 年期間發生的工業革命，標示現代和現代史的開始。

6.5. 頻現字詞：「自己」、「變」、「情」、「科學」、「科技/網絡」、「手機」

研究團隊成員除了運用預設的內容編碼表上的分類項目就劇本故事大綱進行編碼分外，亦各自從大綱中選出經常出現的字詞和與青少年世界有關的字詞，計算出現次數。

本章節會報告劇本大綱出現率最高的三個字詞：「自己」（1173 個劇本故事大綱中出現 361 次，出現率 30.8%）、「變」（出現 253 次，比率 21.6%）和「情」（出現 245 次，20.9%）；以及另外三組與青少年日常生活和學校教育息息相關的字詞：「科技/網絡」（26 次，2.2%）、「科學」（13 次，1.1%）與「手機」（7 次，0.6%）。³⁰ 後面三組字詞出現次數不多，佔劇本大綱總數比率頗低，但也反映有趣的社會狀況。下面會逐步分析。（表二十一、附錄 10.9 頻現字詞列表）

6.5.1. 關於「自己」

統計資料顯示，2008 至 2016 八個年度的劇本故事大綱共出現「自己」361 次，即出現在 361 個劇本大綱中，出現率 2010/11 年度最高（60 次，16.6%），2013/14 年度比率第二高（56 次，15.5%）。（表二十一）

按故事取材，361 個出現「自己」的劇本大綱中，個人題材比率最高（290 次，80.3%），其次是個人與社區/社會題材（52 次，14.4%）。出現最少的題材是社群與歷史和科幻、超自然類別，兩類均少於 10 次。（表二十二、圖二十七）

出現「自己」一詞的 361 個劇本大綱也經常出現「生活」、「夢想/夢」、「家庭」、「社會」和「學校」幾個字詞。故事內容談最多生活共 77 次，最多出現在個人題材的劇本大綱（67 次）；其次是談夢和夢想共 50 次，也是最多現在個人題材的劇本大綱（46 次）。其次談家庭共 38 次，同樣是最多現在個人題材的劇本大綱（35 次）。談社會共 33 次，最多現在個人與社區或社會題材的故事大綱（17 次）。談學校共 32 次，最多現在個人題材的劇本大綱（25 次）。（表二十三）

換言之，290 個出現「自己」的個人題材的劇本大綱，故事內容最多談生活（67 次，23.1%）；其次是談夢和夢想（46 次，15.9%），以及談家庭（35 次，10.5%）。52 個出現「自己」的個人與社區或社會題材的故事大綱，最多談社會（17 次，32.7%），其次是談生活（8 次，15.4%），以及談學校（5 次，9.6%）。「自己」在科幻、超自然題材的劇本大綱出現不多，共 8 次；當中有談及夢和夢想（2 次）和學校（2 次）。「自己」在社群與歷史方面的題材不多，共 7 個；當中有談及生活（2 次）、家庭（1 次）及社會（1 次）。這些字詞的出現率大概可以理解為「自己」在個人領域方面所呈現的關注。（表二十四）

77 個談生活的劇本大綱最多談城市生活（23 次）、其次是家庭生活（15 次）、學校生活（5 次）；其餘的劇本大綱有談網絡虛擬生活、個人自理及城鄉生活體驗等。這些故事往往呈現生活的陰暗面，例如城市生活是急促、乏味、貧窮、窘迫；家庭父母離異或父母子女都活在痛苦中因父母不放手；學校生活不如意、故事主人翁不了解學習意義等。故

³⁰ 近年本港政府和教育局主力推動「科學、科技及數學教育」（STEM），參閱課程發展議會（2015）推動 STEM 教育的文件。

事描述負面的狀況，故事主人翁從中透過互調身份、真摯的友誼、面對危難關頭，突破生活中的限制和規範、擴闊生活體驗、思考人生意義，真正快樂，珍惜生命。(表二十五)

50 個關於夢想的劇本大綱所談及的夢想包括對體育運動和各種藝術如音樂、舞台劇、舞蹈的追尋。有些夢想呈現為白日夢或痴人說夢，發夢的人需要被喚醒(3 次)。此外，亦有理解夢想為理想(13 次)，是尋找自我的路途，令人生活有意義。劇本大綱中呈現的夢想更多是跟現實對立的(24 次)，與夢想相對的包括事業/金錢、友情、學校成績。父母親和家庭往往是尋夢的障礙和張力來源。故事主人翁需要掙扎，甚至在夢想與現實之間抉擇，作出犧牲。對於部份故事中人來說，成長的歷程讓他洞悉一切的『夢想在現實社會是妄想』，而另一些故事人物或會最終發現存在的意義、友誼的純真。(表二十六)

另外，52 個出現「自己」的個人與社區/社會為題材的劇本大綱中，故事內容談最多是社會文化與潮流(12 次)，其次是教育和校園(7 次)，再其次是性/性別和市區重建清拆題材(各 4 次)、貧窮與飢餓(3 次)、「港孩」(2 次)、網路或虛擬世界(2 次)、管治問題(1 次)、世代問題(1 次)。其他題材包括都市中人與人相處溝通之重要和認識不同人士如自閉症兒童等。這些劇本大綱有通過戲劇故事表達學生理想的教育；呈現市區重建清拆下鄰里感情依舊；探問「港孩」從何而來。其餘不少劇本大綱捕捉「社會問題」(social problems)和現象，例如貧窮；校園毒品問題；同性戀人受差別對待而分開；子女對父母要自己『不輸在起跑線』的各式生活安排和規管反感和反抗；青年人為社會不公發聲，落得家中兩代人的抗爭等。(表二十七、圖二十八)

6.5.2. 關於「變」

統計資料顯示，2008 至 2016 八個年度的劇本故事大綱出現「變」一字共 253 次，即 253 個劇本大綱；出現率 2010/11 年度最高(43 次，17.0%)，2009/10 年度比率第二高(40 次，15.8%)，2015/16 年度比率第三高(35 次，13.8%)。(表二十一)

按故事人物預設的年紀統計，有「變」字出現的劇本大綱最多出現於兒童及青少年類別(106 次，41.9%)；2013/14 年度出現率八年最高。「變」字出現在成年人為主要人物的劇本大綱次數第二高(59 次，23.3%)；2010/11 年度出現率八年最高。其次是出現在跨年齡主要人物劇本大綱(29 次，11.5%)。「變」字並沒有出現在長者類別的故事大綱中。(表二十八、圖二十九)

按故事人物關係統計，有「變」字的劇本大綱出現最多朋際關係共 135 次，以兒童及青少年組別的劇本大綱佔最多(78 次，57.8%)。其次是家人關係出現共 75 次，也是兒童及青少年組別的劇本大綱佔最多(31 次，41.3%)。其次是鄰里關係出現共 52 次，成年人組別的劇本大綱佔最多(15 次，28.8%)。管治關係出現共 14 次，以成年人和跨年齡層組別出現最多(各 4 次，各佔 28.6%)。代際關係出現不多共 4 次。(表二十九)

按故事取材，253 個出現「變」的劇本大綱中，個人題材比率最高(186 次，73.5%)，其次是個人與社區/社會題材(51 次，20.2%)，出現最少的題材是社群與歷史(8 次，3.2%)和自科幻、超自然(6 次，2.4%)兩類題材。(表三十，圖三十)

按故事取材來統計結果比較有「變」和「自己」出現的劇本大綱，有兩點值得留意：i) 「變」一詞比「自己」一詞出現總數少（-108 次）；而減少的題材主要在個人故事一類（-104 次），兩詞在其他取材類別出現總數則維持相約。另外，ii) 在個人與社區/社會題材方面，「變」一詞出現總數跟「自己」的相約（-1 次），但按年度看則集中於 2015/16 年度（12 次），相比同年度出現「自己」的劇本大綱數目多（+5 次）。（表二十二、表三十）

細看 51 個出現「變」字的個人與社區/社會題材，統計資料顯示，故事主要談及的變化或變動環繞以下方面：人的變動（13 次），例如以狼來了的故事提問：撒謊的人會變嗎？值得再信任嗎？其次故事主要談環境改變（9 次）和時代變遷（7 次），包括從戲院前的美食攤、茶餐廳，思考保育議題和提問『舊事物是否比不上新事物呢？』故事亦談教育/校園的變化（6 次）、科技發展（4 次）和社會行動（2 次）；借此反思價值觀的改變和思考問題，例如當一個校園充滿猜疑時，『我們亦願意以真面目對他人嗎？』；學生為準備辯論題目：『佔領中環是革命還是動亂？』飛越時空，拜會古人，重讀古籍。（表三十一、圖三十一）

值得注意，上述以個人與社區/社會題材的戲劇創作反映對「社會」的兩種想法。比較「變」和「自己」兩詞在個人與社區/社會題材的主題出現，「變」也談教育/校園和市區清拆重建等，但並非純粹從「社會問題」的視角來說故事，故事更多是展現的一個流變中的社會及其中的人和事，故事大綱就環境改變、時代變遷的現況或現象提出問題。把社會看作一串「社會問題」和視它為一個變動中的狀態處境有一些根本上的分別。前者著眼既有的社會秩序，視社會最理想的狀態是維持靜止不動。而引發變動的人大概是越軌者，挑戰既有秩序，引發「社會問題」的行為需要受規範和糾正，使恢復秩序。另一種想法，理解社會作為一個變動中的狀態，而生活其中的人有自主的行動力（agency），會因應生活各種情況如生老病死和各種需要如渴想更好的居住環境、更清新的空氣質素、更稱心的管治模式等，在既定秩序和變動之間提出疑問，尋找變革的可能性。訴求的改變或許對既有秩序和既得利益者帶來衝擊。

對於戲劇創作者而言，理解「社會是什麼」的重要性有二：i) 無論創作者自己是否覺察，戲劇創作具有社會功能或效果：或是維持既定社會秩序，或是探問社會變革的可能性。ii) 由此，戲劇創作者可以進一步理清他們所說的戲劇故事會達致甚麼社會功能或效果，這是關乎創作意圖的問題。

6.5.3. 關於「情」

統計資料顯示，2008 至 2016 八個年度的劇本故事大綱出現「情」字共 245 次，即出現在 245 個劇本大綱；出現率 2010/11 年度最高（42 次，17.1%）；2009/10 年度出現率第二高（38 次，15.5%）、2011/12 年度第三高（37 次，15.1%）。（表二十一）

按故事取材，245 個出現「情」的劇本大綱中，個人題材比率最高（175 次，71.4%），其次是個人與社區/社會題材（56 次，22.9%），出現最少的題材是社群與歷史（7 次）和自科幻、超自然題材（4 次）。按統計結果比較有「情」和「變」出現的劇本大綱，有

兩點值得留意：i)「情」一詞比「變」總出現數少(-8次)，減少數目見於個人題材一類(-11次)；ii)但個人與社區/社會題材方面總出現次數略見微增(+5次)。結果顯示，2010/11年度「情」一詞比率八最高。(表三十二、圖三十二)

245個出現「情」字的劇本大綱中，有搭配成愛情、友情、鄰里情、親情、病情等不同字詞，展現不同類別的情感。搭配成「愛情/戀情」共58次，出現率最高(23.7%)。2011/12年出現14次，出現率八年最高(5.7%)。搭配成「人情味/世情/鄰里情」第二高，共47次(19.2%)；2013/14年出現11次，出現率八年最高(4.5%)。搭配成「友情」共36次(14.7%)，屬第三高；2009/10年出現7次，出現率八年最高(2.9%)。(表三十三)

資料所見，歷年來，「愛情/戀情」、「友情」的出現次數和頻率顯示下降的趨勢。「人情味/世情/鄰里情」的出現次數和頻率則顯示上升的趨勢。這些情感出現的比重趨勢跟社會脈絡密切相關，下面會再作分析討論。(表三十三、圖三十三)

劇本大綱內容分析展現出當代香港社會生活的一些面貌和特質。劇本大綱出現的「情」除了是至死不渝，戲劇故事中有歌頌情為人帶來生活的各種繽紛色彩；或者一世相守的愛情力量讓主人翁面對逆境挑戰。更多是描述為不穩定的，會受一些因素如患病、分離、誤解、不良的溝通等的影響而變動。例如故事中一對戀人會因為家庭、社會的規範受壓迫而分開。為追求「情」，故事主人翁需要付上代價，甚至在友情與愛情之間作取捨。另外，劇中人體會法律或體制有其限制後，對繼續守規則還是破例，陷入「法」與「情」之間兩難和矛盾中。「情」的不穩定亦展現在故事人物透過陌生或嶄新的處境重看既有的關係和觀念。就是故事中下凡的月老也要重新認識新世代的愛情觀和性別角色，牢固的愛情觀和兩性關係其實是流動和可以重塑的。

劇本大綱出現的「親情」展示兄弟姊妹的手足情誼、夫妻情、父母子女的家人關係。「親情」一方面展現年青的主人翁被捆鎖於父母的關愛之中。另一方面亦展現故事中人面對夫妻或父母離異、病逝或因工作而缺席於家中的遺憾或情感傷痛。例如一個離婚的單身父親為尋求諒解和修補缺失而努力爭取女兒的撫養權。劇本大綱展現的現代家庭和親情都需要留在家中的一方努力經營。

上述劇本大綱出現的「情」隱約透視現代人的現實生活對故事人物的張力。現實是沉重和磨人的。例如在學時期或成長中珍貴、純真的「友情」會因時日疏遠而被淡忘；亦會受成年後的社會經驗及野心沾染雜質而不再純真。現實彷彿是無情又讓人被遺忘的。人和情能被別人和自己記住是重要的；信守承諾也是重要的因為這是建立情的基礎。

統計資料顯示，含有具體見「情」地點的97個劇本大綱中，學校出現率最高(21.6%，21次)，2015/16年度出現率八年最高。居所/住處出現率第二高(15.5%，15次)，2009/10年度出現率八年最高。虛擬空間包括互聯網、電子遊戲世界出現率第三高(10.3%，10次)，2010/11年度比率八年最高。顯然，這些都是青少年常到的地方。餘下51個劇本大綱除了中東戰火地區之外，主要有茶餐廳、公共屋邨、病院、車站、升降機等日常空間。亦有天水圍、元朗、調景嶺、牛頭角下邨等本港地區。(表三十四、圖三十四)

有「情」出現的劇本大綱亦含有具體的社會和歷史人事，例如2011年正值辛亥革命百年紀念，戲劇故事展現辛亥革命烈士情操、國父孫中山和宋慶齡的愛情故事。2009年是

重要的一年，中學學制改革，劇本故事大綱適時地展現教育制度對末代會考生和莘莘學子的冰冷無情。2008年，一名援交少女遇害案件一度引起社會關注，隨後兩年均有劇本故事大綱展現援交女孩的情感依歸。香港市區重建局自2001年成立後加速舊區重建，及後大財團加入用滋擾或恐嚇市民的手法收樓收地；劇本故事大綱展現的不單有懷念清拆後的鄰里情，更有對欺凌手法收樓的抗爭情感。上述劇本大綱收錄帝王將相、英雄事蹟的「大歷史」(grand narrative)，亦有「由下而上的歷史」(history from below)用由小見大之視角，看普通民眾在地生活中的發聲和集體行動(collective action)。

6.5.4. 關於「科學」

統計資料顯示，2008至2016八個年度的劇本故事大綱中，「科學」一詞共出現13次，即出現在13個劇本大綱中；出現率2008/09及2012/13年度最高(各佔4次，30.8%)。(表二十一)

這13個提及「科學」的劇本大綱中，「科學」出現的字詞組合可分成五類，出現率最高的是『科學家／科學權威』，共9次(69.2%)；2012/13年度比率八年最高(4次)。其餘「科學」出現的字詞組合包括中性的事情，如「科學研究」及「科學比賽」各1次(7.7%)，1次比較負面的事物「科學武器」；和1次比較正面的字詞組合「科學發展一日千里」(7.7%)。(表三十五)

統計資料所見，「科學」出現的次數自2012/13年後有下降趨勢，每年僅有一個。在9個提及「科學家／科學權威」的劇本大綱中，6個(66.7%)大綱中的「科學家／科學權威」有較多正面描述，以高姿態出現，包括『帶領我們』、『做出驚天動地的研究』、『抱著救助世界的決心』(2次，22.2%)、『救出大家』、『為眾人帶來便利』。這些科學家在劇本大綱中擔任了救世者的角色。(表三十五)

另外，劇本大綱中的主要人物運用「科學」的意圖，負面使用的有1次(7.7%)，正面使用的有12次(92.3%)，最多出現在2012/13年(4次，30.8%)，次高為2008/09年(3次，23.1%)。正面使用可歸5類，最常出現的用途為拯救人命(5次，38.5%)，次高用途為改變世界及改善人際關係(各2次，15.4%)，再其次有『尋找能源』、『找出事情真相』、『發揮個人潛能』及唯一的反面使用『報復』(各1次，7.7%)。由是觀之，多數劇本大綱(9個)所說的「科學」常出現的用途都不只是與「個人」拉上關係，更著重解決『人類』、『每一個人』、『世界』這班受眾面對的問題；只有4個大綱(33%)提及利用「科學」解決私人問題。(表三十六、表三十七)

「科學」拯救世人和世界的方法主要透過發明品。在此13個包含「科學」的劇本大綱，有提及發明品的佔10個(76.9%)，2012/13出現率最高(4次)，2008/09出現率次高(2次)。發明品除了有天馬行空的偷取笑容的相機、時空機、時光手錶、新人類，亦有現今世界已存在的機械人、太空船、人工智能、電腦、智能系統。其他沒有提及發明器的都是以「科學研究」為主。(表三十八)

故事大綱中的「科學」大多與有形有相的發明品及其應用相關，這個跟我們日常接觸到科學作為理論或測試理論的過程頗為不同。或許值得跟進探討的是：為什麼劇本編作者

把「科學」觀念如此片面和粗淺地運用在劇本創作上呢？

6.5.5. 關於「科技/網絡」

上述 13 個提及「科學」的大綱裡，5 個亦同時提及「科技/網絡」。而統計資料顯示，2008 至 2016 八個年度的劇本故事大綱出現「科技/網絡」共 26 次；出現率 2011/12 和 2015/16 兩個年度最高（各 5 次，各佔 19.2%），2009/10 及 2013/14 兩個年度出現率次高（各 4 次，各佔 15.4%）。（表二十一）

內容分析結果所見，26 個劇本大綱對「科技/網絡」的描述可分三類，最多為正面描述（13 次，50%），次多為負面描述（10 次，38.5%），再其次為中性描述（3 次，11.5%）。正面描述包括『科技發達』、『超凡科技』、『日新月異』、『日益進步』、『發展迅速』；這些形容詞皆與「科技/網絡」的發展速度有關，與「科學」強調對世界世人的救助作用形成對比；反面描述則包括『科技玩意全城 Phone 狂』、『真真假假、急速、混亂』、『網絡世界有魔力』等；這些負面的形容詞強調了人類因無法適應科技/網絡發展速度過急而成的惡果。正負兩面的形容把「科技/網絡」這雙刀劍的特性表露無遺。（表三十九）

從主要人物看，在「科技/網絡」出現的故事主角是『利用科技取得愛情』的人、『科技精』、『在網絡的虛擬世界中尋求刺激和滿足』的人、『沉迷於網絡遊戲世界的宅男』和『沈醉在 facebook 等網絡世界中』的人。與救世的「科學家」相比，使用「科技/網絡」的人不像「科學家/科學權威」位高權重，反而是來自不同界別的普羅大眾，既有滿足私慾的角色，亦有被「科技/網絡」控制而不能自拔的人。

研究資料顯示，26 個劇本大綱呈現「科技/網絡」正反面的用途層面。正面使用「科技/網絡」有 18 次（69.2%），最常出現的用途為改善人際關係（9 次，34.6%），次高用途為拯救人命（6 次，23.1%），再其次為改善及豐富生活（3 次，11.5%）。反面使用「科技/網絡」有 5 次（19.2%），包括用它『操控世界』、『奪 A』³¹、『遊戲』、『麻木自己』等。沒有提及用途的有 3 次（11.5%）。（表四十）

劇本大綱呈現「科技/網絡」的影響最多為負面共 13 次（50%）。2011/12 年及 2015/16 年各出現 4 次，出現率八年最高。正面影響出現共 6 次（23.1%）。負面影響有直接跟「科技/網絡」的使用有關，如『病毒感染』、『監聽/網絡攻擊』和『政府禁止 18 歲以下人士上網』；亦有關於「科技/網絡」如何改變生活形態，因而造成『枯燥生活』、『混亂』、『恐怖』、『戰爭』及『貪新忘舊』、『搶購』、『排擠』等行為。正面影響則包括『找到同路人』、『救病危的人』、『改變自我形象』等。戲劇透過描寫對「科/網絡」正反兩面的影響，展示「科技/網絡」的得失會因應故事主角行動和抉擇而改變或有得失，反映現今社會使用「科技/網絡」的習慣。（表四十一）

值得注意，與「科學」相比，「科技/網絡」在這些故事大綱一樣被視作解決「個人」及「社會」問題的工具，可是用途及影響卻有正面反面，不像「科學」般多數被正面使用。在這些大綱中，青年人利用「科技/網技」集中解決與日常生活有關的命題，改善人際關

³¹ 「奪 A」是香港地道用語，意思是在公開考試中奪得最優秀的成績。

係如『得愛情』、『找同路人』、『結識異性』、『改善學生冷漠行為』；亦有間接連結到現實世界「科技/網絡」於政治層面的監控和電子商貿產業等。或許這些戲劇創作正好提醒我們「科技/網絡」的政治經濟發展跟日常生活本來是息息相關，並不割裂。此外，這些故事大綱也引發我們思考除政治經濟向度外，「科技/網絡」還有哪些發展向度讓世界變得更好？

6.5.6. 關於「手機」

「手機」是現代人溝通及獲得資訊的重要電子產品。2013年香港青年協會青年研究中心調查發現，500多名受訪青少年擁有手機率高達88.8%，近半數表示外出不帶手機比不帶金錢更缺乏安全感。³²

本內容分析顯示，2008至2016八個年度的劇本故事大綱出現「手機」共出現7次；2014/15和2015/16兩個年度各有2次（各佔28.6%），2009/10、2011/12及2013/14三個年度各出現1次（各佔14.3%）。（表二十一）

本統計資料顯示，在7個劇本大綱中，「手機」衍生的行為均呈現為負面的（7次，100%），包括『手機失竊成了關係決裂的導火線』、『影響人類物質和感情生活』、『沉迷使用智能電話導致脊椎永久萎縮』、『手機背後藏著寂寞的心』、『手機揭露秘密讓關係有變化』及『讓人遺忘』。有趣的是，對於機不離手的年輕一代，手機卻在故事中嚴重影響人際關係、健康、心理質素。（表四十二）

上述內容分析結果引發的思考是：為什麼青少年編作者在上述的劇本故事大綱中，把他們現實生活中愛不釋手的「手機」變得百害而無一利呢？當「手機」在現實與戲劇故事中的價值完全相反，讓人想到一些自相矛盾的說法：政府一方面大力推動「科學、科技及數學」（STEM）教育及手機教學，另一方面學校卻對『手機成癮』的學生實施監管和規訓。家長大人們一方面熱愛手機，另一方面卻苦惱於兒女沉迷手機。這些社會狀況和戲劇創作取向皆值得進一步探討。

6.6. 劇本大綱收錄的歷史/社會事件和現象

2008至2016年間，香港和國際社會經歷不少重大事件，例如世界各地地區性爭端和戰亂。2008年奧巴馬在美國總統大選勝出，成為美國歷史上第一位非洲裔總統；因美國的次級信貸問題導致美國投資銀行雷曼兄弟破產等引發全球金融危機，俗稱「金融海嘯」；2014年香港的佔領事件等（香港電台電視部2017）。

統計資料顯示，1173個劇本大綱中，115個大綱含有歷史/社會事件和現象，佔劇本大綱總數9.8%。2010/11年度出現最多，23個大綱，佔大綱總數2.0%。（表四十三、圖三十五）

³² 香港青年協會青年研究中心，（2013）。

6.6.1. 跟香港有關的事件/社會現象

含有歷史/社會事件和現象的 115 個劇本大綱主要跟香港有關 (78 次, 67.8%); 其次是關於中國歷史人物事件或愛國行動 (13 次, 11.3%); 其餘事件來自不同地方 (24 次, 20.9%); 當中包括敘利亞戰爭和難民潮、美國紐約市 1899 年一班賣報童爭取公平與公義引起一場的運動、工業發展對日本的一條魚村—水俣村的影響、美國 911 恐怖襲擊、古希臘羅馬一場戰役、以色列加薩地帶戰火等。(表四十四、圖三十六)

78 個出現有關香港社會事件/現象的大綱可歸類為: 香港潮流文化、現象共 29 次, 出現率最高 (37.2%)。其次是有香港校園/學校/教育共 12 次 (15.4%); 關於香港社會運動/集體行動共 9 次 (11.5%)。劇本大綱會適時收納香港社會事件和現象, 可謂為此時此地的香港做歷史文化存檔。(表四十五、圖三十七、附錄 10.8 劇本大綱中的香港社會事件節錄)

6.6.2. 歷史/社會事件和現象與戲劇故事的時代設定

含有歷史/社會事件和現象的 115 個劇本大綱, 戲劇故事主要設定在現代/當代有 92 個 (80.0%)。故事設定在古代/古時有 10 個 (8.7%)。故事設定在未來有 3 個 (2.6%)。其餘的屬時代/時間不明確和穿越時代的故事設定共 10 個 (8.7%)。(表四十六、圖三十八)

以設定穿越時代來處理的故事探討的題材包括:「靚模」³³ 和援交少女、佔領中環事件、科技與人的關係、學生與國家的關係。在這些穿越時代的歷史/社會事件呈現「過去」是資源, 用以思考處身的狀況。除了是思考資源, 過去亦可意味著物質資源較豐餘的時代。回到「過去」亦意味著身份認同的做法。「未來」在這些穿越時代的劇本大綱是可以危險四伏如面臨能源不足; 受掌握科技權力的人所操控和壟斷。又會叫從「過去」飛越而來的人吃驚、無奈、氣憤難平又或是感慨的。但同時, 未來和過去是可以合作來自救。(附錄 10.6 穿越時代的例子)

值得注意的是, 上述處理素材的取向反映對「歷史」的某種觀念。「歷史」不單被看待為過去發生的事情; 以及把過去了的東西有系統地整理下來變成知識; 更被視為一個與「現在」持續相關的過程, 是屬於人和社會發展的進程。此外, 帝王將相和英雄事蹟的「大歷史」, 以及普羅市民日常生活中「由下而上」的集體行動變得互為相關甚至可以對話。當戲劇創作結連過去和現在的時候, 故事主人翁和劇場的觀眾將有機會從另一個角度透視社會現況, 展開對未來的探索和想像。(參閱 6.5.3 關於「情」)

6.6.3. 歷史和社會議題與六組頻現字詞

分析資料顯示,「變」、「情」和「自己」在歷史/社會事件和現象出現次數頗接近 (依次是 48 次、44 次和 42 次)。三個字詞均有出現的歷史或社會議題包括清拆重建事件、歷史人和事、收購和收地事件、援交和教育。

按頻現字詞統計, 清拆和重建社區事件 (10 次), 歷史人和事 (8 次)、收購/收地 (5 次)

³³ 「靚模」一詞字義見附錄 10.8.「劇本大綱中的香港社會事件節錄」2009 年一條的解說。

和援交（4次）這四個議題都最多出現於「情」字的劇本大綱之中。教育議題（13次）則最多出現於「變」字的大綱之中。（表四十七）

統計資料顯示，「科學」、「科技/網絡」、「手機」這三組字詞則與另外一些歷史/社會事件和現象扣連。26個有關「科技/網絡」的劇本大綱中，出現宅男（3次）和互聯網公害³⁴（1次）。13個有關「科學」的劇本大綱中，出現蝴蝶效應的科學理論（2次）用來說明微細的行動可能引起鉅大影響。7個出現「手機」的劇本大綱中，有1個是關於手機搶購潮。（表四十八）

6.7. 問號和問句：「難題」與「疑問」

6.7.1. 問號與故事取材、故事人物

統計資料顯示，2008至2016年八個年度共1173個劇本故事大綱中，「問號（?）」共出現538次，即出現在538個劇本大綱中，出現率佔劇本大綱總數45.9%。2010/11年度劇本故事大綱的「問號」的出現率最高（85次，7.2%）；2011/12年度出現率第二高（80次，6.8%）、2009/10年度第三高（76次，6.5%）。（表四十九、圖三十九）

按故事取材統計，538個出現在劇本故事大綱中的問句，361個以個人為取材，佔總數67.1%；2011/12年度出現率八年最高（61次，11.3%）。以個人與社區/社會為題材的第二高，134次，佔總數24.9%；2015/16年度出現率八年最高（27次，5.0%）。社群與歷史為題材的第三高，16次，佔總數3.0%。三類題材比率差距懸殊，尤其是個人題材遠高於個人與社區/社會取材（+42.2%）。綜觀八年，在劇本故事大綱中的問句，以個人題材的比率反覆升跌。而個人與社區/社會取材的比率則整體見上升，情況在2015/16年度最明顯。故事取材趨勢整體情況相約。（表五十、圖四十、圖四十一）

統計資料所示，538個出現問句的劇本大綱內故事人物主要是兒童、青少年出現次數最多共193次，佔有問句的劇本大綱總數35.9%，2011/12年度出現率八年最高（36次，6.7%）。第二多是成年人107次，佔總數19.9%；2013/14年度出現率八年最高（20次，3.7%）。第三多是跨年齡群組72次，佔總數13.4%；2010/11年度出現率八年最高（14次，2.6%）。八個年度，長者則在2009/10出現1次。（表五十一、圖四十二）

6.7.2. 「難題」與「疑問」

「問號（?）」可以用來提出「疑問」（questions）或者提出「難題」（problems）。分辨問句這兩個作用，台灣作家、評論家楊照的方法是：「question呼喚「答案」，而problem卻渴求「解決」。』³⁵換言之，提出疑問是為了啟動思考，引發討論，對議題加深了解；

³⁴ 2015年中國主辦的第二屆世界互聯網大會。國家主席習近平在開幕致詞上，談及現有互聯網空間的治理規則難以反映大多數國家意願和利益，侵害個人隱私、侵犯知識產權、網絡犯罪等時有發生，網絡監聽、網絡攻擊、網絡恐怖主義活動等成為「全球公害」。（香港電台，2015年12月16日）。

³⁵ 楊照2004，頁9。

而提出難題則是為了尋找解難方法，兩者相輔相成。

按上述兩種提問的功能分類和統計，538 個出現問句的劇本大綱，問句屬於提出難題類別共 362 個，佔總數 67.3%；2015/16 年度比率八年最高（60 個，11.2%）。問句屬於提出疑問類別共 176 個，佔總數 32.7%；2010/11 年度比率八年最高（36 個，6.7%）。綜觀八個年度，提出難題的問句出現率反覆向上升，提疑問的問句比率整體有下跌趨勢。（表五十二、圖四十三）

362 個利用問句提出「難題」的大綱中，難題主要設定在故事人物及其世界，有環繞故事人物的遭遇和終局（268 次，74.0%），例如在激烈的競爭誰能到達終點；政見分歧的家人最終是合一還是分裂。亦有環繞故事人物面對抉擇（54 次，14.9%），例如在金錢與親情、生與死、安穩與冒險、留在虛擬世界還是返回現實世界等之間的取捨，考量對錯、得失與福禍。另外，有環繞故事人物尋求解決家庭紛爭和兩代差異、偵查奇案、激烈抗爭等困境或困局的難題。除了呈現故事人物經歷做抉擇、找出路和解難等之外，這些有問句的大綱還呈現其他難題（40 次，11.0%），例如貧窮、學校考試、回憶、人生意義、尋找真相、以及價值建立等，催促故事中人處理和解決。綜觀八個年度，故事人物的遭遇和終局的出現率反覆向上升，大概這是導致這個類別的問句比率上升的原因。（表五十三、圖四十四、比較圖四十三、附錄 10.7.1「提出「難題」的問句例子」）

176 個利用問句提出「疑問」的大綱中，議題利用故事人物視角求問，亦有不載錄故事的屬純粹提問。其中，通過故事主人翁的處境看人的需要和掙扎（50 次，28.4%），例如從子女角度對父母親訴說渴求自由和夢想，追尋快樂和愛的慾求。亦有透過故事人物的遭遇提出道德兩難、何謂公義等問題（12 次，6.8%），例子有：司法制度公義嗎？『神不容許殺戮，但如果自己的國家的政府是魔鬼該怎麼辦？』另外，利用故事探問一些日常生活看似習以為常的東西和想法（38 次，21.6%），例如『時間』是什麼、『正常』及『非正常』何以區分、『人一定要勇敢、堅強嗎？』。亦探討或挑戰既有觀念/做法/方式（76 次，43.2%），例如探問主流以外的另類做法，例如孩子的生活可以由父母子女『共同』籌劃嗎？『人人也可以是英雄』嗎？另有詰問怎樣定義『成功』、『幸福』、『快樂』、『何謂活出精彩？』等。亦有質疑坊間談得熾熱的話題例如『港孩』從何而來？九零後的年青人『真的如坊間所言滿身缺點嗎？』（表五十四、圖四十五、附錄 10.7.2「提出「疑問」的問句例子」）

6.7.3. 小結：劇本大綱與「青少年」

整體而言，有問句出現的劇本大綱通過故事創作呈現現時兒童、青少年的一些面貌，包括：因為年青人會「投訴」、「抗議」，會小事化大，所以他們是「難題」，需要正視。方法是協助或輔導他們尋回自己，讓他們需要及時醒覺，經歷難關，挑戰自我，『返回原來的世界』，讓世界恢復秩序。亦有故事以兒童、青少年作為主人翁，跟大人談判甚至宣戰，反抗成年人的監控，挑戰他們對成功的單一定義。（表五十三、附錄 10.7.1）

上述兩種故事創作與青少年的主流論述也關係密切。前者故事創作從一個既有的社會秩序展示青少年應該如何看待自己和他人；彷彿年青人自我挑戰和醒覺後就會生活美滿，

社會安寧。後者以兒童、青少年為「處境中人」(man-in-a-situation)的角度呈現他們的自身經驗；故事創作有機會展現現實生活裏青少年這個群組並不是人人一式一樣，基於健康、性取向、性別、文化背景青少年所受的壓力不盡相同。然而，把兒童或青少年放置在「難題」框架下建構故事，難免出現敵我的二元對立或對抗的關係。亦有機會強化現存主導青少年工作的「缺憾為本」(deficit-oriented approach)的理論概念和主流論述。

另外，研究資料顯示，劇本大綱從提「疑問」角度創作的戲劇故事較開放和立體的呈現青少年的面貌。例如故事『以猜疑的』學校校園為脈絡，探討真誠相處的問題。又例如從為何選擇援交到何解高學歷的學生投身援交，由一個疑問引伸另一個疑問，讀者/觀眾有機會對援交現象有更深入的了解。從提「疑問」的框架下進行戲劇創作，戲劇故事傾向就坊間對兒童、青少年的說法提出質疑，把個人和問題分開；青少年編作者有機會透過創作再思考或再界定「青少年」是什麼。(表五十四、附錄 10.7.2)

7. 討論和建議

以上內容分析結果顯示了2008至2016年度八個年度香港學校戲劇節寄存的劇本大綱內容所傳達的重要訊息，以及這時段內劇本編作者所關注的創作議題和取向跟當代香港社會的關係。以下部份，本報告會討論內容分析結果跟學校創作活動和青少年劇場相關的議題，供有志者進一步探討和作跟進研究。

7.1. 戲劇編作者的自我探索與創作歷程？

研究結果顯示，參與香港學校戲劇節的戲劇八成半以上屬原創作。參與劇本創作的主要是學生（約六成）、校內老師（約一成）、以及師生和校外導師共同編作（約一成）；他們在校園自己動手寫作劇本供演出。六成半以上的故事取自個人題材，包括個人成長、實現理想、追尋夢想、和跟朋友與家人的關係等。個人與社區/社會題材佔兩成四，涵蓋性別議題、潮流文化、管治、世代議題、市區重建等。分析結果亦顯示，以個人與社區/社會故事題材和社群與歷史題材出現的劇本大綱，會按社會的狀況出現上升或下降趨向。（詳見6.1和6.2各段、附錄10.8）

戲劇主要是原創作，由學生或/及老師、校外導師編作；意味著劇本和演出作品打破強調演員、編劇、導演高度分工或/和文本主導的傳統戲劇製作方式。戲劇創作和劇本編作是同一個過程的兩面；也是一個連結編作者自我探索和認識社會的學習歷程。那麼，值得進一步探討的是：

- i) 有份參與戲劇編作的青少年掌握些甚麼戲劇語言來捕捉現實生活中的碎片，並從中整理和發掘主題？戲劇編作歷程中，青少年如何利用戲劇語言處理素材？
- ii) 編作劇本過程中，青少年編作者怎樣考量戲劇風格與創作意圖的關係？（詳見6.5.2段）學生開拓了些什麼戲劇藝術知識、怎樣釋放個人和創意、以及探索未來？
- iii) 編作歷程為參與其中的學生帶來怎樣的賦能過程？過程存在甚麼張力沒有？參與其中的老師或/和導師對青少年學生、對社會和時代有沒有新認識？

7.2. 用劇場說個人故事，可以怎麼說？

研究結果顯示，「自己」一詞在劇本大綱出現率最高（佔大綱總數三成），故事主要取材個人題材，內容談最多「生活」、「夢想/夢」和「家庭」。戲劇故事主要從個人心理層面探討、表達和展現青少年如何看待生活，又怎樣透過自身努力和更新，個別地去解決問題。（詳見6.5.1關於「自己」）

然而，用劇場說故事，個人題材還可以怎麼說呢？研究結果亦顯示，有一少部份出現「情」的戲劇故事循日常生活的路徑展現「情」，涵蓋私人領域和公共場所。戲劇提供線索反映或追蹤在現代資本主義下的社會變遷，例如從網絡虛擬世界、困頓的空間，到街道上、舊社區和偏離市區的地區，當中日常出現的食品例如小餅乾、糖蔥餅、豆腐等隨老店和

舊街清拆也慢慢消失。(詳見 6.5.1 和 6.5.3 各段)

事實上，過去數十年，社會學者、文化研究學者紛紛從研究社會制度結構和社會行為轉向關注日常生活，研究飲食、時裝衣飾、購物商場、電腦遊戲等文化。³⁶ 「日常生活的社會學」以社會事件 (social events) 為研究焦點，探討人參與其中的各種表現、行為和決定如何自由自在又同時受制於他所處身的人群、社會文化和歷史脈絡。³⁷ 如是看，個人故事並不止於私人的故事，亦有其公共向度。

回到「青少年劇場還可以怎麼說個人故事？」這問題，或許，除了習以為常的個人/私人向度說青少年的故事，戲劇還可以利用日常生活的社會學的視角配以「潛藏模式」(詳見 2.2 段) 作為另一個向度，讓青少年探索自己的成長跟社會的關係，探問：哪些處境叫他們最不由自主？哪些處境叫他們滿有行動能力？又有哪些處境叫他們自由自在又同時受限於處境中的人和事？

7.3. 戲劇創作與「青少年」是甚麼？

研究結果所示，約四成的劇本大綱呈現故事中的青少年處於地位較低或權力關係不相等的境況，在「邊緣」位置掙扎求存或在尋找自我和夢想的途上徘徊抉擇。這些故事主人翁並非社會精英或未來社會棟樑，也不獨立自主；他們更多是主流論述下「不完全」或有「缺憾/缺乏」的人物。約三成的劇本大綱載錄問句提出「難題」，當中的主題傾向展現兒童和青少年「越軌」行為，故事人物亦被視為有待處理或對付的難題。然而，研究結果同時顯示，約一成半的劇本大綱載錄提出「疑問」的問句，對故事主題持較開放或探討的態度；又或者傾向就坊間對兒童和青少年的說法提出質疑，嘗試把個人和問題分開，而不是簡單的重覆主流青少年論述。(詳見 6.3、6.5、6.6 和 6.7 各段)

對於關心青少年人的劇場工作者，或許值得進一步探討的是：

- i) 無疑，視兒童和青少年為「不完全」和有「缺憾/缺乏」，又以「越軌」行為為主題的故事某程度反映主流論述對「青少年」和「越軌」的界定和賦予的意義。然而，這些定義和詮釋也代表參與製作和演出的青少年學生的想法嗎？從事青少年劇場的青少年人有屬於自己的想法嗎？
- ii) 戲劇藝術並非僅僅說故事的形式，更是具建構意義的創作活動。從選材、構思、戲劇創作到演出，參與其中的人都一同形塑新的故事；以編作形式進行的戲劇活動最能反映這個創作特色。那麼，從事青少年劇場的青少年人和成年人如何運用戲劇藝術來形塑和建構主流以外屬於青少年的故事和觀點呢？如此提問會有助探索青少年劇場的一些社會功能。
- iii) 另外，題材方面，香港學校青少年劇目除了以「越軌」行為或「問題青少年」角度捕捉題材做戲劇創作之外，還有什麼可能性呢？

³⁶ Moran 2004；Scott 2009；Sztompka 2008。

³⁷ Sztompka 2008。

邵家臻在他的著作《時代廢青》談「青年需要」(youth needs)，並羅列了長長的一串探討問題，其中有這幾個：

這一代的年青人有什麼怕和愛？Hea³⁸ 教曉了年青人什麼？學校如何令學生失去興趣？誰最害怕青春？年青人是否因心灰意冷而隨波逐流？年青人為什麼害怕擔當？這個小城還有沒有青春？³⁹

這些問題既問青少年人，又問青春和時代，值得參與青少年劇場工作的青少年人和成年人參考，一同思考創作的可能性。

7.4. 展望未來的工作

承接上面的討論，以下本報告就香港學校戲劇節以及青少年劇場的實踐提出一些可待開展的實務和學術研究工作。

7.4.1. 青少年劇場與編作戲劇的研究

根據過往的學校戲劇活動統計報告，本港學校青少年戲劇演出頗為活躍，而參與香港學校戲劇節更是不少學校的年度戲劇盛事。⁴⁰ 可待開展的青少年劇場研究工作包括：

- i) 選定參與香港學校戲劇節隊伍或從事青少年劇場活動的人士作個案研究或追蹤研究 (longitudinal study)，深入了解甚至長時期追蹤參與其中的學生/青少年人、老師或/和校外導師的編作歷程、體驗和反思。考察有份參與戲劇編作的青少年和成年人如何運用戲劇形式和演繹風格來處理素材，以及戲劇創作意圖；探討編作者通過戲劇創作活動開拓了什麼戲劇藝術知識，如何釋放創意和自己、以及探索未來。另外，過程中，參與其中的老師或/和導師對青少年學生、對社會和時代有何新認識等。
- ii) 另外，每一個戲劇創作都在特定的時空及目的下生產。香港學校戲劇節作為學校戲劇活動的年度盛事，整個戲劇節的運作及其機制——由基本戲劇訓練班、獲得獎項資格、評審準則到公開演出等各個環節——跟戲劇創作和作品演繹息息相關。故此，考察香港學校戲劇節運作機制跟參與隊伍的戲劇創作和生產的關係，都會是重要的課題。

7.4.2. 演繹「青少年」與觀眾研究

此外，青少年劇目是另一個有待開展的研究方向，課題可以包括：

- i) 以香港學校戲劇節的整體演出作品為研究對象，演出年度為單位，探討演出作品如何演繹青少年、青春和情感？作品透過什麼視角來說關於青少年的故事？展現青少

³⁸ 「hea」是本港潮流用語，有「漫無目的地打發時間」、「懶散」、「無所事事」的意思。

³⁹ 邵家臻 2015，頁 20-21。

⁴⁰ 羅婉芬 2014；羅婉芬、陳自強、區家晞 2015。

年都是同一式樣的一群，還是基於健康、性別、性取向、文化背景所受的壓力不盡相同？藉上述探討，考察整體演出作品呈現怎樣的青少年觀念；戲劇創作過程如何定義「青少年」。

- ii) 另外，香港學校青少年劇目主要以青少年為觀眾。觀眾如何理解和詮釋戲劇故事；又如何借用戲劇藝術建構身份認同、認識自我和社會/社群、以至建構價值觀和世界觀，都是有趣和重要的課題。現時，華語地區只有零星的青少年觀眾研究。⁴¹ 研究工作可以進到演出現場，實地考察劇場運用的戲劇說故事風格為觀眾營造怎樣的美感體驗、發揮甚麼作用和建構甚麼意義。還可以探討學校戲劇活動和課程對孕育青少年劇場觀眾的影響。

7.4.3. 學校青少年劇場作為青少年研究的一環？

本研究結果顯示，劇本大綱適時收納社會事件，為現今香港社會作文化紀錄與存檔。故此，香港學校青少年戲劇創作劇目可以視為香港史的文本。事實上，回顧本港歷史，劇本創作曾經是香港文化生活的一部份。1950 至 2000 年代，在文學蓬勃發展脈絡下，本港劇本創作活動非常活躍，由大專到中學生的青年戲劇劇本紛紛結集出版。1970 至 1990 年代更是本港從翻譯西方戲劇到本土戲劇創作的重要階段。⁴² 本港大專戲劇活動跟社會和時代的關係的整理工作已經初步展開。⁴³

那麼，青少年劇場作為青少年研究可待開展的工作有：

- i) 從本港劇本創作歷史脈絡，交叉檢視社會和時代的變遷跟青少年戲劇創作的風格、題材和表演形式之間的關係。
- ii) 探究在當代香港的脈絡，青少年戲劇的教育功能的發展和流變；另外，青少年劇場跟青少年論述和青少年政策的關係和扮演的角色等。

⁴¹ 譚寶芝 2010；羅婉芬 2016。

⁴² 例如：陳麗音、凌嘉勤 1987；1989；1990；1991；譚國根 1999。

⁴³ 朱琮愛 2012。

8. 參考文獻

中文/翻譯書目

- 丁惠芳，(1999)。〈另一角度下的青少年輟學經驗〉，載於現象工作室編著，《逃得幾多尺：為你闡釋運用戲劇藝術的青少年工作》，頁 1-26。香港：香港中華基督教青年會柴灣會所。
- 王石番，(1991)。《傳播內容分析法：理論與實證》。臺北：幼獅文化事業公司，民國 80 [1991]
- 王海玲，(2015)。《親密伴侶暴力服務高危機個案紀錄分析研究：以台北市某非營利機構為例》。東吳大學社會工作學系碩士論文。
- 朱琮愛編，(2012)。《火紅與劇藝：學聯戲劇節初探》。香港：國際演藝評論家協會(香港分會)有限公司。
- 邵家臻，(1997)。《青年：建構與解構》。香港：香港政策透視。
- 邵家臻，(2003)。《後青年研究》。香港：香港政策透視。
- 邵家臻，(2015)。《時代廢青》。香港：紅出版(圓桌文化)。
- 香港青年協會青年研究中心，(2013)。《青年與資訊網絡科技意見調查：青年使用智能手機情況》。資料下載：
<http://yrc.hkfyg.org.hk/news.aspx?id=d0c297f1-6593-4fdc-900d-db07e50eed14&corpname=yrc&i=2526&locale=zh-HK>
- 香港電台，(2015年12月16日)。〈習近平：網絡監聽及恐怖活動是全球公害〉。香港：香港電台網站。<http://news.rthk.hk/rthk/ch/component/k2/1229973-20151216.htm>
- 香港電台電視部，(2017)。香港電台電視節目資料庫，時事及公共事務。[香港]：香港電台。<http://rthk.hk/channel/tv/tvarchivecatalog/index.htm>
- 陳智達，(1999)。〈運用戲劇藝術的青少年工作〉，載於現象工作室編著，《逃得幾多尺：為你闡釋運用戲劇藝術的青少年工作》，頁 27-60。香港：香港中華基督教青年會柴灣會所。
- 陳麗音、凌嘉勤編，(1987)。《青年創作劇選》。香港：香港藝術中心；校協戲劇社。
- 陳麗音、凌嘉勤編，(1989)。《青年創作劇選：2集》。香港：香港藝術中心；校協戲劇社。
- 陳麗音、凌嘉勤編，(1990)。《青年創作劇選：3集》。香港：香港藝術中心；校協戲劇社。
- 陳麗音、凌嘉勤編，(1991)。《優勝劇本集》。香港：香港藝術資料及資訊中心。
- 游美惠，(2000)。〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉。《調查研究》，

第 8 期，頁 4-42。

黃婉萍，(2007)。〈「青少年劇場」的空間〉，載於《教協報》524 期。香港，香港教育專業人員協會出版。全文下載：<http://www.tefo.hk/load.php?id=270494&plid=210737>

楊照，(2004)。《問題年代》。台北縣中和：INK 印刻出版有限公司。

蔡依仁，(2015)。〈從台北兒童藝術節中(2000-2011)探討台灣兒童觀〉。《戲劇教育與劇場研究》，第 7 期，頁 55-106。

課程發展議會，(2015)。《推動 STEM 教育，發揮創意潛能：概覽》。香港：課程發展議會。全文下載：

http://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/renewal/STEM/STEM%20Overview_c.pdf

鍾佳玲，(2013)。《創作性戲劇應用於青少年劇場之影響：以少年矯正學校《蛻變》創作展演為例》。論文(碩士)，國立臺灣藝術大學，表演藝術教學碩士學位班。

羅婉芬，(2010)。〈鞋子·孩子走天下計劃研究報告〉，載於何蕙詩、蔡錦濠主編《2008/2010 多項計劃：鞋子·孩子走天下計劃研究報告》，頁 13-60。香港：藝術人家。

羅婉芬，(2014)。《香港中學戲劇活動統計報告 2012》，國際演藝評論家協會(香港分會)、香港教育劇場論壇策劃和出版，載於《香港戲劇年鑑 2012》網頁。全文見：<http://www.tefo.hk/load.php?id=234417&plid=182739>

羅婉芬，(2016)。〈分析觀眾反應：以《1894 香港鼠疫》教育劇場為例〉。《亞洲戲劇教育學刊》第六期，頁 43-64。

羅婉芬、陳自強、區家晞合著，(2015)。《香港小學戲劇活動統計報告 2013》，國際演藝評論家協會(香港分會)及香港教育劇場論壇策劃。全文見：<http://www.tefo.hk/load.php?id=218011&plid=182739>

譚麗珊，(2012)。〈內容分析：研究文本的方法〉，載於蘇鑰機編，《特首選戰·傳媒·民意》，頁 85-91。香港：天地圖書有限公司。

譚寶芝，(2010)。〈青少年觀眾的審美回應：以“昆蟲世界”作個案研究〉，《藝術教育研究》，第 20 期，頁 67-92。

蘇鑰機，(2012)。〈香港報章如何報道「西九」事件及「僭建」事件〉，載於蘇鑰機編，《特首選戰·傳媒·民意》，頁 78-84。香港：天地圖書有限公司。

Babbie, E. R. 著；林秀雲譯，(2016)。〈非介入性研究〉，《社會科學研究方法》[The practice of social research]，頁 500-543。台北市：新加坡商聖智學習亞洲私人有限公司台灣分公司。

Krippendorff, K. 著；曹永強譯，(2014)。《內容分析：方法學入門》[Content analysis: An introduction to its methodology]。台北：五南圖書出版股份有限公司。

O'Toole, J., & Haseman, B. 著，黃婉萍，陳玉蘭譯，(2005)。《戲劇實驗室：學與教的實

踐》 [Dramawise: An introduction to the elements of drama]。台北市：成長基金會。

Rose, G. 著；王國強譯，(2006)。〈內容分析：數數你〔自認〕所看到的〉，《視覺研究導論：影像的思考》 [Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials]，頁 69-88。台北市：群學出版有限公司。

英文書目

Berelson, B. (1952). *Content analysis in communication research*. Glencoe, UK: The Free Press.

Chan, C. (2012) “Narrative practice with youth: A heuristic case study on a youth-centre drama workshop,” *Journal of Social Work Practice*, 26(2), pp. 197-214. DOI: 10.1080/02650533.2011.562284

Fang, F. F. (2015). *Theatre experience for positive youth development: A case study of the Wizard of Oz*. Thesis (MFA). Hong Kong: The Hong Kong Academy for Performing Arts.

Fisher, T. A. (2014). *Post-show discussions in new play development*. New York: Palgrave Macmillan.

Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2004). “Qualitative Content Analysis in Nursing Research: Concepts, Procedures and Measures to Achieve Trustworthiness.” *Nurse Education Today*, 24(2), pp. 105-112. doi:10.1016/j.nedt.2003.10.001

Griffith, C. (1993). *Representations of youth: The study of youth and adolescence in Britain and America*. Cambridge [England]: Polity Press

Hartsell, B. D., & Parker, A. J. (2008). “Evaluation of Problem-Based Learning as a Method for Teaching Social Work Administration: A Content Analysis.” *Administration in Social Work*, 32(3), 44-62. DOI: 10.1080/03643100801922456

Lesko, N., & Talburt, S. (Eds). (2012). *Keywords in youth studies: Tracing affects, movements, knowledges*. New York: Routledge.

Moran, J. (2004). “History, Memory and the Everyday,” *Rethinking History*, 8(1), pp. 51–68.

O’Toole, J., Adams, R. J., Anderson, M., Burton, B., & Ewing, R. (Eds). (2014). *Young audiences, theatre and the cultural conversation*. Dordrecht: Springer.

Reason, M. (2006). Young audiences and live theatre, Part 1: Methods, participation and memory in audience research. *Studies in Theatre and Performance*, 26(2), 129-145.

Reason, M. (2010). *The young audience: Exploring and enhancing children’s experiences of theatre*. London: Trentham Books.

Roller, M. R., & Lavrakas, P. J. (2015). “Qualitative Content Analysis”, *Applied qualitative research design: A total quality framework approach*, pp. 230-286. New York: The Guilford

Press.

Scott, S. (2009). *Making sense of everyday life*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity.

Sztompka, P. (2008). "The Focus on Everyday Life: A New Turn in Sociology." *European Review*, 16(1), 1–15. DOI: 10.1017/S1062798708000045

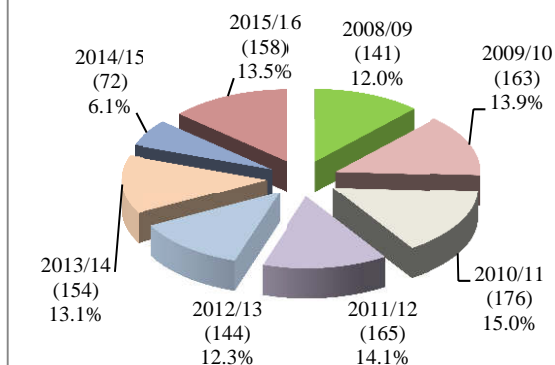
Tsai, Y. R. (2012). "A Reflection of the Child and Childhood in Taiwanese TYA through the Winning Plays of The Taipei Children's Arts Festival." In Manon van de Water (Ed). *TYA, culture, society: International essays on Theatre for Young Audiences*, pp. 153-201. A Publication of ASSITEJ and ITYARN. Frankfurt: Peter Lang.

9. 統計圖表

表一：劇本大綱數目

年度	劇本大綱	
	數目	比率
2008/09	141	12.0%
2009/10	163	13.9%
2010/11	176	15.0%
2011/12	165	14.1%
2012/13	144	12.3%
2013/14	154	13.1%
2014/15	72	6.1%
2015/16	158	13.5%
2008/16	1173	100.0%

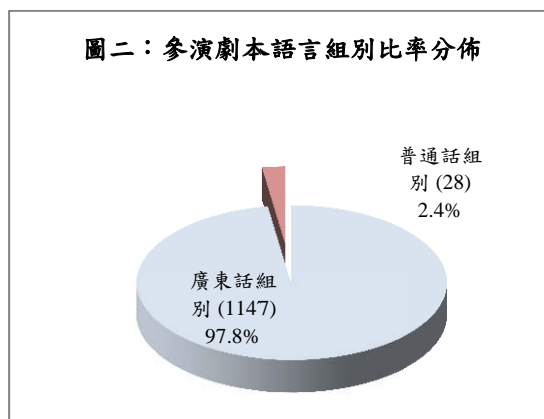
圖一：劇本大綱的年度比率分佈



表二：參與隊伍劇本所屬語言組別

年度 (數目)	廣東話組別		普通話組別	
	數目	比率	數目	比率
2008/09	135	11.5%	6	0.5%
2009/10	158	13.5%	7	0.6%
2010/11	172	14.7%	4	0.3%
2011/12	161	13.7%	4	0.3%
2012/13	144	12.3%	0	0.0%
2013/14	152	13.0%	2	0.2%
2014/15	69	5.9%	3	0.3%
2015/16	156	13.3%	2	0.2%
2008/16 (1173)	1147	97.8%	28	2.4%

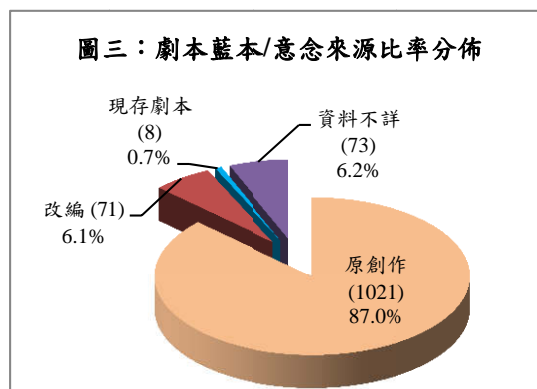
圖二：參演劇本語言組別比率分佈



表三：劇本藍本/意念的來源分佈情況

年度 (數目)	原創作		改編		現存劇本		資料不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	128	10.9%	9	0.8%	3	0.3%	1	0.1%
2009/10	152	13.0%	10	0.9%	1	0.1%	0	0.0%
2010/11	161	13.7%	8	0.7%	2	0.2%	5	0.4%
2011/12	151	12.9%	12	1.0%	0	0.0%	2	0.2%
2012/13	133	11.3%	10	0.9%	0	0.0%	1	0.1%
2013/14	144	12.3%	8	0.7%	1	0.1%	1	0.1%
2014/15	2	0.2%	8	0.7%	0	0.0%	62	5.3%
2015/16	150	12.8%	6	0.5%	1	0.1%	1	0.1%
2008-2016 (1173)	1021	87.0%	71	6.1%	8	0.7%	73	6.2%

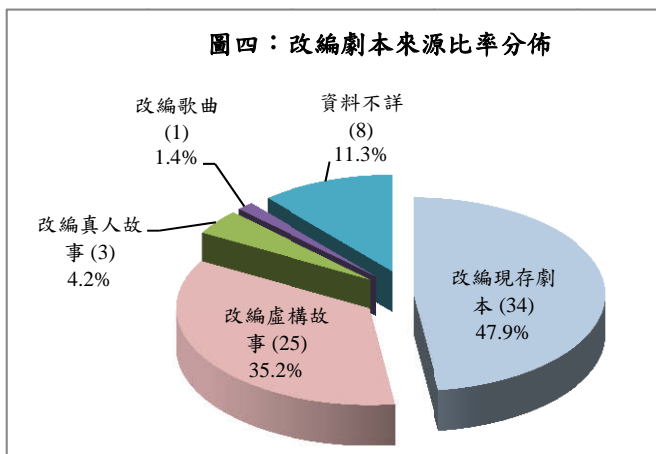
圖三：劇本藍本/意念來源比率分佈



表四：改編劇本的來源

年度 (數目)	現存劇本		虛構故事		真人故事		歌曲		資料不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	6	8.5%	2	2.8%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.4%
2009/10	2	2.8%	7	9.9%	1	1.4%	0	0.0%	0	0.0%
2010/11	4	5.6%	3	4.2%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.4%
2011/12	7	9.9%	4	5.6%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.4%
2012/13	5	7.0%	2	2.8%	2	2.8%	0	0.0%	1	1.4%
2013/14	6	8.5%	1	1.4%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.4%
2014/15	3	4.2%	2	2.8%	0	0.0%	1	1.4%	2	2.8%
2015/16	1	1.4%	4	5.6%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.4%
2008/16 (71)	34	47.9%	25	35.2%	3	4.2%	1	1.4%	8	11.3%

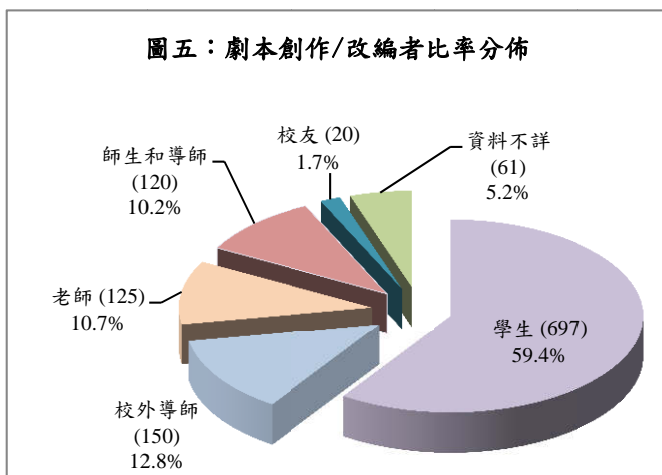
圖四：改編劇本來源比率分佈

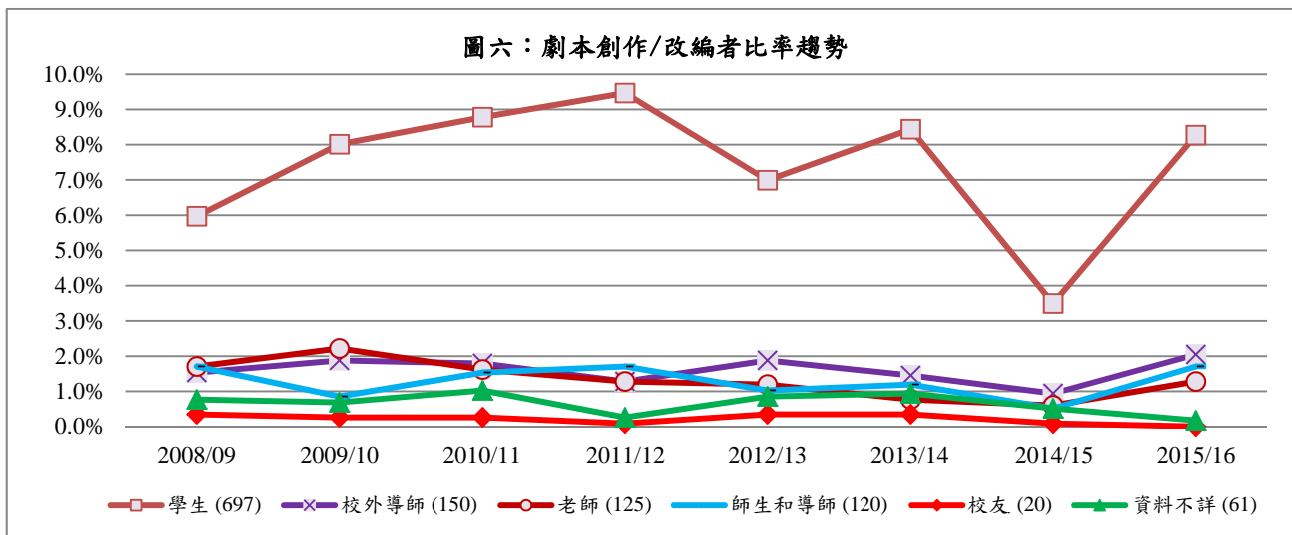


表五：劇本創作/改編者

年度 (數目)	學生		校外導師		本校老師		師生和導師		校友		資料不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	70	6.0%	18	1.5%	20	1.7%	20	1.7%	4	0.3%	9	0.8%
2009/10	94	8.0%	22	1.9%	26	2.2%	10	0.9%	3	0.3%	8	0.7%
2010/11	103	8.8%	21	1.8%	19	1.6%	18	1.5%	3	0.3%	12	1.0%
2011/12	111	9.5%	15	1.3%	15	1.3%	20	1.7%	1	0.1%	3	0.3%
2012/13	82	7.0%	22	1.9%	14	1.2%	12	1.0%	4	0.3%	10	0.9%
2013/14	99	8.4%	17	1.4%	9	0.8%	14	1.2%	4	0.3%	11	0.9%
2014/15	41	3.5%	11	0.9%	7	0.6%	6	0.5%	1	0.1%	6	0.5%
2015/16	97	8.3%	24	2.0%	15	1.3%	20	1.7%	0	0.0%	2	0.2%
2008/16 (1173)	697	59.4%	150	12.8%	125	10.7%	120	10.2%	20	1.7%	61	5.2%

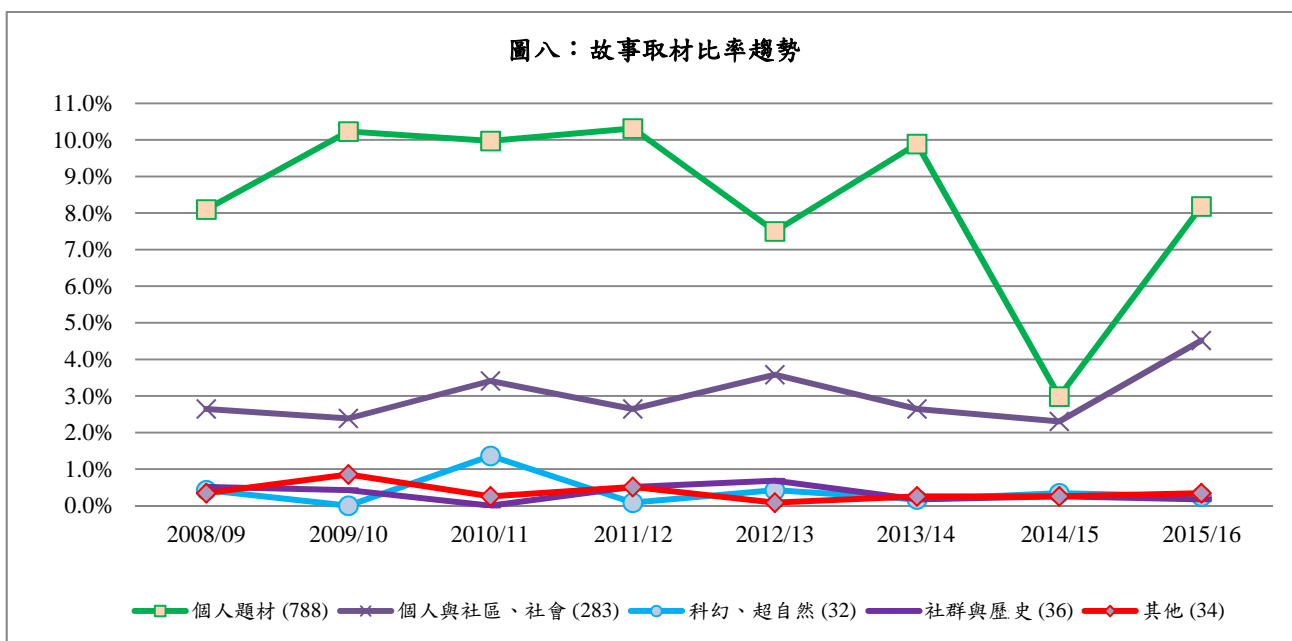
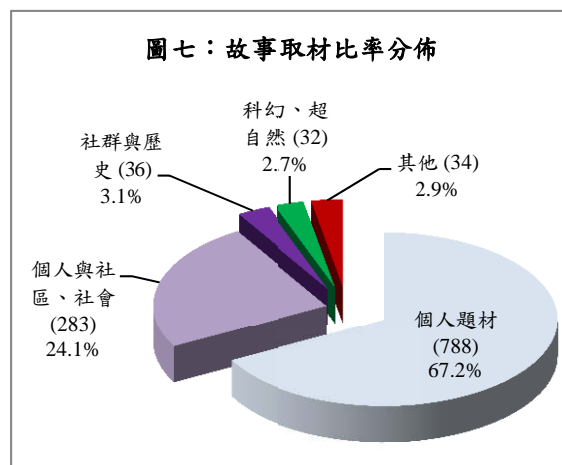
圖五：劇本創作/改編者比率分佈





表六：故事取材

年度 (數目)	個人題材		個人與 社區/社會		社群與 歷史		科幻、 超自然		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	95	8.1%	31	2.6%	5	0.4%	6	0.5%	4	0.3%
2009/10	120	10.2%	28	2.4%	0	0.0%	5	0.4%	10	0.9%
2010/11	117	10.0%	40	3.4%	16	1.4%	0	0.0%	3	0.3%
2011/12	121	10.3%	31	2.6%	1	0.1%	6	0.5%	6	0.5%
2012/13	88	7.5%	42	3.6%	5	0.4%	8	0.7%	1	0.1%
2013/14	116	9.9%	31	2.6%	2	0.2%	2	0.2%	3	0.3%
2014/15	35	3.0%	27	2.3%	4	0.3%	3	0.3%	3	0.3%
2015/16	96	8.2%	53	4.5%	3	0.3%	2	0.2%	4	0.3%
2008/16 (1173)	788	67.2%	283	24.1%	36	3.1%	32	2.7%	34	2.9%

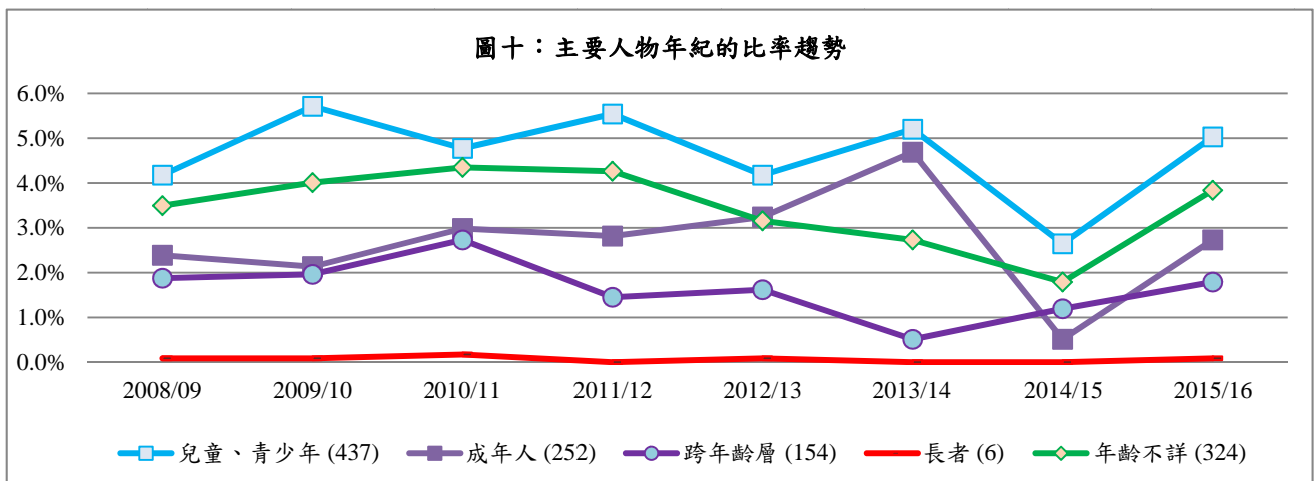
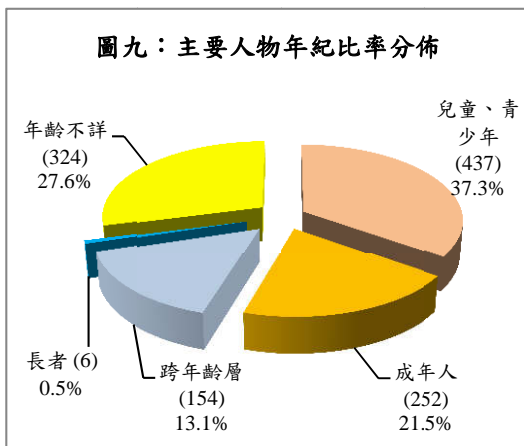


表七：故事取材與劇本編作者的分佈

故事取材 (數目)	個人題材 (788)		個人與社區/社會 (283)		社群與歷史 (36)		科幻、超自然 (32)		其他題材 (34)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
學生	486	61.7%	157	55.5%	18	50.0%	17	53.1%	19	55.9%
導師	98	12.4%	34	12.0%	6	16.7%	7	21.9%	5	14.7%
老師	78	9.9%	34	12.0%	5	13.9%	5	15.6%	3	8.8%
共同編作	81	10.3%	29	10.2%	4	11.1%	3	9.4%	3	8.8%
校友	11	1.4%	9	3.2%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
資料不詳	34	4.3%	20	7.1%	3	8.3%	0	0.0%	4	11.8%

表八：主要人物的年紀

年度 (數目)	兒童、青少年		成年人		跨年齡組群		長者		年齡不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	49	4.2%	28	2.4%	22	1.9%	1	0.1%	41	3.5%
2009/10	67	5.7%	25	2.1%	23	2.0%	1	0.1%	47	4.0%
2010/11	56	4.8%	35	3.0%	32	2.7%	2	0.2%	51	4.3%
2011/12	65	5.5%	33	2.8%	17	1.4%	0	0.0%	50	4.3%
2012/13	49	4.2%	38	3.2%	19	1.6%	1	0.1%	37	3.2%
2013/14	61	5.2%	55	4.7%	6	0.5%	0	0.0%	32	2.7%
2014/15	31	2.6%	6	0.5%	14	1.2%	0	0.0%	21	1.8%
2015/16	59	5.0%	32	2.7%	21	1.8%	1	0.1%	45	3.8%
2008/16 (1173)	437	37.3%	252	21.5%	154	13.1%	6	0.5%	324	27.6%



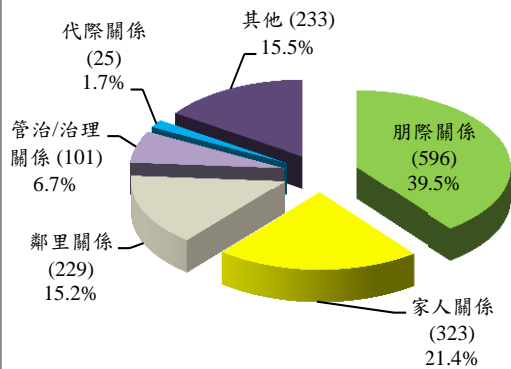
表九：故事取材與人物年紀的分佈

人物年紀 (數目)	兒童、青少年 (437)		成年人 (252)		跨年齡群組 (154)		長者 (6)		年齡不詳 (324)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
故事取材										
個人題材	339	77.6%	176	69.8%	93	60.4%	2	33.3%	178	54.9%
個人與社區/社會	75	17.2%	58	23.0%	46	29.9%	2	33.3%	102	31.5%
社群與歷史	8	1.8%	7	2.8%	8	5.2%	2	33.3%	11	3.4%
科幻、超自然	10	2.3%	4	1.6%	3	1.9%	0	0.0%	15	4.6%
其他題材	5	1.1%	7	2.8%	4	2.6%	0	0.0%	18	5.6%

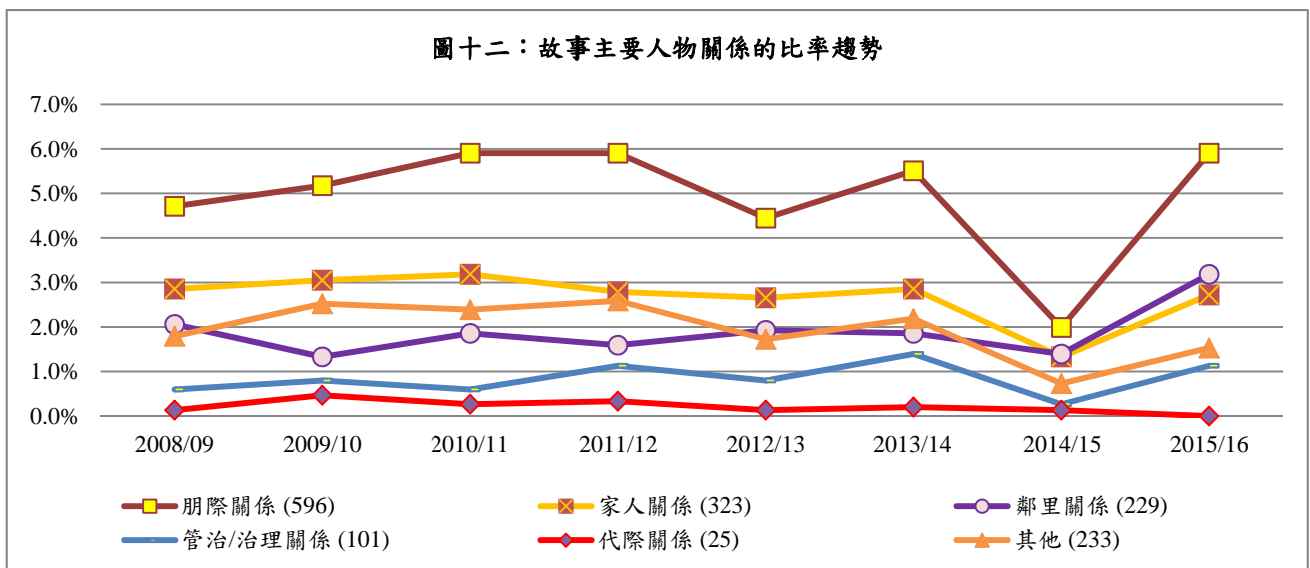
表十：故事設定的主要人物關係

年度(數目)	朋際關係		家人關係		鄰里關係		管治關係		代際關係		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	71	4.7%	43	2.9%	31	2.1%	9	0.6%	2	0.1%	27	1.8%
2009/10	78	5.2%	46	3.1%	20	1.3%	12	0.8%	7	0.5%	38	2.5%
2010/11	89	5.9%	48	3.2%	28	1.9%	9	0.6%	4	0.3%	36	2.4%
2011/12	89	5.9%	42	2.8%	24	1.6%	17	1.1%	5	0.3%	39	2.6%
2012/13	67	4.4%	40	2.7%	29	1.9%	12	0.8%	2	0.1%	26	1.7%
2013/14	83	5.5%	43	2.9%	28	1.9%	21	1.4%	3	0.2%	33	2.2%
2014/15	30	2.0%	20	1.3%	21	1.4%	4	0.3%	2	0.1%	11	0.7%
2015/16	89	5.9%	41	2.7%	48	3.2%	17	1.1%	0	0.0%	23	1.5%
2008/16 (1507)	596	39.5%	323	21.4%	229	15.2%	101	6.7%	25	1.7%	233	15.5%

圖十一：故事主要人物關係比率分佈



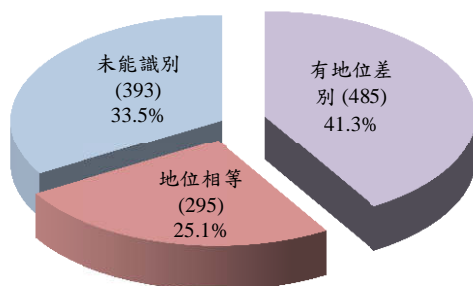
圖十二：故事主要人物關係的比率趨勢



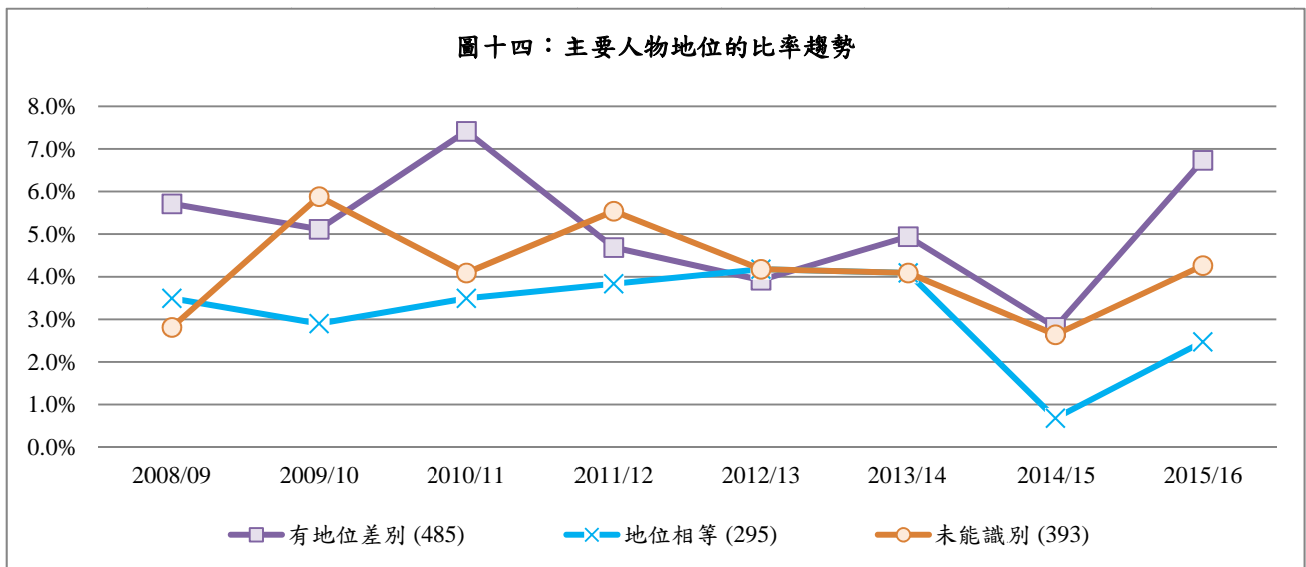
表十一：故事主要人物的地位

年度(數目)	有地位差別		地位相等		未能識別	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	67	5.7%	41	3.5%	33	2.8%
2009/10	60	5.1%	34	2.9%	69	5.9%
2010/11	87	7.4%	41	3.5%	48	4.1%
2011/12	55	4.7%	45	3.8%	65	5.5%
2012/13	46	3.9%	49	4.2%	49	4.2%
2013/14	58	4.9%	48	4.1%	48	4.1%
2014/15	33	2.8%	8	0.7%	31	2.6%
2015/16	79	6.7%	29	2.5%	50	4.3%
2008/16 (1173)	485	41.3%	295	25.1%	393	33.5%

圖十三：主要人物地位比率分佈



圖十四：主要人物地位的比率趨勢



表十二：人物地位與人物年紀的分佈

人物地位(數目)	地位有差別 (485)		地位相等 (295)		未能識別 (393)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
兒童、青少年	180	37.1%	147	49.8%	107	27.2%
成年人	120	24.7%	79	26.8%	52	13.2%
跨年齡組群	82	16.9%	32	10.8%	38	9.7%
長者	3	0.6%	1	0.3%	2	0.5%
資料不詳	100	20.6%	36	12.2%	194	49.4%

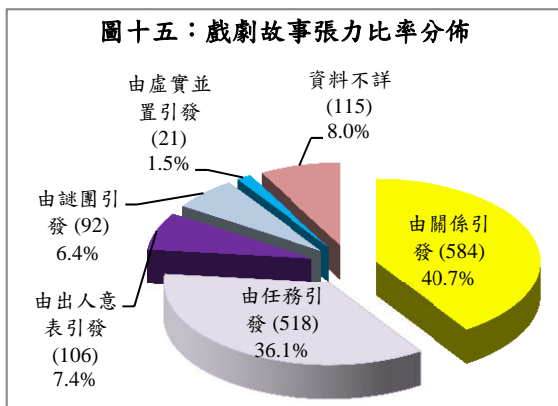
表十三：人物「地位」與頻現詞

年度	「失去/迷失/失敗」		「抉擇/選擇」		「競爭 抗爭」	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	26	14.2%	13	11.2%	13	12.6%
2009/10	30	16.4%	12	10.3%	2	1.9%
2010/11	21	11.5%	18	15.5%	14	13.6%
2011/12	29	15.8%	17	14.7%	8	7.8%
2012/13	24	13.1%	14	12.1%	22	21.4%
2013/14	24	13.1%	16	13.8%	12	11.7%
2014/15	6	3.3%	8	6.9%	15	14.6%
2015/16	23	12.6%	18	15.5%	17	16.5%
2008/16	183	100.0%	116	100.0%	103	100.0%

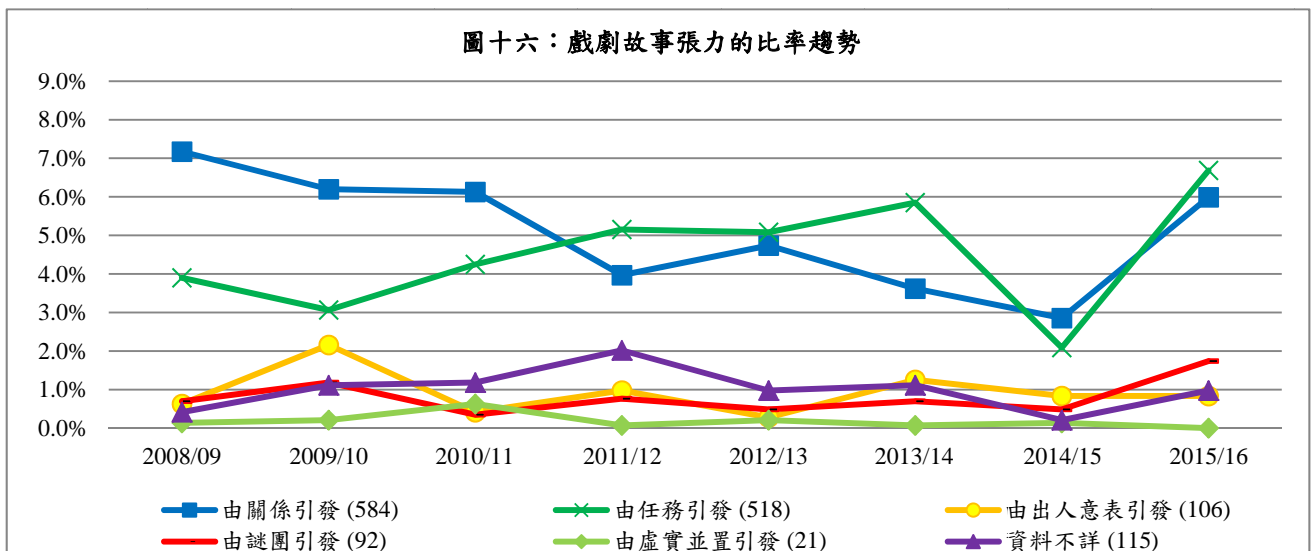
表十四：戲劇張力

年度 (數目)	由關係引發		由任務引發		由出人意表引發		由謎團引發		由虛實並置引發		資料不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	103	7.2%	56	3.9%	9	0.6%	10	0.7%	2	0.1%	6	0.4%
2009/10	89	6.2%	44	3.1%	31	2.2%	17	1.2%	3	0.2%	16	1.1%
2010/11	88	6.1%	61	4.2%	6	0.4%	5	0.3%	9	0.6%	17	1.2%
2011/12	57	4.0%	74	5.2%	14	1.0%	11	0.8%	1	0.1%	29	2.0%
2012/13	68	4.7%	73	5.1%	4	0.3%	7	0.5%	3	0.2%	14	1.0%
2013/14	52	3.6%	84	5.8%	18	1.3%	10	0.7%	1	0.1%	16	1.1%
2014/15	41	2.9%	30	2.1%	12	0.8%	7	0.5%	2	0.1%	3	0.2%
2015/16	86	6.0%	96	6.7%	12	0.8%	25	1.7%	0	0.0%	14	1.0%
2008/16 (1436)	584	40.7%	518	36.1%	106	7.4%	92	6.4%	21	1.5%	115	8.0%

圖十五：戲劇故事張力比率分佈



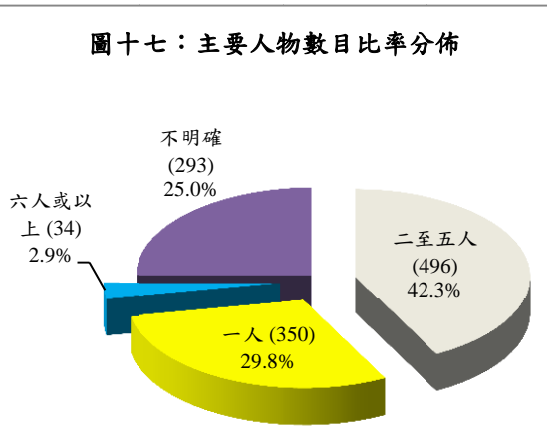
圖十六：戲劇故事張力的比率趨勢



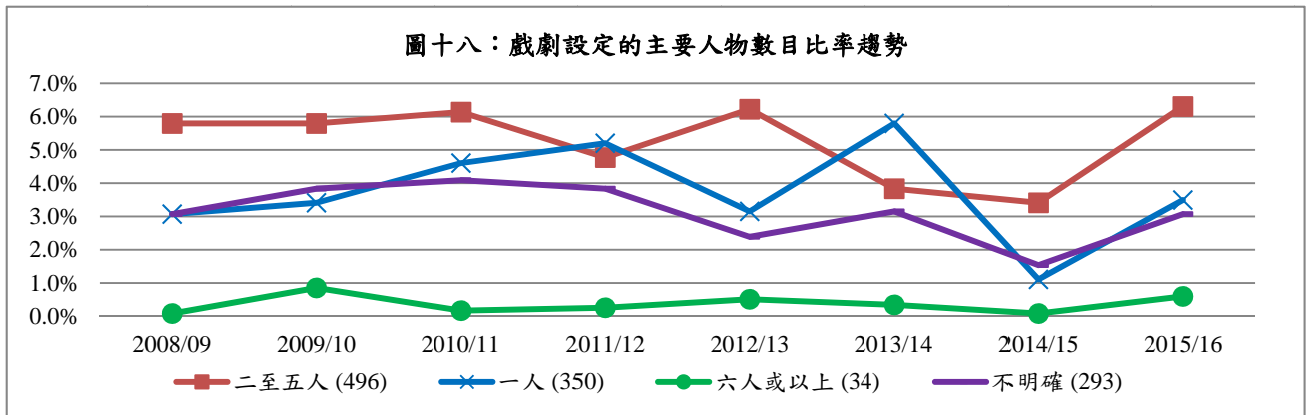
表十五：戲劇設定的主要人物數目

年度(數目)	二至五人		一人		六或以上		數目不明確	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	68	5.8%	36	3.1%	1	0.1%	36	3.1%
2009/10	68	5.8%	40	3.4%	10	0.9%	45	3.8%
2010/11	72	6.1%	54	4.6%	2	0.2%	48	4.1%
2011/12	56	4.8%	61	5.2%	3	0.3%	45	3.8%
2012/13	73	6.2%	37	3.2%	6	0.5%	28	2.4%
2013/14	45	3.8%	68	5.8%	4	0.3%	37	3.2%
2014/15	40	3.4%	13	1.1%	1	0.1%	18	1.5%
2015/16	74	6.3%	41	3.5%	7	0.6%	36	3.1%
2008/16 (1173)	496	42.3%	350	29.8%	34	2.9%	293	25.0%

圖十七：主要人物數目比率分佈



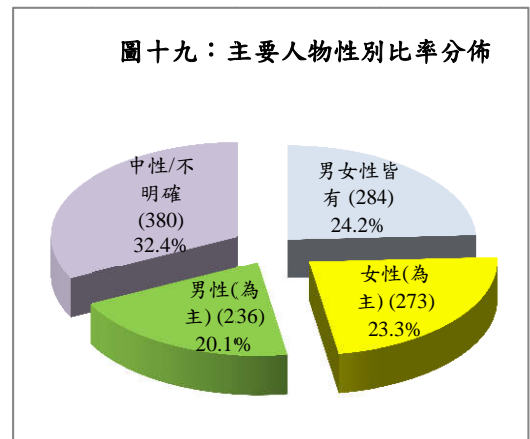
圖十八：戲劇設定的主要人物數目比率趨勢



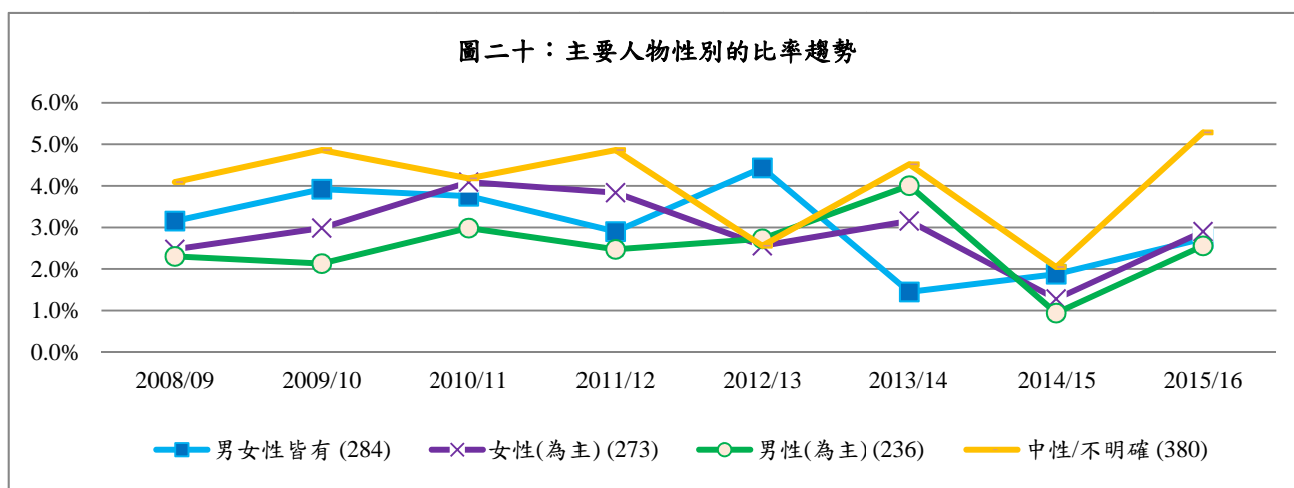
表十六：主要故事人物的性別

年度(數目)	男女性皆有		女性(為主)		男性(為主)		中性/不明確	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	37	3.2%	29	2.5%	27	2.3%	48	4.1%
2009/10	46	3.9%	35	3.0%	25	2.1%	57	4.9%
2010/11	44	3.8%	48	4.1%	35	3.0%	49	4.2%
2011/12	34	2.9%	45	3.8%	29	2.5%	57	4.9%
2012/13	52	4.4%	30	2.6%	32	2.7%	30	2.6%
2013/14	17	1.4%	37	3.2%	47	4.0%	53	4.5%
2014/15	22	1.9%	15	1.3%	11	0.9%	24	2.0%
2015/16	32	2.7%	34	2.9%	30	2.6%	62	5.3%
2008/16 (1173)	284	24.2%	273	23.3%	236	20.1%	380	32.4%

圖十九：主要人物性別比率分佈



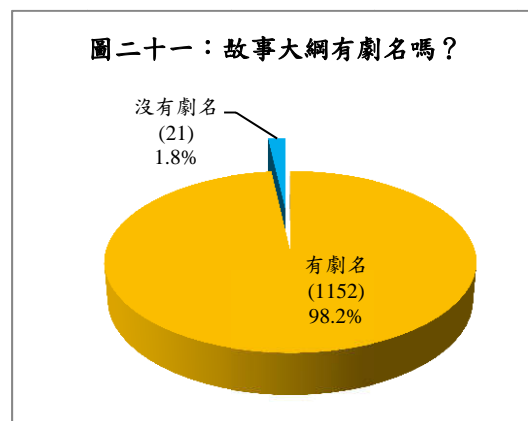
圖二十：主要人物性別的比率趨勢



表十七：故事大綱有劇名嗎？

年度 (數目)	有劇名		沒有劇名	
	數目	比率	數目	比率
2008/09	141	12.0%	0	0.0%
2009/10	157	13.4%	6	0.5%
2010/11	171	14.6%	5	0.4%
2011/12	163	13.9%	2	0.2%
2012/13	139	11.8%	5	0.4%
2013/14	153	13.0%	1	0.1%
2014/15	71	6.1%	1	0.1%
2015/16	157	13.4%	1	0.1%
2008/16 (1173)	1152	98.2%	21	1.8%

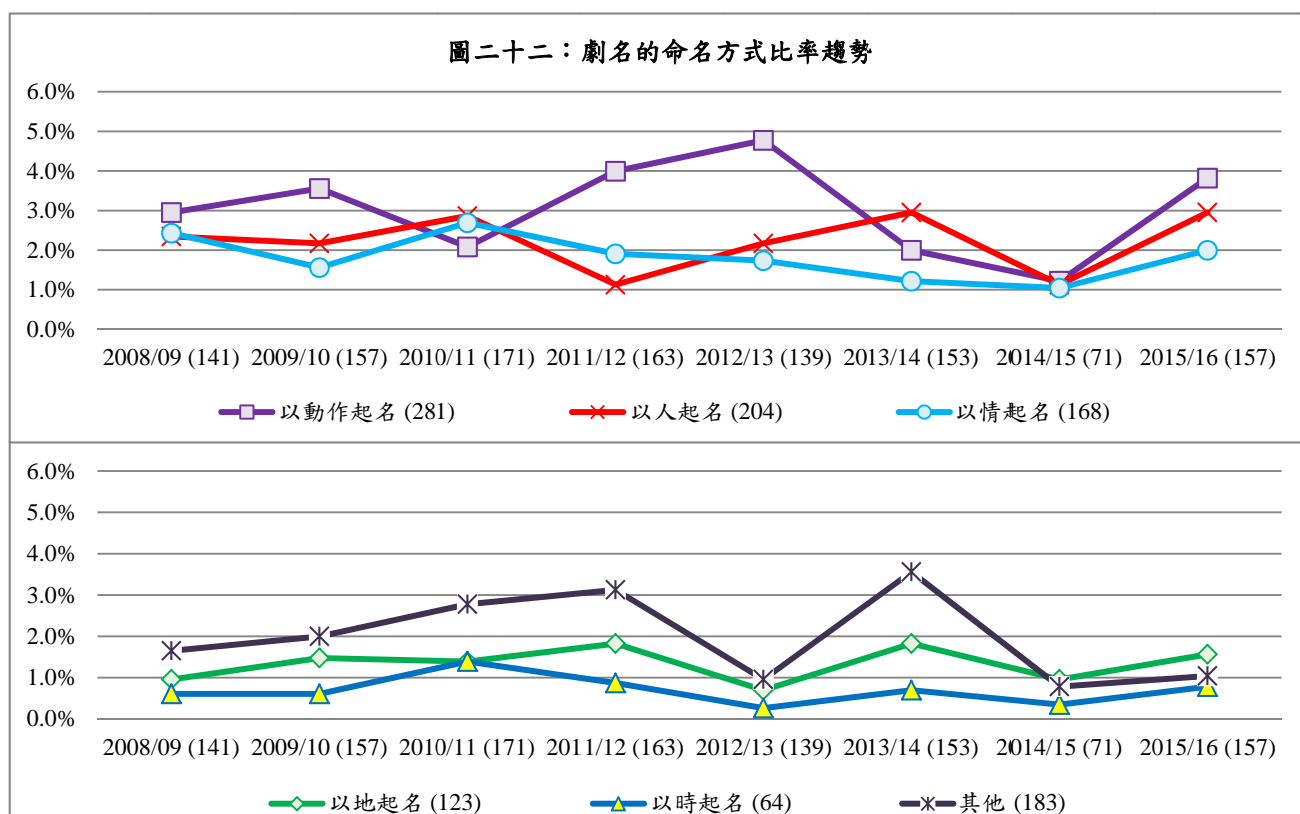
圖二十一：故事大綱有劇名嗎？



表十八：劇名的起名方式

年度 (數目)	以動作/行動起名		以人起名		以情起名		以物起名		以地起名		以時起名		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09 (141)	34	3.0%	27	2.3%	28	2.4%	15	1.3%	11	1.0%	7	0.6%	19	1.6%
2009/10 (157)	41	3.6%	25	2.2%	18	1.6%	26	2.3%	17	1.5%	7	0.6%	23	2.0%
2010/11 (171)	24	2.1%	33	2.9%	31	2.7%	19	1.6%	16	1.4%	16	1.4%	32	2.8%
2011/12 (163)	46	4.0%	13	1.1%	22	1.9%	15	1.3%	21	1.8%	10	0.9%	36	3.1%
2012/13 (139)	55	4.8%	25	2.2%	20	1.7%	17	1.5%	8	0.7%	3	0.3%	11	1.0%
2013/14 (153)	23	2.0%	34	3.0%	14	1.2%	12	1.0%	21	1.8%	8	0.7%	41	3.6%
2014/15 (71)	14	1.2%	13	1.1%	12	1.0%	8	0.7%	11	1.0%	4	0.3%	9	0.8%
2015/16 (157)	44	3.8%	34	3.0%	23	2.0%	17	1.5%	18	1.6%	9	0.8%	12	1.0%
2008/16 (1152)	281	24.4%	204	17.7%	168	14.6%	129	11.2%	123	10.7%	64	5.6%	183	15.9%

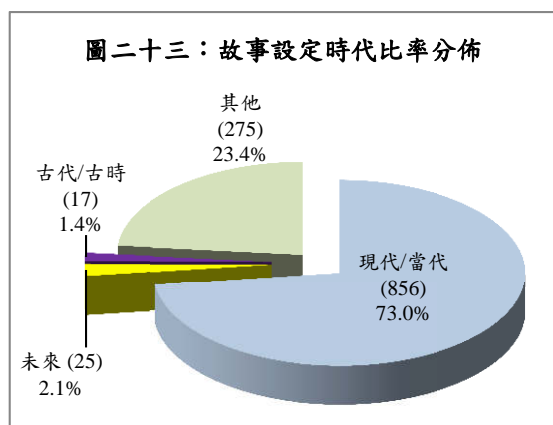
圖二十二：劇名的命名方式比率趨勢



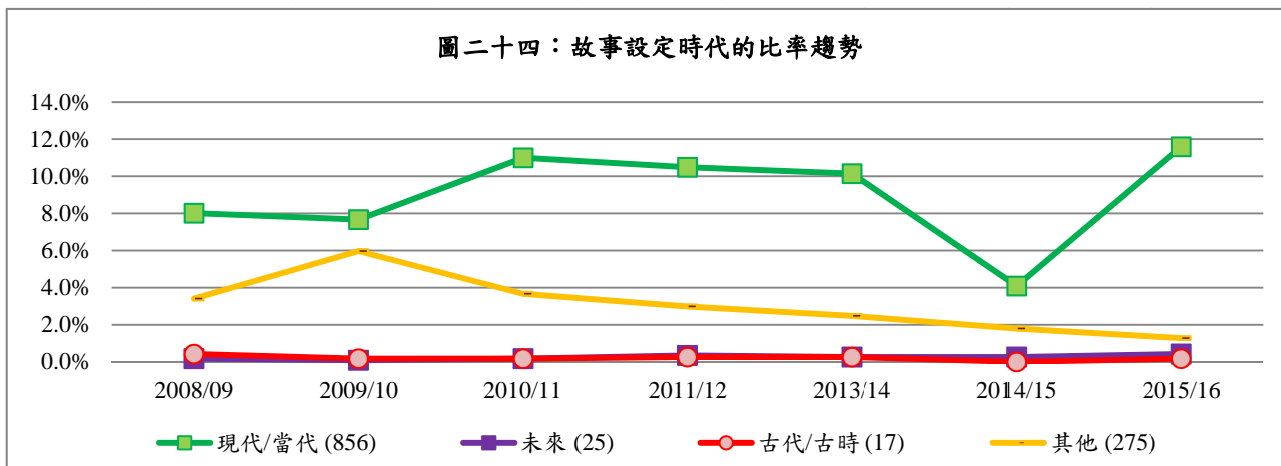
表十九：戲劇故事設定的時代

年度 (數目)	現代/當代		未來		古代/古時		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	94	8.0%	2	0.2%	5	0.4%	40	3.4%
2009/10	90	7.7%	1	0.1%	2	0.2%	70	6.0%
2010/11	129	11.0%	2	0.2%	2	0.2%	43	3.7%
2011/12	123	10.5%	4	0.3%	3	0.3%	35	3.0%
2012/13	117	10.0%	5	0.4%	0	0.0%	22	1.9%
2013/14	119	10.1%	3	0.3%	3	0.3%	29	2.5%
2014/15	48	4.1%	3	0.3%	0	0.0%	21	1.8%
2015/16	136	11.6%	5	0.4%	2	0.2%	15	1.3%
2008/16 (1173)	856	73.0%	25	2.1%	17	1.4%	275	23.4%

圖二十三：故事設定時代比率分佈



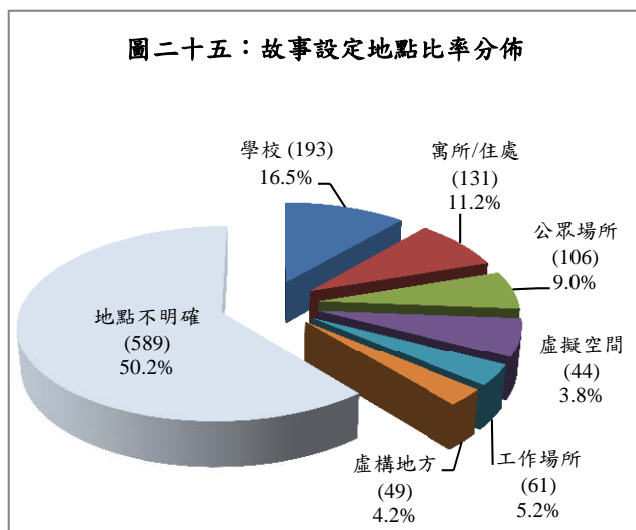
圖二十四：故事設定時代的比率趨勢

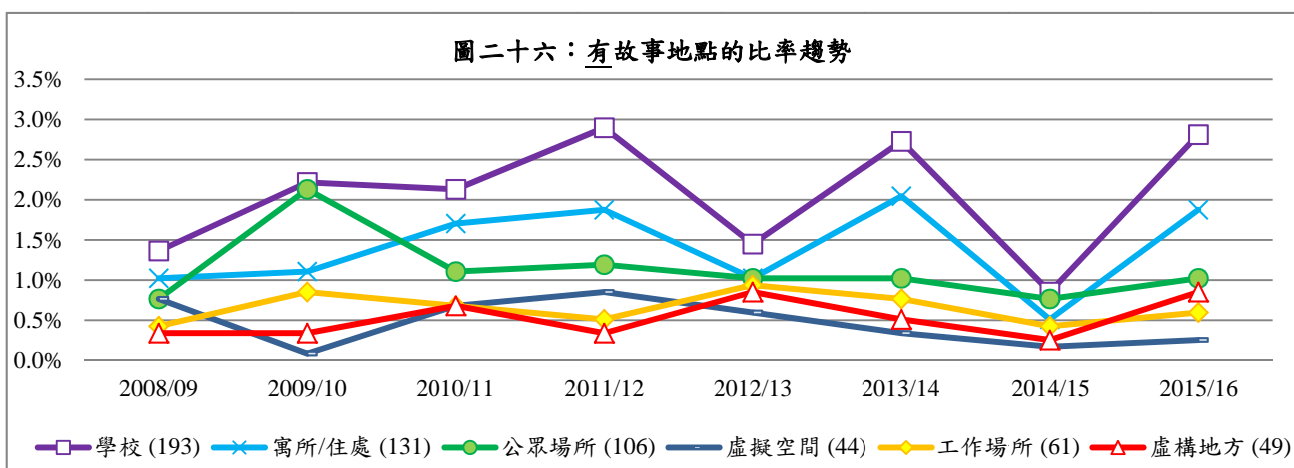


表二十：戲劇故事的地點設定

年度 (數目)	學校		寓所/住處		公眾場所		虛擬空間		工作場所		虛構地方		地點不明確	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	16	1.4%	12	1.0%	9	0.8%	9	0.8%	5	0.4%	4	0.3%	86	7.3%
2009/10	26	2.2%	13	1.1%	25	2.1%	1	0.1%	10	0.9%	4	0.3%	84	7.2%
2010/11	25	2.1%	20	1.7%	13	1.1%	8	0.7%	8	0.7%	8	0.7%	94	8.0%
2011/12	34	2.9%	22	1.9%	14	1.2%	10	0.9%	6	0.5%	4	0.3%	75	6.4%
2012/13	17	1.4%	12	1.0%	12	1.0%	7	0.6%	11	0.9%	10	0.9%	75	6.4%
2013/14	32	2.7%	24	2.0%	12	1.0%	4	0.3%	9	0.8%	6	0.5%	67	5.7%
2014/15	10	0.9%	6	0.5%	9	0.8%	2	0.2%	5	0.4%	3	0.3%	37	3.2%
2015/16	33	2.8%	22	1.9%	12	1.0%	3	0.3%	7	0.6%	10	0.9%	71	6.1%
2008/16 (1173)	193	16.5%	131	11.2%	106	9.0%	44	3.8%	61	5.2%	49	4.2%	589	50.2%

圖二十五：故事設定地點比率分佈



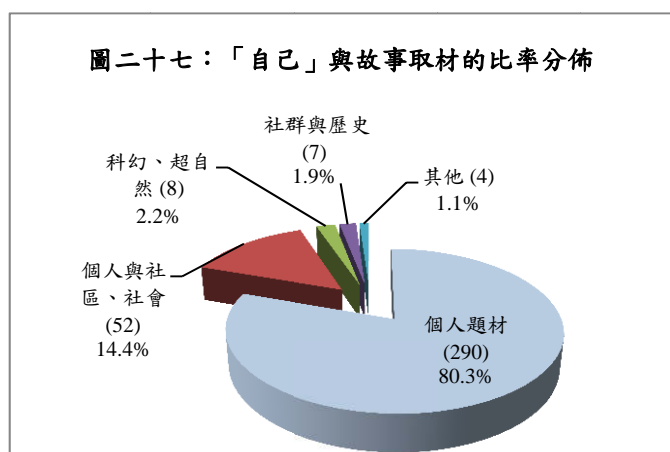


表二十一：六個/組頻現字詞的分佈

年度	「自己」(361)		「變」(253)		「情」(245)		「科學」(13)		「科技/網絡」(26)		「手機」(7)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	44	12.2%	28	11.1%	26	10.6%	4	30.8%	1	3.8%	0	0.0%
2009/10	50	13.9%	40	15.8%	38	15.5%	1	7.7%	4	15.4%	1	14.3%
2010/11	60	16.6%	43	17.0%	42	17.1%	0	0.0%	3	11.5%	0	0.0%
2011/12	50	13.9%	34	13.4%	37	15.1%	1	7.7%	5	19.2%	1	14.3%
2012/13	44	12.2%	26	10.3%	28	11.4%	4	30.8%	2	7.7%	0	0.0%
2013/14	56	15.5%	34	13.4%	34	13.9%	1	7.7%	4	15.4%	1	14.3%
2014/15	18	5.0%	13	5.1%	15	6.1%	1	7.7%	2	7.7%	2	28.6%
2015/16	39	10.8%	35	13.8%	25	10.2%	1	7.7%	5	19.2%	2	28.6%
2008/16	361	100.0%	253	100.0%	245	100.0%	13	100.0%	26	100.0%	7	100.0%

表二十二：「自己」與故事取材

年度 (數目)	個人題材		個人與社區/社會		科幻、超自然		社群與歷史		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	39	10.8%	5	1.4%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2009/10	43	11.9%	4	1.1%	0	0.0%	0	0.0%	3	0.8%
2010/11	48	13.3%	8	2.2%	0	0.0%	4	1.1%	0	0.0%
2011/12	38	10.5%	9	2.5%	2	0.6%	0	0.0%	1	0.3%
2012/13	32	8.9%	6	1.7%	4	1.1%	2	0.6%	0	0.0%
2013/14	46	12.7%	8	2.2%	1	0.3%	1	0.3%	0	0.0%
2014/15	12	3.3%	5	1.4%	1	0.3%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	32	8.9%	7	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2008/16 (361)	290	80.3%	52	14.4%	8	2.2%	7	1.9%	4	1.1%



表二十三：「自己」與故事題材的分佈

關注(數目)	生活 (77)		夢想/夢 (50)		家庭 (38)		社會 (33)		學校 (32)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
故事取材	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
個人題材	67	87.0%	46	92.0%	35	92.1%	15	45.5%	25	78.1%
個人與社區、社會	8	10.4%	2	4.0%	2	5.3%	17	51.5%	5	15.6%
科幻、超自然	0	0.0%	2	4.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	6.3%
社群與歷史	2	2.6%	0	0.0%	1	2.6%	1	3.0%	0	0.0%

表二十四：「自己」與故事關注的分佈

故事取材(數目)	個人題材 (290)		個人與社區、社會 (52)		科幻、超自然 (8)		社群與歷史 (7)		其他 (4)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
關注點	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
生活	67	23.1%	8	15.4%	0	0.0%	2	28.6%	0	0.0%
夢想/夢	46	15.9%	2	3.8%	2	25.0%	0	0.0%	0	0.0%
家庭	35	12.1%	2	3.8%	0	0.0%	1	14.3%	0	0.0%
社會	15	5.2%	17	32.7%	0	0.0%	1	14.3%	0	0.0%
學校	25	8.6%	5	9.6%	2	25.0%	0	0.0%	0	0.0%
其他	102	35.2%	18	34.6%	4	50.0%	3	42.9%	4	100.0%

表二十五：「自己」與生活

年度	城市生活 (23)		家庭生活 (15)		學校生活 (5)		其他(34)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	3	3.9%	3	3.9%	0	0.0%	5	6.5%
2009/10	0	0.0%	1	1.3%	0	0.0%	6	7.8%
2010/11	5	6.5%	2	2.6%	3	3.9%	2	2.6%
2011/12	5	6.5%	2	2.6%	0	0.0%	3	3.9%
2012/13	3	3.9%	0	0.0%	0	0.0%	8	10.4%
2013/14	5	6.5%	3	3.9%	0	0.0%	4	5.2%
2014/15	0	0.0%	3	3.9%	0	0.0%	1	1.3%
2015/16	2	2.6%	1	1.3%	2	2.6%	5	6.5%
2008/16 (77)	23	29.9%	15	19.5%	5	6.5%	34	44.2%

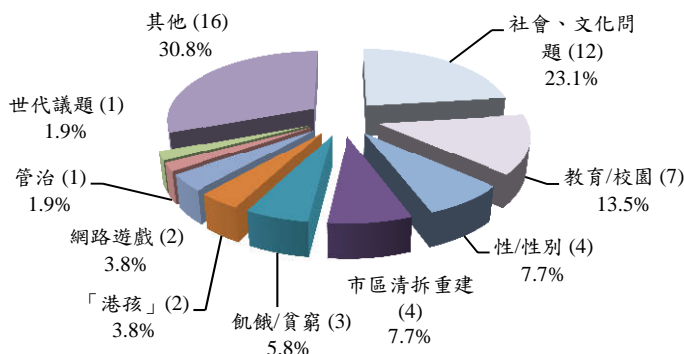
表二十六：「自己」與夢想

年度	與現實對立 (24)		是理想 (13)		癡人說夢 (3)		其他 (10)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	2	4.0%	2	4.0%	1	2.0%	1	2.0%
2009/10	1	2.0%	1	2.0%	1	2.0%	1	2.0%
2010/11	3	6.0%	3	6.0%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	5	10.0%	1	2.0%	0	0.0%	3	6.0%
2012/13	6	12.0%	2	4.0%	0	0.0%	3	6.0%
2013/14	5	10.0%	0	0.0%	1	2.0%	0	0.0%
2014/15	2	4.0%	2	4.0%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	0	0.0%	2	4.0%	0	0.0%	2	4.0%
2008/16 (50)	24	48.0%	13	26.0%	3	6.0%	10	20.0%

表二十七：個人與社區/社會中的「自己」

年度(數目)	社會/文化		教育/校園		性/性別		市區清拆重建		飢餓、貧窮		「港孩」		網路遊戲		管治問題		世代問題		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	0	0.0%	0	0.0%	2	3.8%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.8%
2009/10	3	5.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2010/11	2	3.8%	2	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.8%
2011/12	2	3.8%	3	5.8%	2	3.8%	1	1.9%	0	0.0%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2012/13	1	1.9%	1	1.9%	0	0.0%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.9%	2	3.8%
2013/14	2	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.9%	0	0.0%	4	7.7%
2014/15	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.9%
2015/16	1	1.9%	1	1.9%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	5	9.6%
2008/16 (52)	12	23.1%	7	13.5%	4	7.7%	4	7.7%	3	5.8%	2	3.8%	2	3.8%	1	1.9%	1	1.9%	16	30.8%

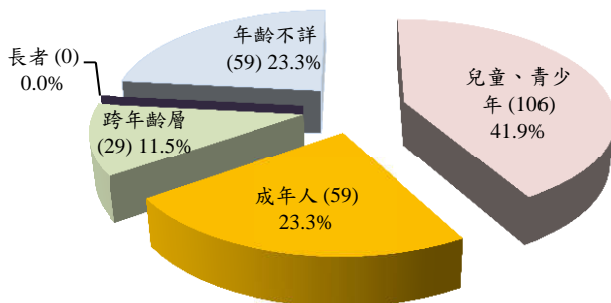
圖二十八：個人與社區/社會中的「自己」比率分佈



表二十八：「變」與故事人物年紀

年度(數目)	兒童、青少年		成年人		跨年齡層		長者		年齡不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	12	8.5%	5	3.5%	6	2.4%	0	0.0%	5	2.0%
2009/10	17	10.4%	7	4.3%	4	1.6%	0	0.0%	12	4.7%
2010/11	15	8.5%	11	6.3%	9	3.6%	0	0.0%	8	3.2%
2011/12	16	9.7%	9	5.5%	1	0.4%	0	0.0%	8	3.2%
2012/13	9	6.3%	7	4.9%	3	1.2%	0	0.0%	7	2.8%
2013/14	18	11.7%	10	6.5%	0	0.0%	0	0.0%	6	2.4%
2014/15	7	9.7%	1	1.4%	1	0.4%	0	0.0%	4	1.6%
2015/16	12	7.6%	9	5.7%	5	2.0%	0	0.0%	9	3.6%
2008/16 (253)	106	41.9%	59	23.3%	29	11.5%	0	0.0%	59	23.3%

圖二十九：「變」與故事人物年紀比率分佈



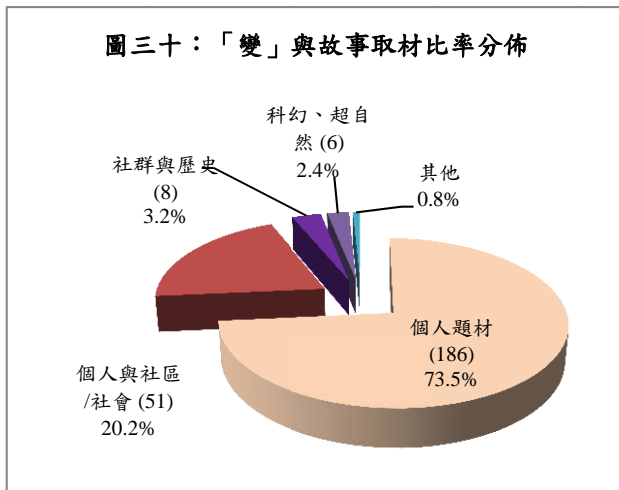
表二十九：「變」、故事人物年紀和關係的分佈

故事人物關係 (數目)	朋際關係 (135)		家人關係 (75)		鄰里關係 (52)		管治關係 (14)		代際關係 (4)		沒設定/不明確(45)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
兒童、青少年	78	57.8%	31	41.3%	12	23.1%	3	21.4%	1	25.0%	10	22.2%
成年人	33	24.4%	21	28.0%	15	28.8%	4	28.6%	1	25.0%	8	17.8%
跨年齡層	9	6.7%	13	17.3%	10	19.2%	4	28.6%	2	50.0%	5	11.1%
長者	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
年齡不詳	15	11.1%	10	13.3%	15	28.8%	3	21.4%	0	0.0%	22	48.9%

表三十：「變」與故事取材

年度 (數目)	個人題材		個人與社區/社會		社群與歷史		科幻/超自然		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	23	9.1%	4	1.6%	1	0.4%	0	0.0%	0	0.0%
2009/10	33	13.0%	5	2.0%	0	0.0%	1	0.4%	1	0.4%
2010/11	31	12.3%	8	3.2%	4	1.6%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	26	10.3%	7	2.8%	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%
2012/13	19	7.5%	5	2.0%	1	0.4%	1	0.4%	0	0.0%
2013/14	28	11.1%	4	1.6%	1	0.4%	1	0.4%	0	0.0%
2014/15	4	1.6%	6	2.4%	1	0.4%	1	0.4%	1	0.4%
2015/16	22	8.7%	12	4.7%	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%
2008/16 (253)	186	73.5%	51	20.2%	8	3.2%	6	2.4%	2	0.8%

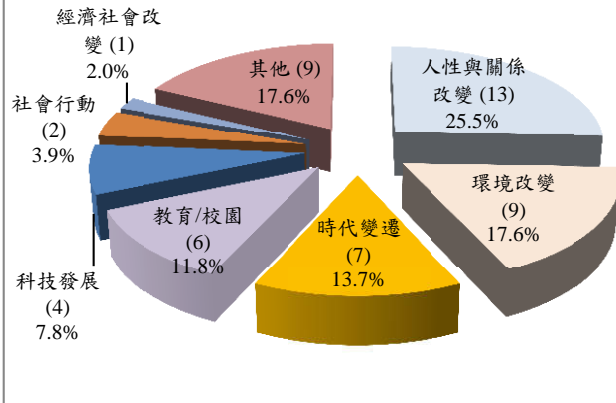
圖三十：「變」與故事取材比率分佈



表三十一：個人與社區/社會中的「變」

年度(數目)	人的改變		社會環境改變		時代變遷		教育/校園		科技發展		社會行動		經濟社會改變		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	1	2.0%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	2.0%	1	2.0%	0	0.0%
2009/10	0	0.0%	1	2.0%	2	3.9%	1	2.0%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2010/11	2	3.9%	1	2.0%	2	3.9%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.9%
2011/12	2	3.9%	0	0.0%	2	3.9%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.9%
2012/13	2	3.9%	1	2.0%	0	0.0%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	2.0%
2013/14	2	3.9%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%
2014/15	2	3.9%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.9%
2015/16	2	3.9%	3	5.9%	1	2.0%	2	3.9%	2	3.9%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.9%
2008/16 (51)	13	25.5%	9	17.6%	7	13.7%	6	11.8%	4	7.8%	2	3.9%	1	2.0%	9	17.6%

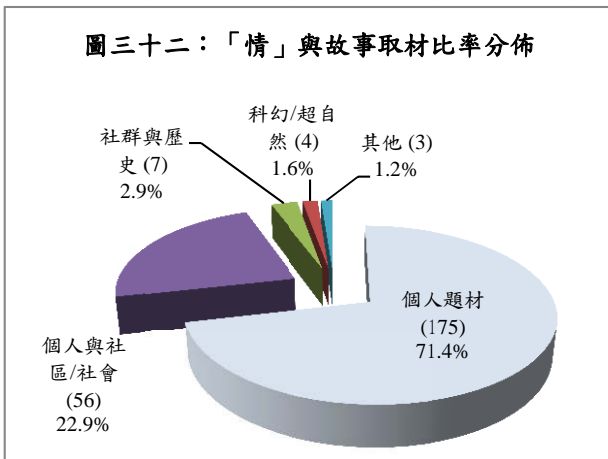
圖三十一：個人與社區/社會中的「變」的比率分佈



表三十二：「情」與故事取材

年度 (數目)	個人故事		個人與社區/社會		社群與歷史		科幻/超自然		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	18	7.3%	6	2.4%	0	0.0%	2	0.8%	0	0.0%
2009/10	28	11.4%	8	3.3%	0	0.0%	1	0.4%	1	0.4%
2010/11	27	11.0%	11	4.5%	4	1.6%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	27	11.0%	9	3.7%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.4%
2012/13	20	8.2%	7	2.9%	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%
2013/14	28	11.4%	5	2.0%	1	0.4%	0	0.0%	0	0.0%
2014/15	11	4.5%	4	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	16	6.5%	6	2.4%	2	0.8%	0	0.0%	1	0.4%
2008/16 (245)	175	71.4%	56	22.9%	7	2.9%	4	1.6%	3	1.2%

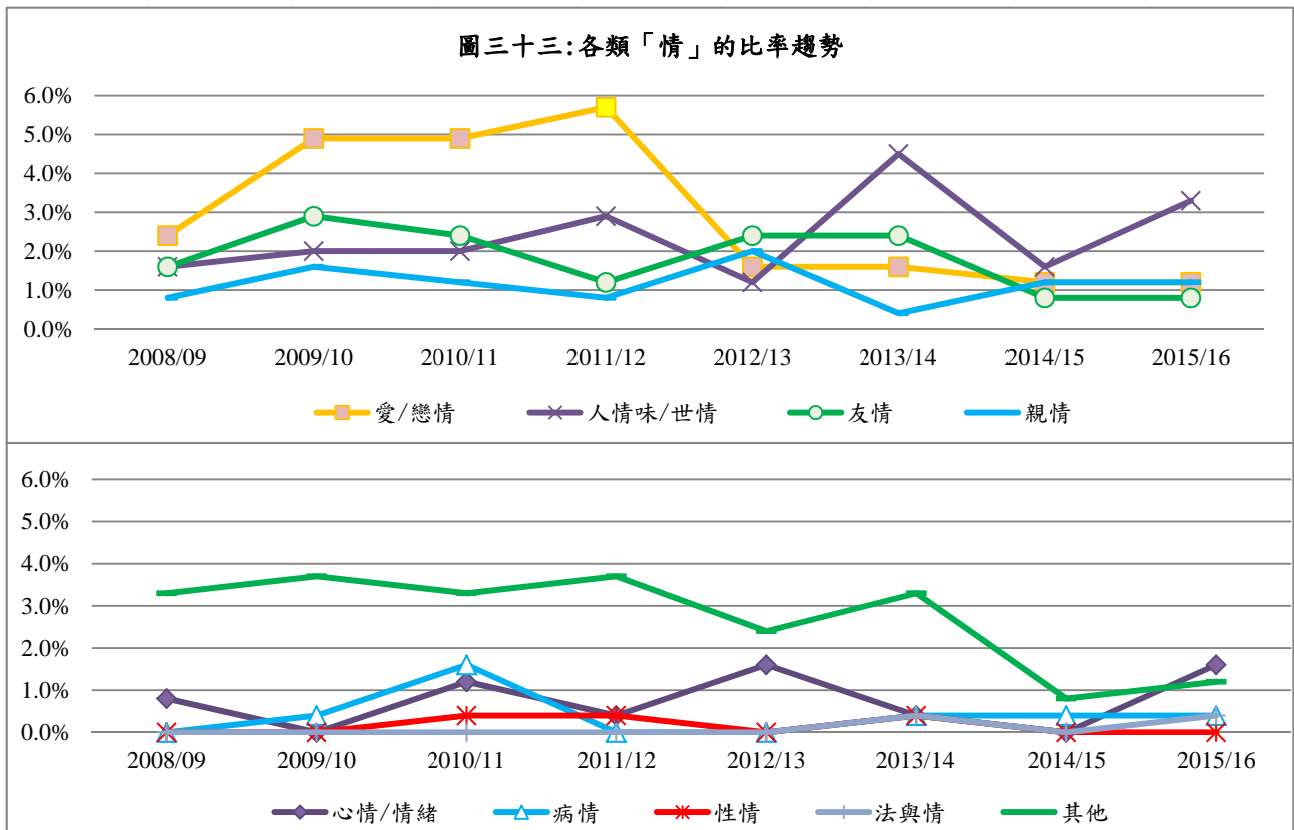
圖三十二：「情」與故事取材比率分佈



表三十三：「情」的類別的分佈

年度(數目)	愛/戀情		人情味/世情		友情		親情		心情/情緒		病情		性情		法與情		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	6	2.4%	4	1.6%	4	1.6%	2	0.8%	2	0.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	8	3.3%
2009/10	12	4.9%	5	2.0%	7	2.9%	4	1.6%	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%	0	0.0%	9	3.7%
2010/11	12	4.9%	5	2.0%	6	2.4%	3	1.2%	3	1.2%	4	1.6%	1	0.4%	0	0.0%	8	3.3%
2011/12	14	5.7%	7	2.9%	3	1.2%	2	0.8%	1	0.4%	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%	9	3.7%
2012/13	4	1.6%	3	1.2%	6	2.4%	5	2.0%	4	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	6	2.4%
2013/14	4	1.6%	11	4.5%	6	2.4%	1	0.4%	1	0.4%	1	0.4%	1	0.4%	1	0.4%	8	3.3%
2014/15	3	1.2%	4	1.6%	2	0.8%	3	1.2%	0	0.0%	1	0.4%	0	0.0%	0	0.0%	2	0.8%
2015/16	3	1.2%	8	3.3%	2	0.8%	3	1.2%	4	1.6%	1	0.4%	0	0.0%	1	0.4%	3	1.2%
2008/16 (245)	58	23.7%	47	19.2%	36	14.7%	23	9.4%	15	6.1%	8	3.3%	3	1.2%	2	0.8%	53	21.6%

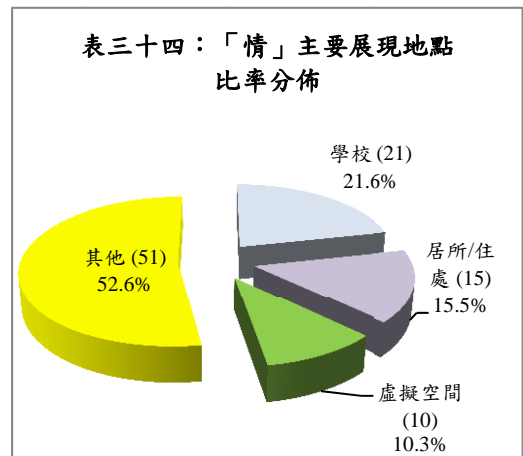
圖三十三：各類「情」的比率趨勢



表三十四：「情」主要展現的地點

年度(數目)	學校		居所/住處		虛擬空間		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	4	4.1%	0	0.0%	1	1.0%	5	5.2%
2009/10	1	1.0%	7	7.2%	0	0.0%	4	4.1%
2010/11	4	4.1%	1	1.0%	5	5.2%	7	7.2%
2011/12	2	2.1%	3	3.1%	1	1.0%	7	7.2%
2012/13	1	1.0%	0	0.0%	0	0.0%	5	5.2%
2013/14	2	2.1%	3	3.1%	1	1.0%	12	12.4%
2014/15	2	2.1%	1	1.0%	1	1.0%	5	5.2%
2015/16	5	5.2%	0	0.0%	1	1.0%	6	6.2%
2008/16 (97)	21	21.6%	15	15.5%	10	10.3%	51	52.6%

表三十四：「情」主要展現地點比率分佈



表三十五：「科學」出現的字詞組別

年度 (數目)	科學家／權威		科學發展一日千里		科學武器		科學研究		科學比賽	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	2	15.4%	0	0.0%	0	0.0%	1	7.7%	1	7.7%
2009/10	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2010/11	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	0	0.0%	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%
2012/13	4	30.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2013/14	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2014/15	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2008/16 (13)	9	69.2%	1	7.7%	1	7.7%	1	7.7%	1	7.7%

表三十六：運用「科學」的意圖

年度 (數目)	正面意圖		負面意圖	
	數目	比率	數目	比率
2008/09	3	23.1%	1	7.7%
2009/10	1	7.7%	0	0.0%
2010/11	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	1	7.7%	0	0.0%
2012/13	4	30.8%	0	0.0%
2013/14	1	7.7%	0	0.0%
2014/15	1	7.7%	0	0.0%
2015/16	1	7.7%	0	0.0%
2008/16 (13)	12	92.3%	1	7.7%

表三十七：「科學」的用途

年度 (數目)	拯救人命		改變世界		改善人際關係		發揮個人潛能		找出事情真相		報復	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	1	7.7%	1	7.7%	1	7.7%
2009/10	0	0.0%	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2010/11	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2012/13	3	23.1%	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2013/14	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2014/15	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2008/16 (13)	5	38.5%	3	23.1%	2	15.4%	1	7.7%	1	7.7%	1	7.7%

表三十八：「科學」與發明品

年度 (數目)	提及發明品		沒提及發明品	
	數目	比率	數目	比率
2008/09	2	15.4%	2	15.4%
2009/10	0	0.0%	1	7.7%
2010/11	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	1	7.7%	0	0.0%
2012/13	4	30.8%	0	0.0%
2013/14	1	7.7%	0	0.0%
2014/15	1	7.7%	0	0.0%
2015/16	1	7.7%	0	0.0%
2008/16 (13)	10	76.9%	3	23.1%

表三十九：對「科技/網絡」的描述

年度 (數目)	正面描述		負面描述		無提及	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%
2009/10	2	7.7%	2	7.7%	0	0.0%
2010/11	1	3.8%	2	7.7%	0	0.0%
2011/12	3	11.5%	2	7.7%	0	0.0%
2012/13	0	0.0%	1	3.8%	1	3.8%
2013/14	2	7.7%	2	7.7%	0	0.0%
2014/15	2	7.7%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	2	7.7%	1	3.8%	2	7.7%
2008/16 (26)	13	50.0%	10	38.5%	3	11.5%

表四十：「科技/網絡」的用途

年度 (數目)	改善人際關係		拯救人命		改善/豐富生活		奪 A		遊戲/娛樂		操控/改變世界		麻木自己		無提及	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%
2009/10	2	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%	1	3.8%	0	0.0%
2010/11	2	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	2	7.7%	2	7.7%	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2012/13	0	0.0%	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%
2013/14	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%	1	3.8%	0	0.0%	1	3.8%
2014/15	1	3.8%	0	0.0%	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2015/16	2	7.7%	2	7.7%	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
2008/16 (26)	9	34.6%	6	23.1%	3	11.5%	1	3.8%	1	3.8%	2	7.7%	1	3.8%	3	11.5%

表四十一：運用「科技/網絡」的後果/影響

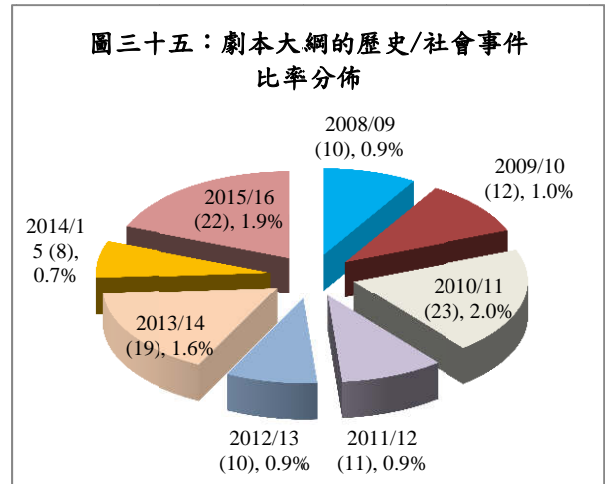
年度 (數目)	正面後果/影響		負面後果/影響		有正有負		無提及	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%
2009/10	1	3.8%	1	3.8%	1	3.8%	1	3.8%
2010/11	2	7.7%	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	1	3.8%	4	15.4%	0	0.0%	0	0.0%
2012/13	1	3.8%	0	0.0%	1	3.8%	0	0.0%
2013/14	1	3.8%	3	11.5%	0	0.0%	0	0.0%
2014/15	0	0.0%	0	0.0%	1	3.8%	1	3.8%
2015/16	0	0.0%	4	15.4%	0	0.0%	1	3.8%
2008/16 (26)	6	23.1%	13	50.0%	3	11.5%	4	15.4%

表四十二：劇中「手機」衍生的行為

年度 (數目)	負面行為		正面行為	
	數目	比率	數目	比率
2008/09	0	0.0%	0	0.0%
2009/10	1	14.3%	0	0.0%
2010/11	0	0.0%	0	0.0%
2011/12	1	14.3%	0	0.0%
2012/13	0	0.0%	0	0.0%
2013/14	1	14.3%	0	0.0%
2014/15	2	28.6%	0	0.0%
2015/16	2	28.6%	0	0.0%
2008/16 (7)	7	100.0%	0	0.0%

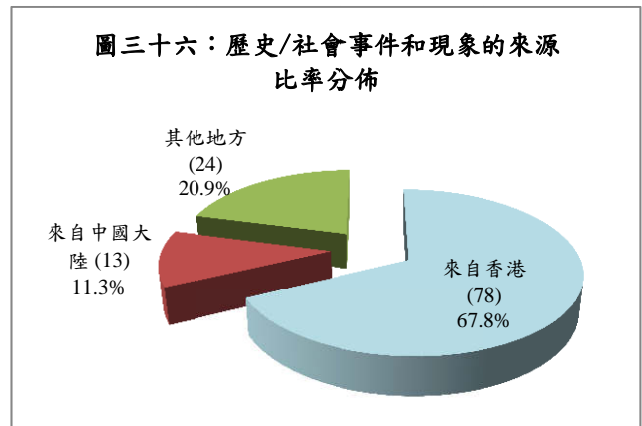
表四十三：劇本大綱中的歷史/社會事件和現象

年度 (數目)	具體社會/歷史事件	
	數目	比率
2008/09	10	0.9%
2009/10	12	1.0%
2010/11	23	2.0%
2011/12	11	0.9%
2012/13	10	0.9%
2013/14	19	1.6%
2014/15	8	0.7%
2015/16	22	1.9%
2008/16 (1173)	115	9.8%



表四十四：歷史/社會事件和現象的來源

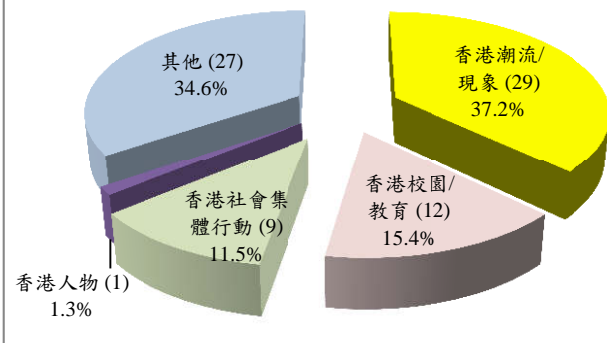
年度 (數目)	來自香港		來自中國大陸		其他地方	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	4	3.5%	4	3.5%	2	1.7%
2009/10	9	7.8%	1	0.9%	2	1.7%
2010/11	17	14.8%	4	3.5%	2	1.7%
2011/12	7	6.1%	2	1.7%	2	1.7%
2012/13	8	7.0%	0	0.0%	2	1.7%
2013/14	14	12.2%	1	0.9%	4	3.5%
2014/15	7	6.1%	0	0.0%	1	0.9%
2015/16	12	10.4%	1	0.9%	9	7.8%
2008/16 (115)	78	67.8%	13	11.3%	24	20.9%



表四十五：來源自香港的事件和社會現象類別

年度 (數目)	香港潮流、現象 (29)		香港校園/教育 (12)		香港社會集體行動 (9)		香港人物 (1)		其他 (27)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	1	1.3%	0	0.0%	0	0.0%	1	1.3%	2	2.6%
2009/10	5	6.4%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	4	5.1%
2010/11	6	7.7%	4	5.1%	1	1.3%	0	0.0%	6	7.7%
2011/12	3	3.8%	2	2.6%	1	1.3%	0	0.0%	1	1.3%
2012/13	5	6.4%	0	0.0%	1	1.3%	0	0.0%	2	2.6%
2013/14	5	6.4%	2	2.6%	3	3.8%	0	0.0%	4	5.1%
2014/15	2	2.6%	1	1.3%	3	3.8%	0	0.0%	1	1.3%
2015/16	2	2.6%	3	3.8%	0	0.0%	0	0.0%	7	9.0%
2008/16 (78)	29	37.2%	12	15.4%	9	11.5%	1	1.3%	27	34.6%

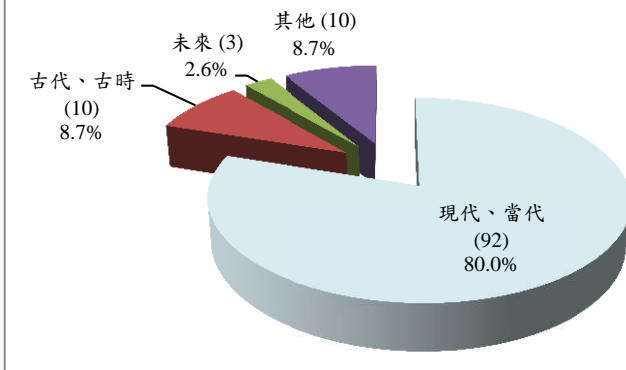
圖三十七：來自香港的事件和社會現象類別
比率分佈



表四十六：歷史/社會事件與故事時代設定

年度 (數目)	現代、當代		古代、古時		未來		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	8	7.0%	2	1.7%	0	0.0%	0	0.0%
2009/10	9	7.8%	1	0.9%	0	0.0%	2	1.7%
2010/11	20	17.4%	1	0.9%	0	0.0%	2	1.7%
2011/12	7	6.1%	3	2.6%	1	0.9%	0	0.0%
2012/13	8	7.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	1.7%
2013/14	15	13.0%	2	1.7%	1	0.9%	1	0.9%
2014/15	7	6.1%	0	0.0%	0	0.0%	1	0.9%
2015/16	18	15.7%	1	0.9%	1	0.9%	2	1.7%
2008/16 (115)	92	80.0%	10	8.7%	3	2.6%	10	8.7%

圖三十八：歷史/社會事件和現象與故事時代
比率分佈



表四十七：歷史/社會事件與「自己」、「變」和「情」的分佈

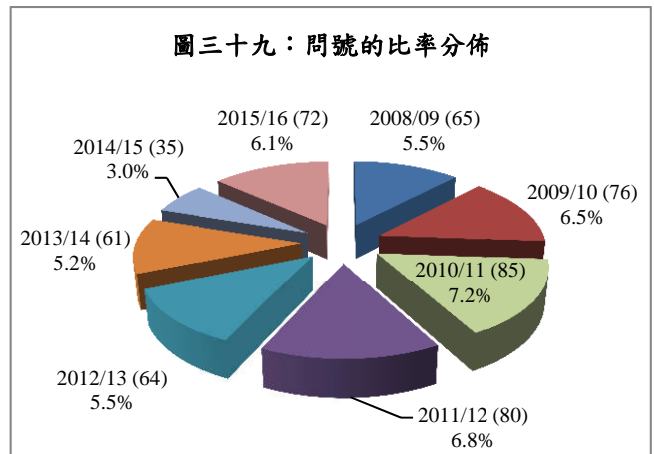
事件	「變」(48)		「情」(44)		「自己」(42)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
清拆、重建	7	14.6%	10	22.7%	5	11.9%
歷史人/事	3	6.3%	8	18.2%	6	14.3%
收購、收地	1	2.1%	5	11.4%	0	0.0%
援交	3	6.3%	4	9.1%	3	7.1%
教育	13	27.1%	2	4.5%	6	14.3%
非歷史/社會事件	21	43.8%	15	34.1%	22	52.4%

表四十八：歷史/社會事件與「科/網絡」、「科學」和「手機」的分佈

頻現字(數目)	「科技/網絡」(26)		「科學」(13)		「手機」(7)	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
宅男	3	11.5%	0	0.0%	0	0.0%
互聯網公害	1	3.8%	0	0.0%	0	0.0%
蝴蝶效應	0	0.0%	2	15.4%	0	0.0%
手機搶購潮	0	0.0%	0	0.0%	1	14.3%
非歷史/社會事件	22	84.6%	11	84.6%	6	85.7%

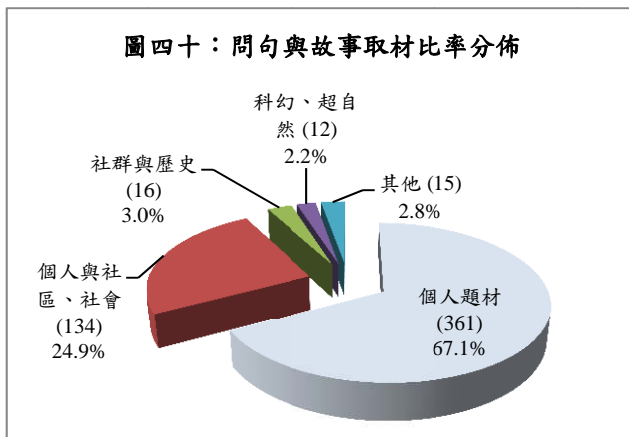
表四十九：問號的分佈

年度(數目)	問號數目	比率
2008/09	65	5.5%
2009/10	76	6.5%
2010/11	85	7.2%
2011/12	80	6.8%
2012/13	64	5.5%
2013/14	61	5.2%
2014/15	35	3.0%
2015/16	72	6.1%
2008/16 (1173)	538	45.9%

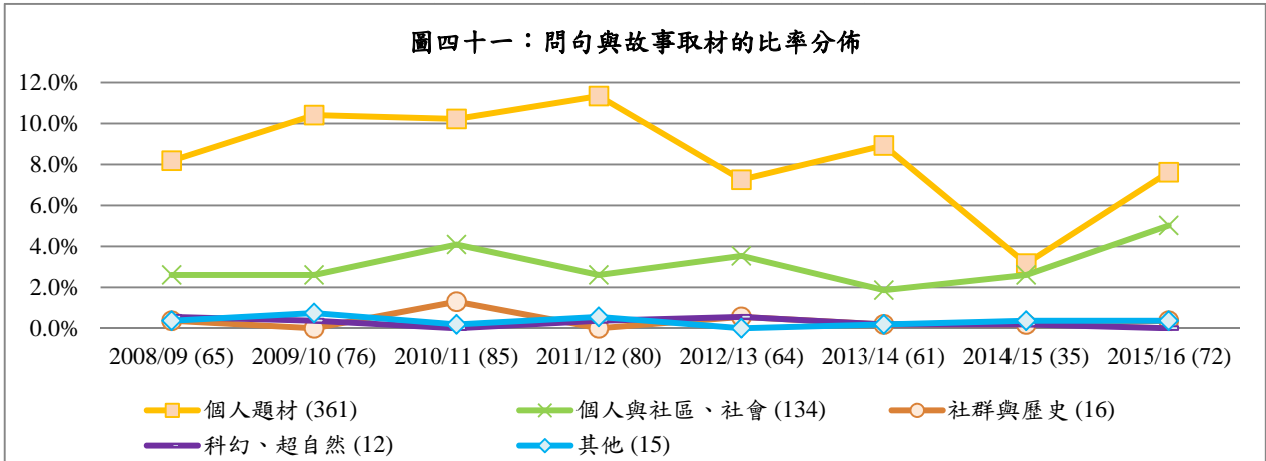


表五十：問句與故事取材

年度(數目)	個人故事		個人與社區/社會		社群與歷史		科幻、超自然		其他	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	44	8.2%	14	2.6%	2	0.4%	3	0.6%	2	0.4%
2009/10	56	10.4%	14	2.6%	0	0.0%	2	0.4%	4	0.7%
2010/11	55	10.2%	22	4.1%	7	1.3%	0	0.0%	1	0.2%
2011/12	61	11.3%	14	2.6%	0	0.0%	2	0.4%	3	0.6%
2012/13	39	7.2%	19	3.5%	3	0.6%	3	0.6%	0	0.0%
2013/14	48	8.9%	10	1.9%	1	0.2%	1	0.2%	1	0.2%
2014/15	17	3.2%	14	2.6%	1	0.2%	1	0.2%	2	0.4%
2015/16	41	7.6%	27	5.0%	2	0.4%	0	0.0%	2	0.4%
2008/16 (538)	361	67.1%	134	24.9%	16	3.0%	12	2.2%	15	2.8%



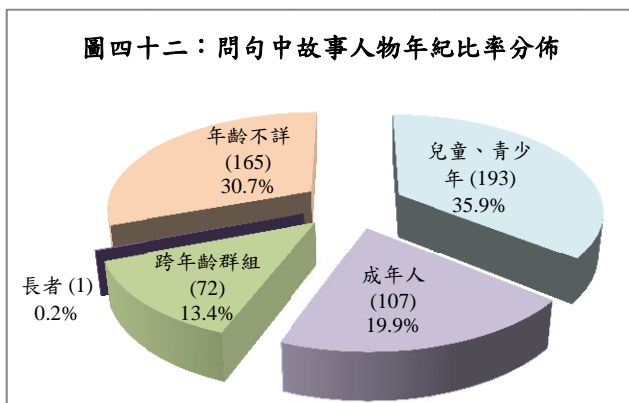
圖四十一：問句與故事取材的比率分佈



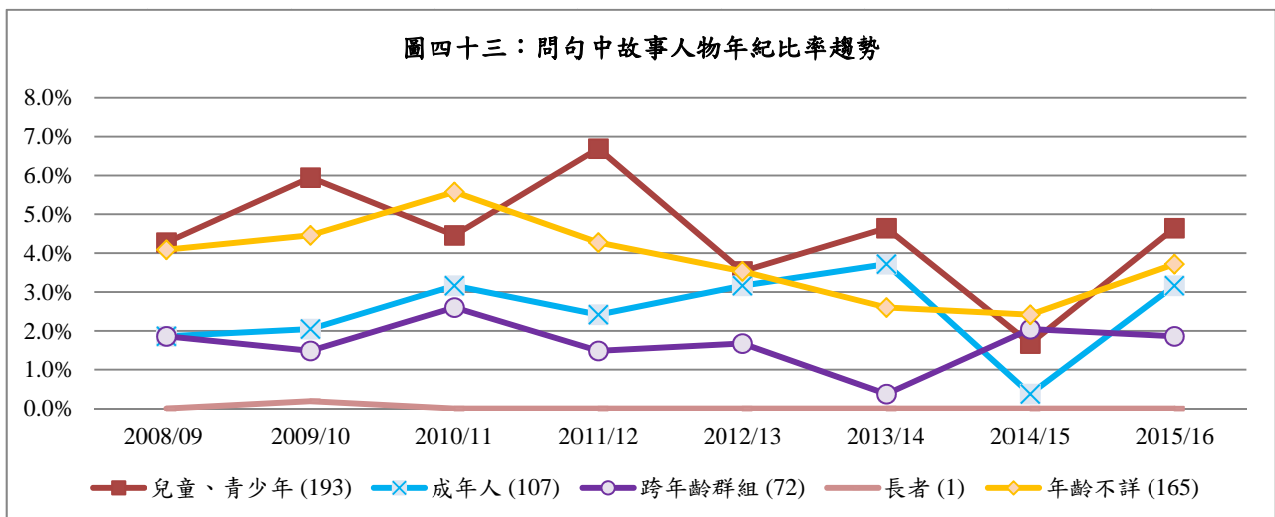
表五十一：問句中故事人物年紀

年度 (數目)	兒童、青少年		成年人		跨年齡群組		長者		年齡不詳	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	23	4.3%	10	1.9%	10	1.9%	0	0.0%	22	4.1%
2009/10	32	5.9%	11	2.0%	8	1.5%	1	0.2%	24	4.5%
2010/11	24	4.5%	17	3.2%	14	2.6%	0	0.0%	30	5.6%
2011/12	36	6.7%	13	2.4%	8	1.5%	0	0.0%	23	4.3%
2012/13	19	3.5%	17	3.2%	9	1.7%	0	0.0%	19	3.5%
2013/14	25	4.6%	20	3.7%	2	0.4%	0	0.0%	14	2.6%
2014/15	9	1.7%	2	0.4%	11	2.0%	0	0.0%	13	2.4%
2015/16	25	4.6%	17	3.2%	10	1.9%	0	0.0%	20	3.7%
2008/16 (538)	193	35.9%	107	19.9%	72	13.4%	1	0.2%	165	30.7%

圖四十二：問句中故事人物年紀比率分佈



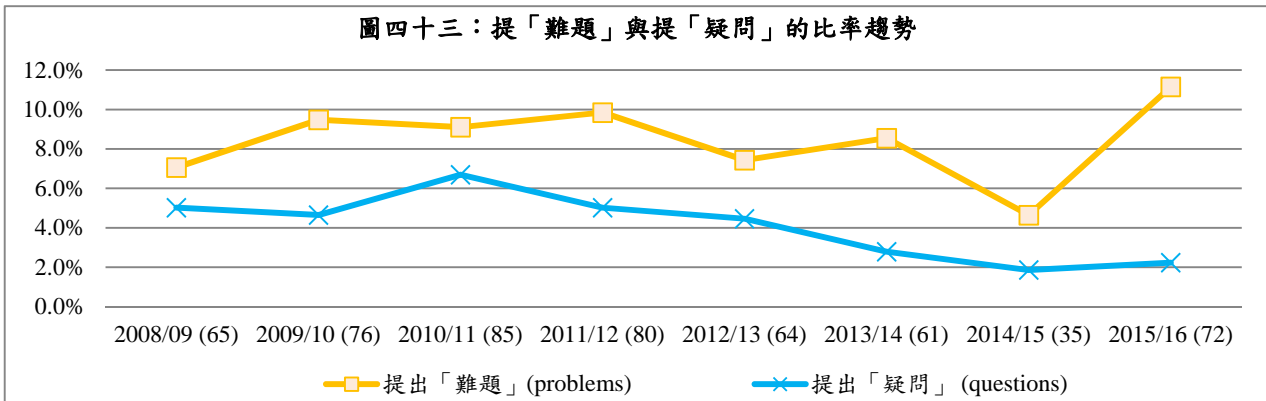
圖四十三：問句中故事人物年紀比率趨勢



表五十二：問句的作用：「難題」與「疑問」

年度 (數目)	提出「難題」 (problems)		提出「疑問」 (questions)	
	數目	比率	數目	比率
2008/09	38	7.1%	27	5.0%
2009/10	51	9.5%	25	4.6%
2010/11	49	9.1%	36	6.7%
2011/12	53	9.9%	27	5.0%
2012/13	40	7.4%	24	4.5%
2013/14	46	8.6%	15	2.8%
2014/15	25	4.6%	10	1.9%
2015/16	60	11.2%	12	2.2%
2008/16 (538)	362	67.3%	176	32.7%

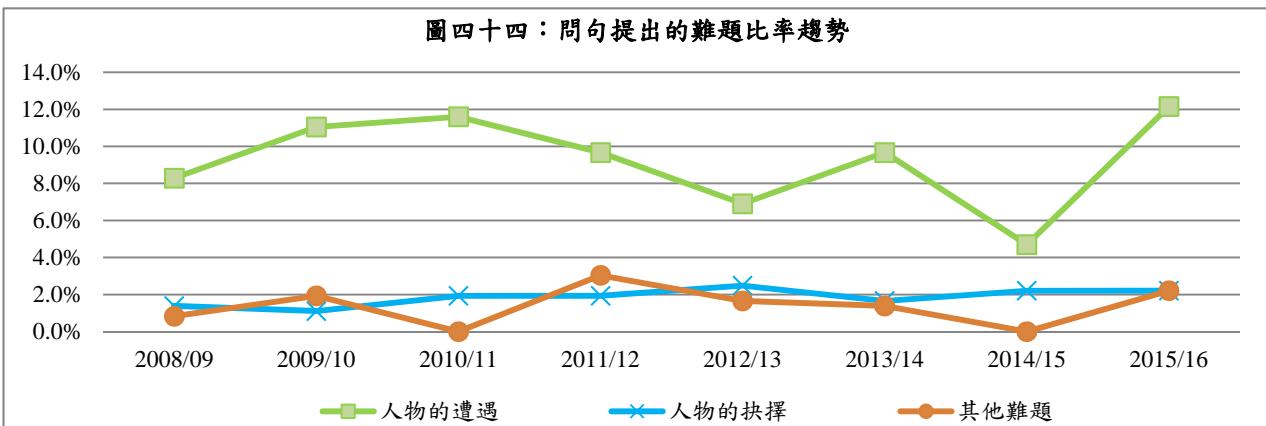
圖四十三：提「難題」與提「疑問」的比率趨勢



表五十三：問句提出的難題

年度 (數目)	人物的遭遇		人物的抉擇		其他難題	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	30	8.3%	5	1.4%	3	0.8%
2009/10	40	11.0%	4	1.1%	7	1.9%
2010/11	42	11.6%	7	1.9%	0	0.0%
2011/12	35	9.7%	7	1.9%	11	3.0%
2012/13	25	6.9%	9	2.5%	6	1.7%
2013/14	35	9.7%	6	1.7%	5	1.4%
2014/15	17	4.7%	8	2.2%	0	0.0%
2015/16	44	12.2%	8	2.2%	8	2.2%
2008/16 (362)	268	74.0%	54	14.9%	40	11.0%

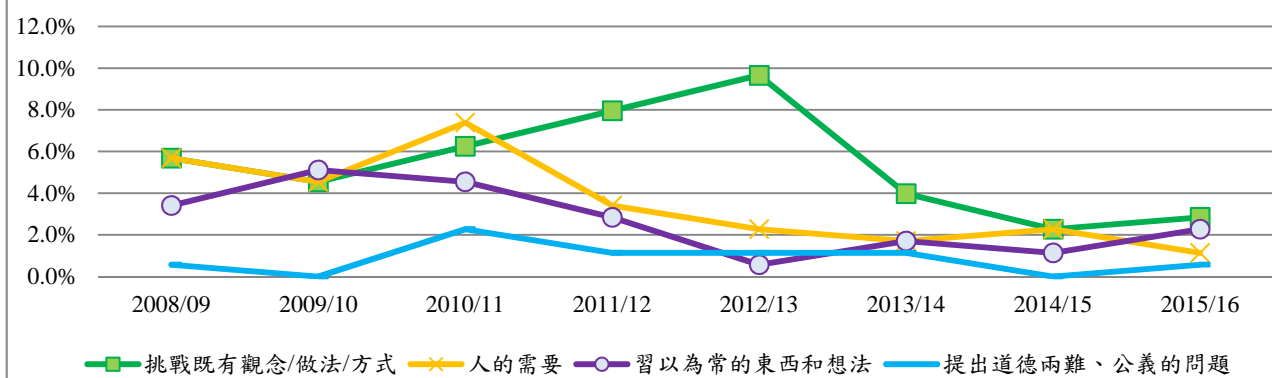
圖四十四：問句提出的難題比率趨勢



表五十四：問句提出的疑問

年度 (數目)	挑戰既有觀念/做法		人的需要		習以為常的東西和想法		提出道德兩難/公義的問題	
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率
2008/09	10	5.7%	10	5.7%	6	3.4%	1	0.6%
2009/10	8	4.5%	8	4.5%	9	5.1%	0	0.0%
2010/11	11	6.3%	13	7.4%	8	4.5%	4	2.3%
2011/12	14	8.0%	6	3.4%	5	2.8%	2	1.1%
2012/13	17	9.7%	4	2.3%	1	0.6%	2	1.1%
2013/14	7	4.0%	3	1.7%	3	1.7%	2	1.1%
2014/15	4	2.3%	4	2.3%	2	1.1%	0	0.0%
2015/16	5	2.8%	2	1.1%	4	2.3%	1	0.6%
2008/16 (176)	76	43.2%	50	28.4%	38	21.6%	12	6.8%

圖四十五：問句提出的疑問比率趨勢



10. 附錄

10.1. 參與隊伍呈交劇本大綱的時序

年度	遞交劇本大綱日期	學校參與隊伍數目	小學隊伍數目 ⁴⁴	中學隊伍數目 ⁴²	中學廣東話、普通話隊伍數目 ⁴⁵	收集作研究用途的劇本大綱數目
2008/09	2009年1月13日	535	262	273	204	141
2009/10	2010年1月13日	535	244	291	213	163
2010/11	2011年1月21日	535	251	284	217	176
2011/12	2012年1月20日	535	242	293	207	165
2012/13	2013年1月18日	535	267	268	184	144
2013/14	2014年2月5日	535	252	283	209	154
2014/15	2015年1月9日	535	270	265	187	72
2015/16	2016年2月1日	535	270	265	193	158

⁴⁴ 數目為廣東話、英語、普通話三個語言組別的總和。

⁴⁵ 中學廣東話和普通話組別參與隊伍的劇本大綱為本研究的對象。

10.2. 內容分析編碼表

分析單位 (Unit of Analysis)：以每一學年收錄的劇本故事大綱計算

訊息分析單位 (Message Unit)：以每一劇本故事大綱計算

類別 (Category)	備註
1. 參與隊伍所屬語言組別 a. 廣東話 b. 普通話	類別 1~3：參與隊伍、參演劇本、編作者的基本資料
2. 劇本藍本/意念的來源： a. 沿用現有劇本 b. 改編 (見 2.1) c. 共同/集體創作 d. 資料不詳	
2.1 改編的劇本意念來源： a. 歌曲 b. 虛構故事 c. 真人故事 d. 現存劇本 e. 資料不詳	
3. 負責劇本創作/改編者： a. 老師 b. 學生 c. 外來導師 d. 校友 e. 師生導師共同編作 f. 資料不詳	
4. 故事大綱有/沒有 <u>劇名</u> a. <u>有</u> 劇名 b. <u>沒有</u> 劇名	類別 4~5：劇名的訊息內容
5. 劇名的起名方式： a. 以 <u>人</u> 起名 b. 以 <u>地</u> 起名 c. 以 <u>物</u> 起名 d. 以 <u>時</u> 起名 e. 以 <u>情</u> 起名 f. 以 <u>動作/行動</u> 起名 g. 其他	
6. 戲劇預設的 <u>主要人物數目</u> ： a. 一人 b. 兩至五人 c. 六人或以上 d. 人物數目設定不明確	類別 6~10：故事大綱內有關主要人物的訊息內容
7. 主要人物角色的 <u>性別</u> ： a. 女性/以女性為主 b. 男性/以男性為主 c. 男女性皆有 d. 中性/性別不明顯	
8. 主要人物的 <u>年紀</u> ： a. 兒童、青少年 b. 成人 c. 長者 d. 跨年齡組別 e. 年齡不詳	
9. 預設主要人物的 <u>關係</u> ： a. 家人關係 b. 朋際關係 c. 鄰里關係 d. 代際關係 e. 管治/治理關係 f. 沒有設定/不明確	
10. 預設主要人物的 <u>地位</u> (status) a. 地位有差別 b. 地位相等 c. 未能識別	
11. 故事設定的 <u>時代</u> ： a. 現代、當代 b. 古代、古時 c. 未來 d. 時代/時間不明確	
12. 故事設定發生的 <u>地點</u> ： a. 學校 b. 寓所/住處 c. 工作場所 d. 公眾場合/場所 e. 虛擬空間 f. 虛構地方 g. 地點不明確	類別 11~12：故事大綱內故事設定的時和地的訊息內容
13. 故事取材： a. 個人 b. 個人與社區、社會 c. 社群與歷史 d. 科幻、超自然 e. 其他	
14. 戲劇張力 (tension) a. 由任務引發 b. 由關係引發 c. 由出人意表引發 d. 由謎團引發 e. 由虛實並置引發 f. 資料不詳	類別 14：故事大綱內有關戲劇張力的訊息內容

10.3. 劇本大綱選錄 (1)：故事人時地資料不詳的例子

- a. 『生有限，但只要發現——愛，活，將會無限。』
- b. 『每個人都想生活得幸福快樂，但是，怎樣才能活得幸福呢？要活在哪裡才能快樂呢？一個簡單的故事，兩顆生命的相遇，建構成一幕短短的戲劇。究竟幸福快樂是一個個體能夠自我營造和滿足的？還是需要大家一起合力，建立一個能夠孕育幸福快樂的環境呢？』
- c. 『一群玩具在鬧得你死我活之際，忽然開始質疑自己的價值。被唆擺下，他們爭相在俱樂部建立勢力，以證明自己的價值。虛幻之間，空間交錯。最終，各自發現了存在的意義。』
- d. 『一塊小小的餅乾能帶來一絲絲的溫情，同是一塊小小的餅乾卻帶來無盡的悔恨！然而，誰人也估不到，這塊小餅乾把一對男女三度緊緊地扣在一起，卻要經歷一段跌宕的人生。劇中的主角晴子和柏文，第一次的相遇互相帶來溫暖；第二次的重遇重燃人生的盼望；第三之重逢卻……』
- e. 『這是一個關於「飯香」的故事。每個家庭都有一個屬於「飯香」的故事。我們明白，現今香港人只講究吃飯，不講究吃「飯」。但我們願意相信，面臨不安穩的未來，那道蒸氣、那股香氣，可維繫那份彷彿失去的完整。』
- f. 『有人說：「好醜命生成」，孩子無法選擇自己的出身，家境好壞就注定孩子一生的命途嗎？四個來自不同家境的孩子，同樣渴望成長，渴望實現自己的理想，渴望保護身邊的人。就在一次驚險的經歷後，他們不再隱瞞真相、不再逃避現實。改變，因為他們不用掙脫命運的制肘；改變，因為命運就掌握在自己手裡。儘管出身不同，家，仍然是他們成長的力量。』
- g. 『一個用紙造成的國度，可以很美。然而，當眾人沉醉「紙」中，有天一切終會凝住。那時，你又有否想過讓「紙」帶領你飛出這個美麗國度？「紙·禁城」—很美，但不可能困住我！』

10.4. 劇本大綱選錄 (2)：故事人物的「地位」設定的例子

10.4.1. 故事人物的「地位」有差別

- a. 『大君王為得到統治大地的力量而興建千人塚，並找來一千個奴隸以完成祭典。公主竊聽被發現，決心拯救情郎。最後一批奴隸到達軍營，一心等死。武者勸誘奴隸反抗但眾人猶疑不決。公主潛入軍營卻勸說武者離開，他左右為難，但此時大君王到臨，眾人全都準備送進千人塚內。公主為一心所愛，願意跟隨武者進千人塚。眾人在黑暗中或掙扎或撕殺，武者和公主卻發現地心的火燄。二人投身火燄之中，跟所有奴隸化成英靈，衝出地面，完結一切。』
- b. 『近年來，毒品的橫蠻風氣漸滲入校園。警方於盡力打擊的同時，派遣臥底進入校園，勢在撲滅毒風。本劇旨在以臥底潛入校園的新聞作主線，以半喜劇的形式帶出毒品對青少年的禍害，令人有所反思，有其可鑑。』
- c. 『故事講述在一個虛構的時空裏，政府對沉淪的青少年採取隔離政策。當身陷囹圄時，青少年終有空間反思自身問題。近年的青少年問題日益嚴重，吸毒、援交等問題層出不窮。本劇希望與觀眾探討青少年問題的起因，並啟發看官的思維，思考青少年與社會的關係。』
- d. 『Meimei 因為想成為媽媽和為家庭減輕經濟負擔，而走上援交的道路，被騙之下懷有身孕，最後獨力苦養女兒長大成人。卡娃兒則因為朋友之間的競爭而走入援交的圈子，同樣與 Meimei 遇上相同結局，被騙之下懷有身孕。可是，卡娃兒卻選擇放棄成為媽媽的願望。在今天的社會，有很多事情不能由自己掌控。卡娃兒與 Meimei 截然不同的選擇，究竟哪一個的決定可以令自己活得更好？』
- e. 『阿希、阿銘和阿欣是形影不離的好朋友，但阿希跟阿銘的友情卻因為阿銘對阿希的心意而暗地裡產生一陣風波……每當提及同性戀時，不同的人有不同的反應：有的接受，有的排斥，也有的認為沒所謂。種種反應，到底哪種是破壞一段友情、害死一個生命的元兇？到底愛如何分對與錯？』
- f. 『整容，一個全球化的現象，但它的出現，究竟會令人獲得一切？還是令人失去一切？英駿，故事中的主角，年少時因容貌醜陋而成為別人的嘲笑對象，令他心中留下不能磨滅的陰影，他決心尋找改變容貌的方法。長大成人後，他終於踏上整容之路，不斷的改進容貌，令他逐漸擁名與利。當他滿足於自己的名利時，身邊的親人、朋友卻一一離他而去。整容令他獲得一切？還是失去所有？』
- g. 『「天地茫茫，人間有愛」文潔生活在單親家庭，在學校中是個反叛的小伙子；在家中，她是個被爸爸遺棄的小孩子；在朋友圈中，他也並非個受歡迎的人。當一個受盡傷害的心，受到一個老奸巨滑的毒販的引誘，她會如何決擇？而在她眼中不值一提的現實世界，是否又如她所想般冷酷無情？』
- h. 『一個愛觀星的十七歲中三男生耀輝由內地移居到港唸書，他被派到只有 207 個學生的青龍村第一中學。這所中學的一切一切都與他預期的有很大的出入，這裡他遇到一個不計較薪金的校長，一些土生土長、簡樸的青龍村學生，還有……』
- i. 由學生人數太少，教育局決定要停辦這所學校，面對被「殺校」，同學們都上街遊行爭取小

班際，但當中卻出現意見分歧。那麼耀輝、校長、同學們會怎樣處理？

- j. 距離學校結束的日子愈來愈近，夜空上的星星反卻愈來愈疏遠，同學們的關係也如此嗎？』
- k. 『阿康是精神病復康者，很多人都不願意接納他，在社會中備受歧視。他已經見過九十九份工，有九份見不成，有九十份一到試用期就被炒了。今天，阿康將會見他人生第一百份工。』
- l. 『五個來自不同階層的人，機緣巧合之下，同困在一部升降機之中，引發了不少矛盾與衝突。』
- m. 『Amy 和 Bonnie 系一對好好既朋友，佢地成日一齊溫書，做咩都一齊。有一次，學校派成績表，Bonnie 既成績好過 Amy 好多，Amy 諗唔明，點解一齊溫書，成績可以差咁多。Amy 妒忌 Bonnie，仲夾埋全班孤立她，後來…』
- n. 『這是一個追尋夢想的故事。兩個被標籤為「無目標、無理想」的問題學生嘉進及世榮，平日極不受同學與老師歡迎。他們貪玩成性，屢次擅自用實驗室設備攪鬼作怪，令老師為之氣結。直至代課老師車 sir 出現，他力排眾議，致力發掘二人優點。其獨特的教學方法及處事方式，令嘉進及世榮對他產生了好奇，於是乎三人合力誓要在科學比賽中發光發熱。』
- o. 『故事改編自真實事件，是有關於 1899 年紐約市一班賣報童的故事，他們為爭取公平和公義的待遇，不怕面對財力豐厚及勢力龐大的報商，不甘受到無理的欺凌，群起反抗不義，並在體會到友情、公義及和平抗爭的真義，感動了整個的社會，而最終引起一場爭取公平與公義的運動。』
- p. 『一群各有性格的小伙子，本在同一班級愉快的渡過。突然兩位外族同學的加入，使班內氣氛變得不和諧。一群青少年互有偏見、歧視。到底，不同膚色，不同背景，不同見解所產生的磨擦，應該如何化解？如何回復和諧呢？最終各人如何化身成為一群「講態度」的青少年呢？』

10.4.2. 故事人物地位相等

- a. 『發記茶餐廳收到清拆重建的惡耗，一班以發記為家的少年、伙計和街坊不知如何是好，各有所憂。山窮水盡，他們唯有嘗試不同方法來留住發記，成功或失敗固然重要，但他們的經歷和體會也許才是生命中真正的印記。』
- b. 『一班無心向學，被人輕視的「失敗」學生遇上一個被人輕視的「失敗」老師，每天日夕相對，在課堂上由互相擦出火花，到慢慢互相認識，到最後更開始發現對方鮮為人知的一面，為對方的所謂「失敗」重新定義。』
- c. 『阿軒和阿強分別面臨失業和露宿的情況，兩人街頭巧遇，忽發奇想，希望裝瘋扮傻進入瘋人院居住，便可不愁居所，無憂衣食，更可有人服侍。奇想變為現實，他們成功混了進去。初進去發現原來院中卧虎藏龍，那裡有：股壇奇才方展博、億萬票房池大導、宅男神朱麗葉、還有…… 可是兩人住了一段時間漸漸感到瘋人病情不輕，他們明白世上並無遁世桃源，更怕自己有朝一日會由假傻變真瘋，於是計劃逃走。』
- d. 『阿煩一次受傷入院，認識了因血癌而住院的小欣，令阿煩有所改變。』

- e. 『兩位九十後初中少年，逃學時巧合地在公園相遇，傾談間發現彼此逃學的原因，離不開被同學欺負及家人相處等問題……在對人生失去信心時，卻有人能夠將其心結解開，令希望重燃……此人究竟是誰？』
- f. 『五個互不相識的生命，截然不同的價值觀，在機緣巧合之下在某幢大廈困「軋」。我們是同一幢大廈的住客，但從不相識。在「軋」內卻產生了不同的精彩火花。彼此由陌生走到熟悉，再到互相關心。短短的二十分鐘內，命運從此逆轉。』
- g. 『一位女龍友、一位每天搭叮叮過日晨的阿婆、一位為追女仔而每天趕搭同一班電車的上班一族，三人在電車相遇相識，發展一段叮叮情。』

10.4.3. 未能識別主要人物的地位

- a. 『蚊蚊是一個天生喜歡扮靚的女仔。某日，一件不可思議的事發生了，令她的生活有了180度的轉變。到底她會變成怎樣？』
- b. 『「所謂潑墨，初不成像，加以聯想，因物造形，經過修飾，使之成畫。」《潑墨》——有意無意、弄巧而成的作品。由導師帶領，伴學生遊走生活，有感而發，順春夏秋冬四季之序，把玩甜酸苦辣，潑出喜怒哀樂。人生樂趣無窮，樂而忘返，肆意潑墨，從色彩斑斕的墨跡當中，一窺光怪陸離的人生百態。』
- c. 『我們如今彷彿對著鏡子觀看，模糊不清；到那時就要面對面了。（哥林多前書十三章 12節上）凡人如你我，每天都想知真相，卻如對鏡猜謎。Kathy - 比你我都更想知得多一些……』

10.5. 劇本大綱選錄 (3)：劇本命名的例子

10.5.1. 以動作/行動起名的劇本

a. 劇名：《數星星》

『四位中一的學生各有夢想，但他們往往都被家長的期望、別人的眼光和功課的壓力等等的問題，失去了追尋夢想的動力。可是有一天，有人遇上了來自遠方的小王子；小王子對夢想的堅持及毅力，都給失去夢想的人一股暖流。小王子更與學生到不同的星球去經歷種種難關，找尋支持夢想的能源，為少年的未來成長之路添上繽紛的色彩！』

b. 劇名：《迴》

『DSE 放榜當日，志明像所有的應屆考生一樣，必須回學校領取成績單，但回校的過程卻困難重重，志明每遇到一件有能力幫忙卻不願意去幫忙的事時，就會時光倒流，回到一天的開始，到底志明能否排除重重考驗，順利拿到成績單？』

c. 劇名：《「拼音啊，拼音！」》

『拼音有什麼作用？正確的普通話語音有什麼重要呢？在拼音城裏，有一班大盜千方百計地偷去了某些拼音，這對城裏的人有甚麼影響？城裏的人能找回那些拼音嗎？』

10.5.2. 以地起名的劇本大綱例子

a. 劇名：《無飯教室》

『某一天，學校的午膳供應商廠房發生爆炸，午膳供應恐會中斷。學校裏，同學突然收到這消息，加上下著狂風暴雨，學校為了安全而不讓同學外出吃飯。在無飯的教室，同學們和老師如何解決問題？』

b. 劇名：《紙·禁城》

『一個用紙造成的國度，可以很美。
然而，當眾人沉醉「紙」中，有天一切終會凝住。
那時，你又有否想過讓「紙」帶領你飛出這個美麗國度？
「紙·禁城」——很美，但不可能困住我！』

c. 劇名：《惟田村》

『2014 年的 5 月上旬，惟田村飽受滂沱大雨的沖刷。十分受旅客歡迎，支援著村民收入的天后廟，和聳立廟旁的百年老樹，雙雙飽受水災折磨。當百年老樹壓著天后廟的時候，惟田村應該捨棄老樹還是另建天后廟呢？過去和未來，該怎樣選擇呢？捨棄未來？還是抹殺過去？不少村民贊同放棄百年老樹以便維修天后廟，但村內的年輕人們不能接受老樹的命運，紛紛抗議。正當村民們在爭拗時，第二場大雨來臨了……』

10.5.3. 以人起名的劇本大綱例子

a. 劇名：《我係貓王》

『一班熱衷出貓的學生一直研究不同的出貓方法，使他們成績斐然，連班主任亦無他們辦法。

一次突擊測驗，監考老師正是著名捉貓高手，同時間同學們定下最高分者可榮為班中的出貓

之王。最強的出貓高手挑戰最強捉貓高手，決鬥一解即發到底鹿死誰手。』

b. 劇名：《唯獨一丁》

『每個人其實都很獨特，我們都有缺點，但我們亦有漂亮的地方，未必每個人都懂得欣賞自己的獨特和美麗，但當你選擇去愛，和做自己喜歡的事情，別人會看得到你的珍貴。而你生活的每一筆亦會畫出彩色，劇中的主角丁丁亦會一筆一筆呈現她漂亮的地方。』

c. 劇名：《「七個猶太小孩……及其他」》

『2009年上演的《七個猶太小孩》全劇只有十分鐘，乃是邱琪兒對2008年底「以色列襲擊加薩地帶」事件所作的回應，劇作的副題是「一個關於加薩的劇」（a play about Gaza），全劇沒有角色，而只是一大堆以「跟她說」（Tell her）或「別跟她說」（Don't tell her）開始的對白。

本校話劇組以拼貼手法，在劇本當中加入了《安妮日記》、《以色列建國宣言》及《村上春樹：高牆與雞蛋——耶路撒冷文學獎獲獎演講》三個文本的節錄，以另一角度探討人類因爭奪權力與暴力所導致的悲劇。』

10.5.4. 以物起名的劇本大綱例子

a. 劇名：《毒后的禁果》

『白雪公主的母后日夜希望成為世上最美麗的人，毒死了白雪後，魔鏡竟然說伊甸園裡的夏娃才是最美麗。小矮人以為白雪沉淪毒海，母后利用毒品命令小矮人採摘伊甸園的大麻和殺死夏娃。在危急關頭，白雪突然出現，她知道毒后的弱點，她不但幫助小矮人搥甩毒癮，更召集眾人用愛心攻擊打敗毒后的心魔，令她回歸正途。』

b. 劇名：《情書》

『爺爺嫻嫻慨嘆現代的速食文化，由此向孫子及其女朋友講述起兩人的愛情故事。原來兩人相識於花燈會，後來經過多年相處，便日久生情，並鼓起勇氣向對方送上情書，但送情書的過程並不順利，幸而最後二人的情書均能交到對方手上。』

c. 劇名：《魔幻斗篷》

『沈若嵐受盡了朋友的戲弄與侮辱，家人又因工作而忽視她……

終於有一天，她在一間神秘的店舖——魔幻之曲，看到一見隱身斗篷，好奇心的驅使下，她買了那件隱身斗篷，她發現這件斗篷能令人聽到她，但看不到她，而且可以增加自信心，於是她便穿著它去捉弄曾經戲弄過她的朋友，去試探父母……

當沈若嵐發現父母其實很關心她時，她決定脫下斗篷，但卻發現她怎樣也脫不下，於是她去找魔幻之曲的店主，但店主竟要沈若嵐破解難題，題目的答案就是脫下斗篷的方法……』

10.5.5. 以情起名的劇本大綱例子

a. 劇名：《塵世情》

『阿慈的公公患老人痴呆、婆婆不久後又去世。阿慈的父母的關係亦因此出現裂痕，最後離婚收場。撫養權自然地交到母親手上，父親亦明白自己經濟能力不足。雖然感情不再，但父女情還在，阿慈的父親打算奪回撫養權……』

b. 劇名：《心底那話兒》

『在這一個人年頭，誰都會有傷心，誰都會有遺憾。一個為世所迫而發了瘋的中年男子，企圖於這天的下午打劫一輛小巴。當他登上小巴，並行劫車上的三位乘客時，才發現這三個乘客也不好過。女學生趕著去送別她那深深愛慕的人；老公公隻影形單，想死那死去多年的妻子；青年人剛剛保釋，並被他的母親逐出家門。尋找幸福，很難。』

c. 劇名：《傷惜》

『一次車禍，讓你醒覺，令你後悔所做的事。回到過去又能否改變一切？抑或再次嘗到失去的滋味？一個女孩子穿梭時空，回到過去，希望挽回與母親的親情。她能否成功救回母親的性命？事情的發展又會否如她所料呢？』

10.5.6. 以時起名的劇本大綱例子

a. 劇名：《沒有 Prefect 的日子》

『頑皮的陳小寶不喜歡守校規，又愛戲弄同學，引致校內 Prefect 常常「捉」他。一天，prefect 跌倒受傷要進醫療室，在沒有 prefect 「捉」的日子，陳小寶以為是「反轉學校」的開始，怎料卻是自己被「反轉」，他才明白：穿鞋子，鞋帶不能太緊也不能太鬆這個道理。』

b. 劇名：《平行時空奏鳴曲》

『你有沒有曾經覺得父母和自己是屬於不同時空的人？你有沒有曾經覺得父母與自己之間相隔一道鴻溝？

一個努力追求舞蹈夢的女孩，卻受到傳統思想父親的強烈反對。

一個擁有直升機家長的男孩不想繼續遵從母親的安排，但卻找不到自己的方向。

一個身處重組家庭的女孩對後父抱有極大偏見，卻因各人的開解開始反思父母身份認同的問題……』

c. 劇名：《不一樣的聖誕》

『聖誕節

是一個充滿愛和恩典的日子，是一個盡興狂歡的晚上，

是一個嚴寒的冷夜，是一個回憶，是一個數字還是一個奇蹟？

四個露宿者加一個青年，對於他們，聖誕是一場仗，一場沒有什麼勝算的仗。

他們找不到出路，作者找不到出路，仍要前進嗎？路仍在嗎？』

10.6. 劇本大綱選錄 (4)：穿越時代的例子

10.6.1. 穿越未來和過去

『2046年一個少年科學家楚翹捉了同是十五歲的愛因斯坦、釋迦牟尼、南丁格爾、華陀和一個中學生珍珠去她的實驗室，為了證明自己最叻。整個行動原來有黑幫在背後策劃，期望操控了他們就可以掌握科技去壟斷謀利。珍珠策動眾人聯同楚翹研發的電腦救出大家，楚翹亦知道被人利用了而所有年青偉人亦因知悉自己將來成為偉人而改變自我形象。』

10.6.2. 穿越未來和過去

『二十四世紀，面臨能源不足的情況，於是科學家精心挑選三位有着不同性格的學生，利用時光手錶穿梭時空，目的是尋找能源。相傳秦朝「夜明珠」內有大量的能源，所以他們從秦始皇手中盜取「夜明珠」，卻不小心將現代的物品遺留在秦朝，令科技發展加劇，產生蝴蝶效應。他們在糾正歷史的過程中，發現科技雖令人類進步，但人類又過於依賴科技，導致人們忽略身邊的事物，人與人之間產生溝通上的障礙。』

10.6.3. 穿越過去和現在

『炎黃大地在清末民初期間有三個奇女子：

她，孜孜不倦地捍衛女性權利；

她，默默地捨身於女子教育上；

她，以死反抗社會對女性的束縛。

當她們打破時空界限，遇上現在大行其道的「靚」模和逐漸增多的援交少女會有甚麼反應？是大吃一驚還是無奈？是氣憤難平還是感慨？』

10.6.4. 穿越現在和過去

『故事講述三位中學生敏兒、學思、樂同正在討論「佔領中環是革命還是動亂？」這題目的報告時，突然藉著一本經書《論語》，時光穿越，首先回到春秋時代，和孔子及其弟子子路和顏回，爭論以仁義禮樂修身齊家治國的意義；後再穿越到民國時期，和孫中山討論當時知識分子為何要進行革命改變社會；最後返回現實的生活。』

10.6.5. 穿越現在和過去

『劇中描述一對男女學生，跟時下大多數青少年相似，從來對社會時事、歷史事故都不聞不問，或一知半解或冷漠無知，一次時空交錯，兩人竟然回到1919年的五四運動的北京，又巧合地遇上當年仍是熱血青年、胸懷救國大志的爺爺，兩人誤打誤撞無心插柳，跟隨爺爺和愛國學生們走上街頭振臂呼號，雖不明白運動的真義和來龍去脈，卻從旁目睹學生們的那種為維護國家尊嚴，不惜洒熱血拋頭顱的正義感所縈懷，漸漸感知到身為學生與國家社會的相互責任及當中的角色。後來，回到了現在...』

10.7. 劇本大綱選錄 (5)：「難題」和「疑問」問句例子

10.7.1. 提出「難題」的問句例子

- a. 『英國有神探福爾摩思，香港亦有神探李 sir。他不但是智勇雙傳，而且是破案率是全港之冠的警界新星。全因他是新界北區總警司.....轄下一個專門防止罪案的公共關係科.....警民關係組.....寵物走失事務所的高級督察。
今次發生了一單謀殺案。涉及了一個花瓶、兩個女人、兩個老人家、一個古惑仔、兩個笨警同一隻貓。李 sir 用甚麼方法偵破奇案呢？』
- b. 『自信心低落的人，面對親情、愛情及友情所帶來的挫折時，他選擇了死亡。他在死亡邊緣時，死神帶他去父母和朋友身邊作死前回憶，然而不懂得珍惜，只把自己自殺的事情推在別人身上的他又能如何改變，他又會選擇死亡抑或在世界上留下多點的光芒呢？』
- c. 『「負能量三子」現正包圍著整個世界，令到人們只是喜愛埋怨、投訴，推卸責任。把自己應有的行為和責任拋諸腦後，這種風氣漫延至新一代的年青人，他們已學會了用「投訴」、「抗議」來把小事化大.....總之，係你錯！唔關我事！究竟，正能量天使又會唔會被打敗呢？』
- d. 『佔中事件令志同道合的人走在一起，同時亦令政見分歧的人們產生分化。一個家庭，不同成員有不同立場，他們在這亂世中最終是合一還是分裂呢？』
- e. 『「以為」，這個帶有個人主觀感受的詞語，是如斯的主導著人與人之間的關係。它可以是人際關係的位催化劑，令彼此更親密；它亦可以是人際關係的冷卻劑，讓人們愈走愈遠.....
而在母子之間，當母親「以為」自己所做的一切是為兒子好，而兒子「以為」母親不忠而導致家庭破裂時，究竟有甚麼方法可以讓二人真正的從對方的角度看事情，從而了解真相？』
- f. 『婆孫兩代之間的「GAP」是一個難以解決的問題。她把你捧上心口時，你把她隔離三尺，你追我避，當中何以取捨？在這場避難戰當中，永遠的勝利者總會隱藏起來，讓人們一直進行無謂的紛爭，到最後，才發現勝利者永遠是愛和犧牲。』
- g. 『一次車禍，讓你醒覺，令你後悔所做的事。回到過去又能否改變一切？抑或再次嘗到失去的滋味？一個女孩子穿梭時空，回到過去，希望挽回與母親的親情。她能否成功救回母親的性命？事情的發展又會否如她所料呢？』
- h. 『一群公主與王子因不同的原因導致破產，過着貧困的生活。他們每天都渴望能夠遇見仙女，希望仙女能施展法力令他們重過以前奢華的生活。終於有一天，公主與王子們真的遇上仙女，正當她們祈求仙女施法時，仙女卻說他們患了一種重病，公主病了？究竟是什麼病呢？』
- i. 『「王子和公主從此就幸福快樂地生活下去.....」這是每個童話故事的結局，也是不少女孩的愛情觀。故事中的主角 Cinderella 都不例外。一次的經歷讓她有了進入童話世界裡一嘗當公主的機會。童話的美好生活令她沉迷，甚至不想回到現實世界。當她以為自己將會和童話中的公主一樣幸福之時，卻發現書中故事不過是現實的表面。究竟她會繼續沉迷在童話當中，還是擺脫虛幻，面對看似殘酷的現實世界呢？』

- j. 『故事發生在70年代的唐樓，期間因為一些租戶無法準時交租而引發一連串的笑話。此外，當時霍亂當道，在唐樓中又爆發疫症，眾人在經歷一連串問題後能否同舟共濟，排除萬難呢？』
- k. 『--- 阿仔，我想妳乖D讀書！唔好沙沙滾，日日打波！
--- 阿爸，我都想成績好，但是.....
--- 阿媽，我想讀好D書，第時有份好工，妳同阿爸不用咁辛苦.....
--- 仔，書要讀，不過你都識下D朋友仔，個人開朗D.....阿媽驚你成世淨得讀書.....
父母的期待和子女的表現永遠不能相符，如果相愛，為何不能共同走出誤區？如何告訴對方互相相愛是最大的挑戰。』
- l. 『這個故事主要講述了在一個競爭的社會，有五條精子分別是博士、奸險、家姐、妹妹和正直，他們不知道自己在哪裡，他們不停地尋找自己要去的的地方。從博士口中得知他們要去終點，但可以到達終點的只有一個，所以他們便展開了一場激烈的競爭。聰明的博士、愛哭的姐、開朗的妹妹、奸險和正直，究竟誰可以到達終點呢？』
- m. 『現代科學發展一日千里，六十年後會是怎樣的一個世界？劇中兩位主角關詠、關敏被安排一趟奇妙旅程，進入六十年後的世界，超凡科技令她們讚嘆不已，妹妹更希望利用科技得到愛情。後來，他們發覺超凡科技令世界轉變。轉變後的世界令人類得到甚麼？又失去甚麼？最後她們的抉擇如何？劇中的價值判斷，值得我們深思。』
- n. 『陳諾恆和鄧威，一個是中學生，一個是中年露宿者，縱使二人生活不同，但貧窮都讓一個人成為「被欺凌」的對象。青少年有青少年的欺凌手法，成年人也有他們的欺凌藝術。二人要做甚麼才能脫貧？還是一切都是徒然？』
- o. 『好一場轟轟烈烈的考試——錯漏百出的試題，瘋狂的家長和老師們，隔岸觀火的學生們...。禮堂變成一個荒誕的戰場！本來出師未捷身先死，戰士們卻被發現毫無戰意？那麼，他們來考試的原由是甚麼？無心戀戰的問題出在誰身上？』
- p. 『新高中、334、校本評核、IES...把學生逼得死去活來，是福是禍？故事由一個剛就讀香城某中學的男生開始，萬個不情願屈服在如此不人道的教育制度之下，卻無奈在當中掙扎；想過反抗，想過強忍；試過努力，也試過質疑。「我思、我學、我建未來」官腔耍得冠冕堂皇，卻受害者眾，葫蘆裡賣甚麼藥沒有人懂。然而，莘莘學子最後能否走出困局？』
- q. 『恐怖狂徒殺入課室，揚言每一分鐘殺一個人，直至有人對於「人生存世上有何意義」這問題有一個圓滿的答案，才釋放人質。課室師生求救無門，逃跑及反抗即殺，學生們被迫思考答案。一分鐘一分鐘的過去，一個又一個的學生努力地「說明」和「分析」「人生世上的意義」，卻被狂徒一一的予以「質疑」和「反駁」，學生一一被殺——三十分鐘後，到底會剩下多少人？』
- r. 『人定我去或留。舊區重建拆走的不只是一個家而是連同回憶一同拆走，新建的是陌生的新市鎮。老一輩認為應接受命運安排，年輕一輩堅持自己信念抗戰到底。面對財權勢力，你會選擇貪求安穩還是追求未來？』
- s. 『「為了生活，我們選擇了快；我們選擇了快，卻忘了生活。」人在都市，步伐快得讓人喘不過氣來。不僅是公事繁重的上班族，就連本應輕鬆快活的年輕人亦然。「思」以各種公務

填塞時間，以求製造充實的生活。「東」有感被忽略，令二人關係出現裂縫。究竟「思」可否自我覺醒？她又可否在急促生活之中尋到更重要的生存意義？」

- t. 『三個在同一鄉村長大的孩子，他們仨的親情，友誼，也紮根在這。但到底，「村」為他們帶來甚麼？回憶？長大後的他們，又為「村」帶來甚麼？三個一起經歷童年的人，最終，他們又會如何對這份回憶作出回應...』
- u. 『執拗的她，為什麼執迷？憑什麼執著？廿多年來，婆婆一直收藏物件，從不間斷。將它們清洗一番，便可以跟執友們在街上擺賣，但在她的「倉庫」裡，總有些東西是永遠不會賣出去的！在那一天，「倉庫」起火了！所有鄰居們，都紛紛幫忙撲火。那時，婆婆就像個瘋婦般，跪在地上歇斯底里，她叫著一個人的名字，不斷地叫...誓要回到火堆中，找尋她的東西。到底，是什麼叫她揮之不去，念念不忘呢？到了最後，她會如何選擇？她...聽到嗎？』
- v. 『四個青年，於異國甦醒。為了返回原來的世界，他們需經歷重重難關.....他們最終能否經歷難關，挑戰自我？』
- w. 『你想成為二十一世紀的青少年嗎？二十一世紀被人喻為溺愛世代——一個物質富裕，生活無憂的年代。但一切卻令他們逐漸變質....所有事趨化青少年的思想，成為自我中心、無社會承擔、毫無人生目標。甚至大家都已經像琉璃一樣，失去了性格，又同時的很脆弱。在這一世代裏，思齊會如何發現自己，及時醒覺呢？』
- x. 『社會上的競爭越來越大，父母為了自己的孩子不要輸在起跑線上，紛紛為兒女安排每天非常「充實」的生活，並規定子女必須做到最好。然而，這種望子成龍，事事被安排、監察的生活，往往會令子女反感，影響親子關係。終於，羅弟一要站出來反抗，但他能夠輕易成功嗎？』
- y. 『小孩橫蠻無理，大人其身不正，矛盾漸深，最後爆發武裝衝突？某天早上，小鎮裡的小孩竟一夜間消失無蹤。正當大人們極度恐慌之際，一個小孩現身要求進行談判，方知小孩們正在山上密謀革命，企圖重整鎮上秩序。雙方遂進行談判，並於期間帶出一段段日常生活中，父母子女間難分對錯的回憶.....最終談判破裂，小孩革命軍正式向大人宣戰，欲以武力攻陷城鎮.....』

10.7.2. 提出「疑問」的問句例子

- a. 『你們不是說會讓我自由地飛嗎？什麼時候開始，開心變成命令和指示？什麼時候開始，你忘掉了自己小時候的抱怨，把你的壓力放在我身上？你要我飛，衝向夢想的高空，有多遠飛多遠。但那個終點，到底是你的，還是我的？沒有比死更好的辦法。我不知道要如何解決，不知道要如何說服你們去接受我的夢想。但離開我的 WonderLand，或者令到你們傷心，知不知道其實這兩個選擇我都比死更難受？』
- b. 『一位在別人眼中是另類的同學，他眼中的世界又是如何呢？一件老師眼中的「欺凌」事件，引發師生間的種種對友誼、人性、是非對錯的爭論。然而在「他」的眼裏卻又是怎樣的景象？』

- c. 『霞姐與雯女相依為命，以修理鐘錶維生的霞姐終把雯女湊大，正寄望剛畢業於舞蹈學院的雯女日後能幫補家計之時，藝人楊正一次醉酒駕駛奪去了雯女賴以為生的雙腿。法律能否為雯女討回公道呢？抑或法律只淪為有錢人的玩兒？香港的司法制度是否公義？』
- d. 『神不容許殺戮，但如果自己的國家的政府是魔鬼該怎麼辦？亞美娜是一個由極權政府統治的國家，人民仿似活在地獄，激起革命軍反抗；少女阿菲自以為得到神的啟示，每次畫的畫都會變成真實！一次誤會，所有人都以為阿菲出賣了人民和革命軍。為了贖罪，阿菲答應革命軍進行暗殺活動，不過，要完成任務就要犧牲所有朋友和自己的性命。結果...』
- e. 『第一年，他們對你說不要緊，再一年，你對自己說不緊要，第三年，又有誰會再告訴你什麼？到底，是什麼磨滅了最初的銳氣？其實，是誰讓今天的你活得庸庸碌碌，營營役役？是你放棄了誰，還是誰放棄了你？是你世界對你失望，還是你對世界絕望？這個屬於他她他的故事，可能也是你我他的倒影。』
- f. 『時間是什麼？到底世上有沒有真正的時間？真正的時間，不在我們的手錶，乃抬頭望望天上的星宿，四周生生不息的大自然，那裡便有真正的時間.....
一個普天同慶的聖誕佳節裡，一個平凡的城市人傻錶，因著各人的時間不同而遭到上司的責罰、女朋友的責罵。人生真正的時間是什麼？誰個的時間才是絕對的準確？現代科技發達，但卻勝不過大自然星宿的真正時間。』
- g. 『演出分兩部份，沒有先後的次序，兩個關於內在精神探索的段落。首段看似現實的牌局，擦身而過的人是對陣中的「棋」也是現實中的「人」。各自虛張聲勢，暗中設圈套擺陰謀。另一段在最平凡的日常場景，有沒有所謂的正常及非正常的分野？分辨精神病的手段和目的是什麼？』
- h. 『香港是一個熱鬧繁華，充滿煩囂的城市。有人會視這種煩囂為一種特色，一種享受。他們樂於活在這種五光十色，喧鬧燦爛之中。但亦有人視其為一種噪音，一種騷擾。這個故事的主角便是後者，她討厭那些在學校只顧談天說地，製造噪音的同學，又討厭家裡弄得家嘈屋閉的家人。她漸漸希望身邊的聲音全部消失，全世界都像調校成靜音模式。在偶然的機會下，她得到了一個神奇搖控器，能讓人進入靜音模式的法力。不過，「只有畫面，沒有聲音，甚至沒有反應」的生活，這個美夢最後會演變成惡夢嗎？』
- i. 『究竟「我們」有沒有盡力呢？又有沒有負責去面對自己的每一天呢？父母、老師常常說我們要努力讀書、要學很多東西、做人要盡力..... 除了他們的提醒外.....還有沒有別的提示或暗號呢？本故事講述主角在生活上、學業上或活動上，完全提不起勁，也欠缺起動能力.....甚至想過放棄生命.....直至他看透生命中的「暗號」後，才把一切改變過來，還積極面對人生。』
- j. 『你快樂嗎？
一個討快樂的乞丐的故事。
沒有顏色，沒有音樂
只是簡單的一道問題，
把你我都考問住了。』

- k. 『人一定要勇敢、堅強嗎？如果一個人遭遇到很多挫折、太多失敗，那麼他的不堅強，是否不可接受？「旁人告訴我，要堅強，要努力，我也有試過，可是仍然失敗。」-----阿棋』
- l. 『「英雄」對我們而言，既近且遠。「近」的是因為我們隨處也找到「英雄」的身影，在電影中的蝙蝠俠警惡懲奸，在希臘神話中的普羅米修斯堅毅不屈，在中國歷史中的楚霸王力拔山河，「遠」的是因為在我們的身旁，鮮能找到「英雄」的血肉之軀。北島表示這個年代是「沒有英雄的年代」，但是否意味世界已經沒有英雄？抑或，我們人人也可以是英雄，所以我們沒有特別意識自己獨特之處？超人狂熱迷的唐唐與英英展開他們追尋「英雄」之旅，且看……』
- m. 『無形的規範成了生活的必需品。生活，到底是要活出自己還是依照慣例才稱得上精彩？故事裡的人面對著同樣的境況，他們會如果選擇呢？眾人對此態度截然不同，會是妥協還是堅決地與「它」抗行？』
- n. 『這是一個遊戲——活著是一場遊戲。在遊戲中，人人不想，也不可以被淘汰；他們要贏。有些人在遊戲中迷失，漸漸地失去了自我，沒有了自己……那麼，就算遊戲再進行下去，勝利的價值又何在？於是中途，他們想逃，卻，逃不了。遊戲，必須繼續。』
- o. 『父母愛子女，往往苦了自己，令孩子獲取最大的益處。犧牲是否唯一的辦法？抑或可以愛為基礎，共同籌劃，一起走過艱難的日子，迎接幸福的未來。』
- p. 『誰是風頭躉？怎樣才算風頭躉？甚麼是風頭躉？地球上有六十億人，香港有七百萬人，一所中學亦有千幾人。這裡是人，那裡又是人，在這一個人來人往的城市中，風頭躉的地位何在？個人，在充斥著人聲喧嘩聲的茫茫人海之中找尋傳說中的風頭躉，為的就是眾人云云的「成功」。』
- q. 『把自己一層層的剝去，最終剩下甚麼？
把別人一層層的撕開，你在撕下甚麼？
甚麼叫我？甚麼叫身份？』
- r. 『灰姑娘嫁給王子的故事，千百年來不斷傳誦下來，女孩子能嫁給有錢人，曾是她們的人生目標。但近半個世紀，女性學歷越來越高，已能自力更新，靠人生活真的是女孩子的人生目標嗎？』
- s. 『政府近年鼓吹有新的旅遊點，甚至把節日商品化，究竟是一件好事還是壞事？本故事由本地一條細小的鄉村內由泥土制造的猴子開始，它經歷了幾個世紀，一天政府想把參拜土的儀式定為非傳統節日，刺激香港旅遊業發展，一班學生正為此事作專題研習，村民會如何面對這些外來者的衝擊？』
- t. 『港孩愛說不知道，莫說承擔，連承諾亦不肯許下，對自己亦沒有期望！因為對自己沒有期望，那便不用付出，連失望也可省掉，日子看似也好過了！但事實如此嗎？何解這些年青人會如此呢？是他們的錯？抑或一句社會的錯便可了事呢？』
- u. 『「港孩」一詞源於香港，形成一個獨特的社會現象。起初「港孩」只是一個笑稱，後來人們開始意識到出現問題，及至現在已是一發不可收拾，究竟「港孩」是從哪裡跑出來？』

- v. 『每一個世代都有著獨特的文化，然而每一代的文化卻每況愈下，當係年青人眼中「吸煙，飲酒，講粗口」已經唔係壞事... 「暴力」已經係解決問題既方法，「性」更加唔再係禁忌。這樣一個道德敗壞的社會，究竟有什麼事會發生？大家會將自己同化在這樣的一個社會，還是會接受不了呢？』
- w. 『任何年代，也會有比較優秀或者比較差勁的人。九零後的年青人真的如坊間所言滿身缺點嗎？答案當然不是。本劇中，九零後學生以特別的演繹方式，表達自己真正的想法、平反社會中某些人對他們的誤解，並展示九零後的優點。
要你在一班默不作聲和一堆勇於表達自己的年青人中做選擇，你的答案是甚麼？答案就在劇中！』
- x. 『轟動一時援交少女被殺事件，令社會開始反思。原本青春少艾，可擁有美麗人生的少女，他們應該努力為將來的幸福生活鋪路。何以甘心出賣肉體，摧毀靈魂？有人不幸被殺，但仍不乏擁有美貌和高學歷的學生投身此行業。是金錢吸引太大，還是為勢所迫？你又能否接納這樣的家人、朋友、甚至情侶？』
- y. 『校園驗毒計劃、校園卧底神探、Facebook、網上虛擬世界、年青人活在一個猜疑的世界.....校園變成一個猜疑的校園.....在一個你猜我疑的校園中，我們能否看出每個人的真面目？我們亦願意以真面目對他人嗎？』
- z. 『有想過，如果 2012 世界末日是真的，你剩下來的時間會怎樣過？
故事中的主角對生命中某一樣事物很執著，很堅持，沉迷得連身邊的人都忘記了。直到他們得知世界末日即將來臨時，才發現身邊人的可貴。
2012 是否會世界末日？沒人知道！但若等到末日才後悔，才懂珍惜，就太晚了。』
- aa. 『我們每天以不同的形式，活生生地存在在世界的鐘擺裡。或快或慢，或左或右，或對或錯。然後時日過去，我們漸漸忘記自己有一隻可以掌握節奏與方向的腿。這是生存抑或生活？』
- bb. 『科技的出現，是替人類改善生活，變得更為便利。而手提電話的發明，源於消除時間與地域界限，讓我們之間能即時聯繫，使人與人之間的距離拉近.....噢！是嗎？我們之間接近了嗎？還是.....』
- cc. 『科技發展一日千里，過去科幻片中天馬行空的情節成為「預言」，一一被實現。故事發生於不久的將來，科學家專注於研發新的智能系統，到了研究的最後階段卻因經費不足被逼止步。阿古子承父業，為社會帶來新型智能系統，為眾人帶來便利。社會對新科技的應用日漸成熟，新型智能系統慢慢融入每一個人的生活。你預備好進入這個新時代了嗎？』
- dd. 『Wing、阿 P、傑、阿澤及靚靚是青梅竹馬的好兄弟，五兄弟自小就雄心壯志希望有朝一日成為港版披頭四。可惜因為一次手機失竊的事件，令早已危危乎的兄弟情誼出現裂縫.....手提電話讓他們聚在一起，也成了關係決裂的導火線。到底手機提醒我們的，是要珍惜方便快捷的溝通橋樑，還是堵塞了通往外界的唯一缺口？而這群發夢少年又是否真的和好如初？』

10.8. 劇本大綱中的香港社會事件（節錄）

本節錄綜合本港報章、香港電台電視部（2017）電視節目資料庫（時事及公共事務）、樂施會、維基百科和百度百科的報導和資料。

年份	香港社會事件	收納於劇本大綱的年份
2001	5月，成立市區重建局，取代前土地發展公司，作為法定機構，首要目標是改善舊區居民的生活環境，更新舊區。	
2003	2月：SARS事件是指嚴重急性呼吸系統綜合症，於2002年在中國廣東順德首發，並於2003年2日擴散香港到東南亞乃至全球，疫情至2003年中期被逐漸消滅。	非典型肺癆病人、沙士疫潮 2010/11、2015/16
	清拆牛頭角下邨（一區）。	
2005	網上的不同網站出現「港女」和「公主病」潮語。「港女」是意指過份自我中心、拜金主義的女子。「公主病」為韓國九零年代中期透過電視節目開始廣為流傳的流行語，指一些自信心過盛，要求獲得公主般的待遇的女性，被視為港女的特徵之一。	公主病 2010/11、2015/16
2006	7月：政府民政事務局長常任秘書長的林鄭月娥稱天水圍是個「悲情城市」	天水圍悲情城 2013/14
	8月1日：皇后碼頭清場：地政總署在皇后碼頭貼上通告，指在碼頭露宿的示威者違例佔用政府土地，要求他們離開。	清拆/重建 2008/09、2010/11、 2012/13、2013/14
2007	港童又稱港孩，原意是指「香港的兒童」，在網上則指未能獨立、依賴性強、自我及未能承受壓力、被父母過度溺愛寵縱的香港兒童。於2007年已經出現，於2010年底開始流行。	港孩 2009/10、2010/11、 2011/12
	香港語文教育及研究常務委員會通過撥款2億港元，在香港中小學推行「以普通話教授中國語文科」（普教中）計劃，預計有160間學校參與。	普通話普及化 2015/16
2008	3月18日：香港發生連環性工作者謀殺案，警察拘控一巴基斯坦籍疑兇及一名香港男子。	
	4月27日：16歲援交少女王嘉梅被殺害後遭殘忍肢解，事件在香港社會引起了極大轟動。	王嘉梅命案、援交 2009/10、2010/11、 2013/14
	5月12日：汶川大地震，也稱2008年四川大地震或5.12大地震，造成接近7萬人死亡，超過37萬人受傷，近1萬8千人失蹤。是中國唐山大地震後傷亡最慘重的一次。	汶川大地震 2010/11
	9月15日：在美國有逾158年歷史的著名投資機構雷曼兄弟，因美國政府拒絕注資，成為受美國次按危機影響下需申請破產保護的最大型美國機構，觸發全球性金融危機，香港稱為「金融海嘯」。雷曼倒閉事件亦引發大規模相關迷你債券投資者的索償潮。	金融海嘯 2008/09、2009/10、 2010/11
	11月：香港政府及港鐵公司為要建造廣深港高速鐵路，準備清拆橫台山菜園村，以在當地興建列車停車側綫及緊急救援站。事件引來村民與香港保育人士的迴響，自11月起投入「抗爭」運動，希望維持「新界既有的生活模式」，並指責工程師設計時沒有考慮到當地村民，因而拒絕遷出。 2009年10月，保育人士發起保衛菜園村集會。10月20日香港特區政府拍板興建廣深港高速鐵路-香港段，橫台山菜園村將會不遲於2010年10月全面清拆。村民後來作出讓步，不再堅持「不遷不拆」，而要求政府將整個菜園村覓地重置，政府初步反應正面，不過到了後期，政府卻	收購/收樓 2008/09、2013/14

年份	香港社會事件	收納於劇本大綱的年份
	沒有再理會村民的安置安排。相反卻按照港鐵要求，如期於2010年10月起進行收地行動，使衝突事件陸續發生。	
2009	2000年代中期，「靚模」多指年輕貌美、青春可愛兼大眼的少女模特兒，她們主要以拍硬照或做廣告代言人，或出席活動為主；成名之後，也朝影視界發展。多受到少男及少女的支持。但到了2009年，靚模之間的競爭轉趨激烈，為了爭取男性支持，都願意展示自己出眾的身材，以低胸和性感的衣著示人。由最初的強調「青春可愛」，變成強調「性感」為主。	「靚模」 2009/10
	2月4日：警方偵破本年首宗連環謀殺案，拘捕一名23歲無業男子，該男子涉嫌於1月9日及31日在觀塘及土瓜灣用哥羅芳焗斃2名性工作者及偷去死者財物變賣。	
	7月：女藝人周秀娜（被視為「靚模」）推出寫真集。	
	7月27日：肢解16歲少女王嘉梅案（2008）的被告被判處終身監禁。	
	9月1日：中、小學開學日。香港教育界在同日開始實施的新高中課程三三四學制。	新高中、334 2011/12
	11月16日：大埔區中學開始推行校本強制驗毒計劃。教育局副局長陳維安親自到迦密聖道中學即場示範驗毒，以尿液樣本進行快速測試。	校園驗毒計劃 2010/11
2010	牛頭角下邨（一區）已於2003年清拆，而牛頭角下邨（二區）亦已於2010年年初開始清拆。居民大都可以原邨安置，遷往重建後的牛頭角上邨（第二及三期）。	牛頭角下邨清拆 2012/13
	2月：利東街俗稱喜帖街，位於香港島灣仔區，昔日是香港的著名印刷品及門市集中地，尤其以印刷喜帖著名。由於市區重建計劃，利東街的業權於2005年11月6日凌晨零時起復歸政府所有，2010年2月25日凌晨零時起封閉。	喜帖街 2010/11
	2月：香港保安局禁毒處公佈學生服用藥物情況調查結果。受委託機構進行抽樣訪問了15.8萬名大、中、小學生，結果顯示，8.3萬名受訪中學生中，4.3%（約3,595人）有吸毒；2.6萬名受訪高小生中，有1.6%（約420人）承認吸毒。數名學生報稱8歲時已接觸毒品，反映吸毒問題年輕化。	
	3月15日：最後一屆香港中學會考開始（當天舉行視覺藝術科卷一考試）。	香港最後一屆會考 2010/11
	7-8月：廣州撐粵語行動是中國廣東省廣州市的部分市民（主要為本地廣州人，同時亦有非本地人士參加）於2010年中發起的一系列捍衛粵語的行動。事件引起粵港澳三地網民討論和當地媒體報導。	保衛粵語行動 2011/12
	8月31日：教育局雖強調中學沒有「殺校」政策，並以「五減一自願優化班級結構計劃」及「三保政策」保留「過剩老師」，但兩項措施分別於2015/16學年及2016/17學年屆滿，學校要陸續裁減教席「交人」。	教育局「殺校」 2010/11
	11月：全球142個國家地區中，論全球競爭力，香港排名第11，但是樂施會的香港貧窮調查卻顯示，每5到6名香港人，就有1個活在貧窮線之下，這麼計算，全香港貧窮人口大約有110萬人。	活在貧窮線下的香港人 2010/11
2011	一個關於末世論的預言、信仰或傳說、謠言，宣稱美洲的瑪雅文明中的瑪雅曆長達5,126年週期的結束，預言了地球、世界和人類社會在公元2012年12月21日之時前後數天之內將會發生全球性的災難性變化。	瑪雅民族預言世界末日 2011/12、2012/13
	10月：香港中文大學生物科技教授林漢明在 Facebook 講及一些家長代子女出席中大資訊日，母親在實驗室做實驗，父親全程拍攝錄影，指要轉交子女去細看。林漢明稱這些為要入讀大學的子女代勞的家長為	怪獸家長 2013/14、2015/16

年份	香港社會事件	收納於劇本大綱的年份
	<p>「怪獸家長」。『怪獸家長』這詞彙，最初出現於日本，是指一些自我為中心、不講理，並經常向學校作無理投訴的家長或監護人。</p> <p>10月4日：中一適齡學童人口下跌，早前有200間中學自願減班，紓緩殺校問題。不過教育局昨公布，今年有4所收生不足61人的學校面臨被殺，兩間位於人口下跌重災區屯門。</p>	
2012	2012年，逃出香港是香港第一間真人逃脫密室遊戲公司，玩家必須在45分鐘內，解開密室內的謎題及機關，才能逃出密室。	八百萬密室逃脫 2015/16
	3月28日：首屆香港中學文憑考試舉行，首個科目和卷別是中國語文閱讀能力和寫作能力。	中學文憑試 2011/12、2013/14
	7月20日：首屆香港中學文憑考試放榜。	
	6月18日：在香港出生的自由攝影師Nicole Tung在敘利亞拍攝當地的「痛楚」，她的相片和Photo Essay刊登了在TIME的網站。	Nicole Tung 2012/13
2013	1月16日：香港大學法律系副教授戴耀廷在報章專欄發表題為「公民抗命的最大殺傷力武器」文章，事先張揚以非暴力的公民抗命方式，由示威者違法地長期佔領中環要道，以癱瘓香港的政經中心，作為進一步行動策略迫使北京改變立場，爭取香港落實真普選。	佔領中環 2013/14
	6月25日：灣仔利東街重建項目之商場部份，發展商與市建局正式將它命名為「囍歡里」，被舊商戶、網民及社運人士批評。	
	6月27日：梁振英首次以校監身份出席香港演藝學院畢業禮，畢業生以豎中指、打交叉手勢、大叫689下台等方式招呼梁振英。台下有畢業生一面流淚一面高呼「我要真普選！」，表達學生不歡迎梁振英參加畢業禮的訊息，贏得全場掌聲。	
2014	2月4日：香港教育局上周於網站刊登題為〈語文學習支援〉的文章，文中指廣東話為「不是法定語言的中國方言」惹起關注。	
	7月23日：大埔大元邨美食廣場的商戶，最近收到領匯通知不獲續約，商戶若想繼續營業，要重新投標並符合新條件。小商戶極可能結業。	大埔大元村華記茶餐廳 與領匯 2014/15
	9月22日：學聯啟動為期一周的大專罷課集會。	佔中事件 2014/15
	9月26日：學民思潮發起中學生罷課一天，在政府總部對開的添美道集會，抗議人大常委會就普選設限。並於晚上在立法會外添美道集會後，約100名集會人士晚上十時半前，衝入政府總部的公民廣場，有學生爬過圍欄，推開鐵馬，場面混亂，大批警員到場增援，警方帶走部分闖入廣場的人，並發射胡椒噴霧，制服部份學生。	
	9月27日：9.27添美道集會。	
	9月28日：警方發射催淚彈驅散行動。	
	11月25日：旺角清場及驅散行動。	
	12月15日：隨着銅鑼灣成功清場，佔領運動持續近80日正式結束。	

10.9. 頻現字詞列表

頻現字詞	2008/09		2009/10		2010/11		2011/12		2012/13		2013/14		2014/15		2015/16		總數
	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	數目	比率	
問號「？」	65	12.1%	76	14.1%	85	15.8%	80	14.9%	64	11.9%	61	11.3%	35	6.5%	72	13.4%	538
自己	44	12.2%	50	13.9%	60	16.6%	50	13.9%	44	12.2%	56	15.5%	18	5.0%	39	10.8%	361
變	28	11.1%	40	15.8%	43	17.0%	34	13.4%	26	10.3%	34	13.4%	13	5.1%	35	13.8%	253
情	26	10.6%	38	15.5%	42	17.1%	37	15.1%	28	11.4%	34	13.9%	15	6.1%	25	10.2%	245
生活	24	11.4%	27	12.9%	31	14.8%	32	15.2%	27	12.9%	26	12.4%	14	6.7%	29	13.8%	210
失去/迷失/ 失敗	26	14.2%	30	16.4%	21	11.5%	29	15.8%	24	13.1%	24	13.1%	6	3.3%	23	12.6%	183
抉擇/選擇	13	11.2%	12	10.3%	18	15.5%	17	14.7%	14	12.1%	16	13.8%	8	6.9%	18	15.5%	116
家庭	14	12.4%	20	17.7%	21	18.6%	11	9.7%	18	15.9%	9	8.0%	6	5.3%	14	12.4%	113
學校	12	10.8%	11	9.9%	17	15.3%	15	13.5%	13	11.7%	18	16.2%	5	4.5%	20	18.0%	111
社會	10	9.4%	13	12.3%	18	17.0%	18	17.0%	13	12.3%	10	9.4%	10	9.4%	14	13.2%	106
夢想/夢	9	8.6%	13	12.4%	13	12.4%	21	20.0%	15	14.3%	15	14.3%	5	4.8%	14	13.3%	105
競爭/抗爭	13	12.6%	2	1.9%	14	13.6%	8	7.8%	22	21.4%	12	11.7%	15	14.6%	17	16.5%	103
現實	3	4.5%	8	12.1%	14	21.2%	4	6.1%	14	21.2%	10	15.2%	7	10.6%	6	9.1%	66
快樂/幸福	10	17.5%	6	10.5%	15	26.3%	11	19.3%	5	8.8%	2	3.5%	3	5.3%	5	8.8%	57
城/城市	5	11.9%	5	11.9%	4	9.5%	4	9.5%	2	4.8%	9	21.4%	3	7.1%	10	23.8%	42
網絡/科技	1	3.8%	4	15.4%	3	11.5%	5	19.2%	2	7.7%	4	15.4%	2	7.7%	5	19.2%	26
會考/文憑試	4	16.0%	1	4.0%	3	12.0%	3	12.0%	2	8.0%	4	16.0%	5	20.0%	3	12.0%	25
清拆/重建	2	11.1%	2	11.1%	4	22.2%	1	5.6%	2	11.1%	5	27.8%	1	5.6%	1	5.6%	18
教育	0	0.0%	1	6.3%	2	12.5%	6	37.5%	2	12.5%	2	12.5%	0	0.0%	3	18.8%	16
國家	3	20.0%	1	6.7%	2	13.3%	0	0.0%	2	13.3%	4	26.7%	3	20.0%	0	0.0%	15
援交	0	0.0%	8	61.5%	4	30.8%	0	0.0%	0	0.0%	1	7.7%	0	0.0%	0	0.0%	13
科學	4	30.8%	1	7.7%	0	0.0%	1	7.7%	4	30.8%	1	7.7%	1	7.7%	1	7.7%	13
收購/收地	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	20.0%	4	40.0%	3	30.0%	1	10.0%	10
手機	0	0.0%	1	14.3%	0	0.0%	1	14.3%	0	0.0%	1	14.3%	2	28.6%	2	28.6%	7
歷史/社會 事件	10	8.7%	12	10.4%	23	20.0%	11	9.6%	10	8.7%	19	16.5%	8	7.0%	22	19.1%	115