

## 攝影的功能

一般認為，攝影只具備基本紀錄的用途。Craig ( 2009 ) 認為攝影還有多種功能，包括促進溝通、輔助記憶、提升自尊感、增強凝聚力及培育正面關係、傳遞重要訊息、支援改變的過程、培養興趣、促進反思及專業發展。下文主要綜合 Craig 的分析，以及筆者對相關概念的理解和應用。

### 1. 促進溝通

相片及影像可以替代語言作溝通工具，協助服務使用者表達情緒及想法，還可作為比喻的喻體及設定溝通的框架。因此，服務使用者可以就相片的影像、拍攝時空、背後的故事或情況，互相分享。對於一般人，尤其是身體或認知有障礙的人，在表達情緒時遇到困難，攝影可作為促進溝通的媒介。

### 2. 輔助記憶

除了作為基本記錄外，相片還可以輔助記憶，尤其適合記憶有困難人士，如有認知障礙、精神障礙、失憶等，同時也適用於懷緬治療。圖像及相片讓人處於視覺環境中 ( visual context )，容易構建及勾起記憶。

### 3. 提升自尊感

攝影是一種較易掌握的藝術表達手法。人們在成功習得攝影技術並拍得滿意相片時，都會提升自信及自尊感；同時，在一些重要時刻或取得某些成就時，透過攝影把這些記錄下來，都可促進自尊感。

### 4. 增強凝聚力及培育正面關係

進行攝影為本活動小組分享時，相片成為組員溝通的媒介，透過分享和對話，能促進彼此的認識和學習，了解大家的情感和價值觀，找出共同點和連接，從而建立信任。在小組以外，相片可作為朋友、家庭及社區的連接媒介，促進正面關係。

### 5. 傳遞重要訊息

攝影就是記錄攝影者認為重要或有異議的時刻，將此時此刻 ( here and now ) 用相片記錄，並與別人分享，能夠傳遞當中的信息和意義。

## 6. 支援改變的過程

攝影可以作為訂立目標的起始工具，記錄改變過程中的各個重要時刻，提升改變的動力，讓個人、小組、社區感受並掌握相關歷程，尤其在照片回顧或活動總結片段時，讓服務使用者在視覺和思想上，再一次經歷改編的過程，藉以鞏固當中的成長經歷。

## 7. 培養興趣

如能在個人、小組、社區發展工作中，培養參加者對攝影的興趣，使之融入生活，就可延續攝影的精神和功能，拍攝時變得更有意義，能夠發掘社區的人事物，用影像記錄下來。

## 8. 促進反思及專業發展

相片的功能與文本記錄的功能相輔相成。相片能夠帶出文本以外的觀點和信息，影像引發的想像可以建立多重反思。每個人對同一張相片可以有不同的理解。配上文字解說的相片可以發揮不同功能，如加入勵志語句或感受的分享，攝影者可以賦予相片多重意義，促進反思。

## 使用相片的好處與原則—相片作為另類語言

文字、語言、繪畫都是人們用作表達的主要媒介，但對部分人來說，應用這些媒介時還是會遇到很大的困難。

隨著科技的發展，相片作為文字、語言及繪畫以外的「另類語言」，使用率比一百年前高很多。尤其在攝影數碼化後，只要有手機或數碼相機在手，就可隨時拍照。攝影已成為很多人的興趣，成本低、技術要求不高、易收藏、富彈性(不限張數)。在小組中，人與人相遇，交互運用和分享大家提供的相片，可促進彼此間的了解，增加連繫。這個簡單的工具，有助在小組中創建自由化、民主化和平等化的表達語言。

相片是象徵性的圖像媒介。對語言溝通有困難的人來說，相片是另一種渠道，幫助他/她們把難以言喻的感覺表達出來，從中覺察一些自己平日也沒有留意的地方。

書寫文字，是一種讓人表達自己的方法。攝影，就如文字，給人提供了機會，結合圖像和光影，拍下某個瞬間，捕捉當下的印象、感覺和體會，化成相片供大家分享，並作為對己對人的反思和互相觀照的媒介。

與藝術、戲劇、遊戲、野外歷奇一樣，相片可以理解為小組的一個接入手段，也是達到目標的工具。更重要的是，這個工具是對應參加者的需要。

## 攝影為本活動一（相片選擇系列）

### 隻言片語（DiXit）

#### 目標

提升小組的互相認識，相片同時作為分享工具，從如何形容相片內容的過程中，提升對自己及組員的認識，同時作為思維訓練的方式。

#### 流程

1. 先按人數分配每人一組顏色的數字標記，並隨意派發每位參加者六張照片，餘下的放到一旁做牌庫；
2. 由主持示範做「說書人」：先選其中一張相片，讓別人看到並似是而非地敘述（長短不限，用形容詞、成語、句子、詩歌、電影皆可）；
3. 其他參加者從手上選一張認為最符合說書人敘述的相片，秘密地放到桌上，說書人把自己的卡和其他玩家的相片洗勻後，隨機攤開，並放置在桌子中間不同數字標記上。
4. 參加者要去猜估哪一張相片是屬於「說書人」的，並在手上選一個對應的數字標記蓋著，待大家都蓋好後再同時打開。

#### 帶領技巧：介入經驗

- 可塑性高：留意相片和 DiXit 圖卡不同，DiXit 圖卡較抽象也十分豐富，有無限的發揮空間；現時推出的第三代擴充版，超過 200 張卡；
- 似是而非：遊戲的妙處在於敘述相片是不能太抽象，也不能太具體，主持在過程中一同參與並加以示範；
- 留意反映：不太擅長運用語言者未必享受遊戲，過往經驗中，初中生、大學生都十分享受遊戲，由參加者以同決定玩多久。

## 解說技巧：功能與主題

- **思維訓練**：創意思維，跳出框框；
- **學習技巧**：在完成《VAK 學習測試》後，讓人發揮不同的學習專長，例如圖像和語言的關係（視覺型）、運用語言描述（聽覺型）、運用生活經驗配合描述（經驗/動態型）；
- **人際溝通**：例如訓練司儀如何運用精準的語言去表達；
- **互相認識**：提升參加者之間的認識；
- **自我認識**：進行一輪後，每位參加者輪流選一張卡來形容自己，其他參加者也選一張卡來形容說書者，概念與 Johari Windows 相近：
  - 自己如何看待自己（自我形象）：
    1. 大家猜猜他選了哪一張卡？
    2. 大家猜猜為何他會選這張卡形容自己？
    3. 是甚麼令你們認為他會選這張卡？
    4. 引導參加者詢問：圖中的某些部分對參加者來說有何意義？
  - 別人看自己（人際回饋）
    1. 你為何會選這張卡來形容他？
    2. 邀請說書者逐張卡去形容自己。
    3. 你認為對方為何會選這張卡來形容你？
    4. 你猜猜他為何會選這張卡來形容說書者？

## 程序變化

- 人數不多：最理想的遊戲人數是 5 人或以上，當 3 人進行遊戲時，其他參加者有 7 張手牌，每位參加者使用 5 個數字標記。出牌時，除了說書人以外，其他參加者都各出 2 張卡。
- 沿用 DiXit 的玩法，參加者理解後進行第二輪，每人從卡庫取一張新的相片，有參加者輪流擔當「說書人」，並開始用兔子在底板上積分：
  - 所有參加者選對或選錯，說書人 0 分，其餘玩家各得 2 分；
  - 只有部分人選對，說書人及選對者可得 3 分；
  - 若其他參加者的相片被人選，按投票人數 1 人 1 分。

\*留意 DiXit 的圖卡對兒童會較抽象和困難。

## 攝影為本活動二（相片拍攝系列）

### 偶然遇上的驚喜

#### 目標

於選擇拍攝地點及對象的過程中，增加參加者的自我認識，同時作為分享途徑，讓參加者更容易作出反思及分享個人感受。

#### 流程

1. 參加者自行挑選一件代表自己或有意義的物件；
2. 帶著該物件到從來未踏足過的地方拍照。

#### 帶領技巧：介入經驗

- 這是香港人常用的拍照方式，不過這個符號化（symbolization）的過程，是可以把人的不同面向和真我呈現出來；
- 留意安全：提醒參加者去一些未踏足過的地方時要注意安全，人少的地方，可考慮相約兩三個人一起，除了可以互相照應外，也可互相見證分享及給予回應。

#### 解說技巧：功能與主題

- **自我認識**：透過觀察自己的行為和選擇，探究背後帶出的意思，發現自己的不同面向：
  1. 為何挑選這物件？這物件有甚麼質素代表了你？
  2. 喜歡這物件的甚麼部份？
  3. 你用這些相片訴說了一個甚麼故事？
  4. 從物件的角度看現在的你，這物件有甚麼訊息告訴你？對你有何新發現、提醒和鼓勵？
- **社會參與**：找出自己關注的問題的社區環境和議題，以公仔的不同動作，去顯示自己在當中的角色。

#### 程序變化

- 參加者自己可於同一地方拍照。