

## 「遊戲與傳播」研討紀錄（2015/3/21）

### 注意事項：

1. 下周（3/28）換到傳院 310 例會。
2. 4/4 清明節暫停一週。
3. 4/11、12 在山上有「後學運時代新聞與傳播環境之反思與展望」研討會，歡迎大家來參加。報名網址：<http://conference.nccu.edu.tw/main.php>

### 討論記錄：

**盧：**透過遊戲的互動可以進行資源共享，個人情緒更可得到正面回應。Ingress 比較特別的是，與玩家的所在地和時間有關，必要要跑出去和人互動並佔領據點。一個人玩時看似很傻，但因是團體遊戲，不知不覺會產生團體感，甚將遊戲截圖放上網得到正面回應。

**蔣：**這對老人而言難度較高，需要結合 google map 和連線，前提是先要有智慧型手機。

**盧：**它的玩法很多，可以自己創造任務。我看過其他國家玩家一起聯手包圍台灣。

**Roger：**以我經驗，這個遊戲不可能用在老人身上，因為牽涉很多數位知識和技巧，他們可能連手指都不太靈活，反而是《說書人》較適合老人。老人很有說與聽故事的需求，只是往往聚焦同一層面，重複同一故事。另外，我發現大部分老人有很多雜事要忙，有手機有平板但不會特意用來玩遊戲反而用來做事情。我們常有假設老人退休一定很閒，但我從他們口中得知完全相反，他們甚至會說一天 24 小時都不夠用。他們很愛聽年輕人跟他們分享故事，讓他們知道這社會上正在發生什麼事情。

**仁：**所以載具的使用會被年齡限制？很多老人會用平板，就像蔡老師就會用 ipad 玩 candy crush 一樣，這是為什麼？

**許：**我媽也會這樣，可能太閒了，玩遊戲會讓她有目標。

**王：**我也很喜歡一種遊戲，會一直玩一直玩必須卸載才會停。

**仁：**遊戲會促進我們學習嗎？為什麼要做遊戲？有任何正面意義嗎？

**劉：**有正面意義，可能是成就感，但不一定對正在做的事情有幫助，必須要看使用情境。

**仁：**所以遊戲的能效沒有即時性？只能提供成就感讓你放鬆，你才有辦法面對壓力。

**蔣：**猜謎類遊戲牽涉很多知識，但那些知識好像只是用來過關用。

仁：小時候玩的遊戲有直接幫助嗎？遊戲或許沒有直接影響，但有間接性教育作用，有時只是我們覺察不出來。但須先承認遊戲有益、有貢獻，我們才會願意去接觸遊戲。遊戲就是學習力的來源，像我在玩牌除了抒發壓力，也學到不同出牌策略，對現實生活有益。從這裡可知，第一、遊戲與我們自身有直接功效；第二、遊戲可讓我們放鬆學習。蔡師曾分享：有天上課時助教帶領同學玩遊戲教負責出題，學生要演出來。前幾題大家都很順利完成，但題目到了「學校」學生們竟然喊出「不要去！不要去」，可見大家多討厭去學校。

學校給的知識都是制式，大家被綁在裡面聽老人講話因此才會抗拒「上學」，與現在的生活方式完全脫節才是最大問題。大家都認為，學生不來上課、早上起不來是他的錯，但從來就沒有人思考教育者該如何讓學生認為「沒去上課，就好像少玩了一局遊戲」。因此我才提議大家可以去想像「如果教室是網咖」會怎樣？六零年代初中聯考作文題目曾有「如果教室像電影院」，未來的課室像網咖也有可能啊。

王：大陸有一些學校規定學生一進門就要把手機交出，下課才能拿回。

仁：那為何不直接把學生的腦袋放一旁？不准他睡覺、不准他想東想西。

徐：遊戲在成長過中扮演重要角色。小時候我家人反對小朋友玩遊戲，但上了高中朋友都在玩遊戲，為了要有同樣話題我會偷偷玩遊戲。我發現，遊戲不只幫助社群連結也會讓你更了解自己是怎樣的人、會如何做選擇、可以跟誰成為夥伴。我相信這對塑造個人 identity 有很大幫助。遊戲不只讓你有學習的動機，它就是一種學習，就像《說書人》是我第一個學會的桌上型遊戲，設計得很好，圖片有很多可能性沒有絕對答案，讓玩家在摸索過程中學習到很多，體驗「不知」到「知道」的過程，除了有很大樂趣外也是學習的一種。

仁：為什麼 Roger 師會對遊戲沒有想象？遊戲不可能在人生中缺席，人生是遊戲，遊戲是人生，到了 80 歲也可以將人生遊戲化。

**Roger:** 我原以為大家一直在討論的遊戲定位於「網路遊戲」，所以才說對遊戲沒有想像。像我家常打麻將，甚至因打麻將曾經引起家庭革命。爸爸和叔叔當時正在準備公務員升等考試，但因為常常打麻將，媽媽認為這會影響他們準備考試，曾用「玩物喪志」來形容麻將。

**仁:** 這就是「遊戲的污名化」。

**Roger:** 但當爸爸上了年紀，麻將的角色又改變了而產生了正面價值，除了預防阿茲海默還能增加人際互動。對我而言，截取搞笑劇照放上網也是遊戲，讓我獲得了讚賞與認同，帶來快感和刺激，是心理認知層面的影響。

**仁:** 大家本來認為麻將玩物喪志，後來有線電視直接播出打麻將節目，讓人罵到半死，卻也漸漸成為電視內容的一部分。不知大家是否注意，週末 71 台都會轉播電玩競賽，甚至有小孩得到比賽冠軍。

**鄧:** 我認為遊戲的線上線下是互相滲透的。

**仁:** 遊戲和人的認知和行為有什麼關係？當中的霸凌與被霸凌、遊戲的線上與線下間是否有因果關係？是不是有人天生容易被霸凌或有人天生喜歡霸凌人？我讀大學時真的有人因為家庭背景因素特別喜歡霸凌別人。其實遊戲唯一不好就是有人脫離不了遊戲情境。

**徐:** 我們上週進行霸凌遊戲時為了讓最快出局的玩家有參與感，設計了復活規則，但沒想到從中發現重複霸凌的樂趣——不斷讓他復活，只為了重複霸凌他，即使這並非一開始的用意。

**王:** 我覺得這是面對面交流的複雜性。比如說我把邦救活，但他下一次竟然攻擊我，聯合別人霸凌我，才決定再次把他殺了自保。

**鄧:** 香港佔中時期，出現了人民對抗政府的遊戲，用游擊戰方式將政府、警方當成敵人去打。

仁：報導提到，新一代年輕人將社會運動當成虛擬遊戲戰場而虛擬情境的敵人是噴灑催淚彈的政府。同樣的，有些人沉迷於遊戲也會把遊戲的人際互動轉移到現實生活中。反過來也一樣。就像老人玩象棋一樣。

蔣：我覺得玩遊戲是種機制讓我想要贏，但這種心態不會影響現實中的自己。

鄧：我看過相關論文，與後現代和創新傳佈有關。有的與 line 有關有的與遊戲有關，他們主要討論媒介線上線下的關係。

仁：這是非常有趣的傳播現象。遊戲有這麼多種，如象棋、電玩等不同模式，表示他們是正當的活動，但要如何引入教育系統還待研究。

黃：遊戲對生活有什麼影響以及「遊戲的污名化」讓我想起之前讀過的論文提到，科技對社會造成改變，而人無法抗拒。甚至媒體也說「網絡遊戲會讓青年沉迷」，卻很去思考讓青少年不去學習而選擇沉迷遊戲的背後原因。遊戲裡面究竟有什麼？我認為從這個角度去想才能回到「人的認知」去談遊戲的影響。

劉：從小我爸就帶我玩 DOS 的遊戲，我認為遊戲對學習有潛移默化的催化作用，一些文化歷史和常識都是從遊戲中獲得。我認為沉迷網絡遊戲的原因是生活中沒有成就感，只好靠「殺敵」來感受自己的存在。由於遊戲有劇情而劇情會影響自己的選擇，讓你知道自己什麼時候該說什麼話，從中學到如何對應人際關係。但我也認同，鄭捷之前提到玩暴力遊戲會讓人變暴力，只是其中的因果關係不太確定。

仁：這跟當年電視暴力研究一樣，他們的結果是：不同的人看不同的電視暴力節目會有不同的暴力程度，因人而異，就跟玩遊戲一樣，這是非常難研究的。

鄧：但是 Stanford 的監獄實驗證明，大部分扮演警察和囚犯的參與者都會代入角色，有的變得越來越暴力，只有一小部分人會去反抗。電影名字是《死亡實驗》。

王：有批判學者說，玩家以為自己可以選擇想玩哪一個買哪一個，其實這些選擇都是賣家提供，他們是被操控。遊戲跟大眾文化一樣都是商業化的結果，必須讓玩家產生愉悅才能賣錢，比如吸引玩家用錢買虛擬道具。

另外，我小時爸媽會玩單機遊戲，我認為那種單機遊戲的社交性不比現在的電玩來得少，因為他們確確實實在交流。就像 Roger 老師所說，打麻將常會有上下家的合作現象。我印象最深刻是小時候爸媽在週末會去姥姥家大部分時間都在打麻將，因為乾聊天也沒什麼好聊的。在麻將桌上能夠看到每個人的個性不一樣，有人拿到不好的牌會摔牌。

仁：這就呼應了青雲說的線上線下的互相滲透。

楠：這是一種 family reunion 的契機。但自從大家搬離，這種活動就很少了，但姥姥每次看到別人打牌都會勾起以前的回憶，麻將對他的意義已經改變了。而對於網絡遊戲，我真的沒辦法，一旦上癮，就一定要卸載才有辦法不去玩。這需要自我控制能力。

盧：像青雲提到的線上和線下的情境把遊戲中的霸凌帶到現實，或是占中學運把社會虛擬成遊戲，這兩個是完全相反的操作，至於帶來的效果好或不好可以透過遊戲的設計來改變。我之前讀到米德的理論是，遊戲一開始是各玩各，但後來角色設定出現了遊戲有規則了，才變成我們現在的「game」，大家透過利用規則的設計讓遊戲變得更有趣，產生不一樣的效果。上禮拜的演講讓我們體會不同的遊戲設計會帶來不同的效果，因此該如何設計遊戲來達到怎樣的效果或是避免什麼不好的效果，才是遊戲設計之所以重要的原因。

王：如果遊戲設計如此理想當然很好，但如果只有好的設計卻不賣錢，還有影響力嗎？

盧：這個考量當然很重要。但這不代表我以金錢為考量設計出來的遊戲一定不好。實際上，我們使用過後的效果可能與預想不同。就像考研究所和玩遊戲有沒有直接關係，如果遊戲都與傳播理論有關或各校傳播系間的分數競賽，這絕對會讓你更有競爭意識而有幫助。

鄧：但就像《說書人》雖然不關乎賭錢或霸凌，但總有相對弱勢和相對強勢的玩家，這其中不就產生霸凌了嗎？

盧：我認為每個遊戲一定產生設計者意料不及的效果。在玩遊戲時常帶入某種角色，即使被霸凌也只是那個角色被霸凌，對現實中的自己可能不會有這麼直接的傷害。這就是我說的，遊戲可以透過設計去減少負面效果。

下週延續主題：

1. 遊戲設計的過去、現在與未來  
Exp: 打麻將 vs Ingress
2. 如何設計一個好的遊戲？該如何定義遊戲的好？（要設計德更爾虞我詐，才有趣？還是教育性？）