

人老傳播研究群：遊戲思考  
03/28/2015（記錄：劉芸先）

瑜：從小玩遊戲，大學回頭重新玩。遊戲的聲音效果很好，對玩家來說能夠更融入該遊戲情境。什麼樣的遊戲能夠讓人回頭繼續玩，什麼因素影響玩家對遊戲的「黏著度」。好的遊戲很難定義，下課十分鐘的鬼抓人跟玩牌，玩撲克牌就是不好的行為？這些「不良」其實來自既定印象。因此，什麼樣的情境才能夠定義遊戲的好壞？遊戲是否能釋放壓力？還是心理壓力會更重？

仁：遊戲是不是能歷久彌新？現在的數位遊戲是否歷久彌新？遊戲是否隨著生命的成長一起前進？

楠：像是「貪吃蛇」、「俄羅斯方塊」、「瑪莉兄弟」等都有轉型成 APP，一樣有固定玩家使用。

琰：2008 的 workshop，德國海德堡大學曾有老人與科技系博士班，設計的遊戲無聊、黑白。有些東西對有些人不會被淘汰掉的原因是什麼？有些東西換了人、換了劇情卻不被淘汰是因攻擊性、滿足性？（過關？寶物？禮物？）對老人來說，是不是需有實際的集點獎勵？對弈跟麻將是因年輕時都已定義為「好玩」，有什麼東西可以一路帶著走？是因個人性、敘事性或時代因素？遊戲因素，充滿戲劇性：攻擊、衝突、成功。從小玩的遊戲，會造成愉悅經驗，因此對美感體驗造成影響。

麟：傳統敘事元素值得討論：曾有學生嘗試跳脫傳統敘事元素挑戰「平靜」概念，出發點在於有沒有遊戲並非用來競爭、挑戰、突破而是「平靜」，如中國國畫與國樂，這種設計是否適合平常工作緊繃的人或老人家玩？（琰師贊同：完全放空的遊戲，像是 Happy Aquarium）。老人需要的敘事元素到底是什麼？平靜還是激烈？第二，遊戲是否能與新聞文本結合？遊戲跟新聞的脈絡與思

維能有更具體的結合嗎？

琰：若有個英雄要過關，追求的是公主或寶物，一個對立者、一個助手、一個 NPC。建議論文方向：分析遊戲元素的方法論初探。

仁：遊戲不斷重複一樣的敘事情節，為何還能吸引人一玩再玩？

----- 下半場開始 -----

叉：每個故事都有原型（archetype），<sup>1</sup>且故事能夠繼續延伸（初音開演唱會）。

「敘事產業」：遊戲→開演唱會→動漫 AR 卡。如何針對一套故事做成不同網站的版本或 AR 卡？（AR 卡：紙卡配合手機 APP，製作成擴增實境）如何用遊戲產業的故事去增值，依照不同的媒體造成變遷，玩家能夠參與多少？

「敘事資本」：多模組資源，遊戲提供多少資源，玩家能與之有多少互動？

「繪本」：用鮮豔顏色吸引兒童和成人共築快樂，親子遊戲帶入多少的互動可能與故事情境有關。一個個 storyboard 組合而成。

「電子繪本」：用電腦繪圖製作 storyboard。

《好餓的毛毛蟲》改成電子 APP，像立體書可以用手帶毛毛蟲吃東西，繪本的改作模組資源提供多少？從現有軟體製作出改版。遊戲跟繪本，吸引的是小朋友。遊戲什麼是好玩聲光效果吸引小朋友，審美不同的階段，審美訓練不同。每個人會因審美發展階段接觸不同遊戲而有不同的審美訓練經驗，影響玩家覺得遊戲好玩的因素。遊戲怎麼去忘我，玩家如何被席捲近遊戲情境值得討論。

「穿戴裝置」是否會變下個遊戲載具？google glass、Apple watch？是否有可能配合穿戴裝製遊戲變成擴增實境？

---

<sup>1</sup> 何謂「原型」(archetype)，其對敘事有何貢獻？可參閱邱于芸（2014），《用故事改變世界：文化脈絡與故事原型》。台北市：遠流。此書購置中，屆時看有哪位同學願意來導讀一下。

新聞的文本、報導如何設計成遊戲，讓閱聽眾更能夠體驗新聞的資訊？如何結合新聞時事去做遊戲？

仁：娛樂產業一直在更新內容，傳統產業沒有走只是一直改裝。敘事本身變成傳播主體，敘事原型是核心，重點是如何搭配不同媒體有不同轉變？

麟：遊戲是一個新聞的文類，遊戲不再是為了娛樂，遊戲如何傳遞情感的資訊。

琰：傳播大脈絡跟體系，涉入

麟：年輕人／老年人／小北鼻的遊戲經驗，沒有對敘事與互動的連結進行研究。

哪一種新聞適合做遊戲？

仁：新聞要與其他媒介連合的時候，他的敘事原型是什麼？

琪：未來遊戲是否有可能不限制於嚴肅或娛樂，而是貼近生活？

麟：空間實物立體投影。

下週不開會，下下週研討會

