

2015/11/14 會議紀錄

報告主題：〈2015 暑假作業：遊戲與親和空間—阿嬤與遊戲〉

報告人：黃曉琪

紀錄人：叉子

曉琪報告內容：

阿嬤在五歲前在老家附近與同伴玩陀螺、玩粘性較高的土；如遊戲可自己玩，且遊戲成本較低。阿嬤開心的回憶，小時玩遊戲細節鄉；拍攝沙包遊戲及阿嬤反應。另一段影片呈現阿嬤的反應、阿嬤跟小狗與互動。

遊戲可有對象物，參與角色及規則。問題討論包括：大家最早的遊戲記憶？情感感受如何？老人遊戲空間為何？

討論內容：

仁：大家小時候玩的遊戲都有什麼？

陳：玩「五十十五」，除了躲起來，還得觀察鬼在哪裡。小學四、五年級時喜歡玩，可

以在巷道穿梭。可以玩跳格子，用石頭畫房子樣子。

蔡：跳格子需要先畫線，單腳跳又回程會雙腳跳。

仁：規則與遊戲間，會有即興反應。

王楠：會玩打水漂。用玉米籽串成四角狀來玩撿石子，如丟起來再接起來。

芝：韓國有撿石子遊戲。

彥：放四個麻將，丟沙包時不能碰在麻將，丟起來後可撿起麻將。

仁：撿石子有沒有規則？

陳：石子可用「保特瓶」代替。

仁：NBA 為商業機構，球賽設定許多規則。遊戲可能有因地制宜的設計。

蔡：男生、女生玩的遊戲與體力有關。

陳：我更小的時候不喜歡穿拖鞋，喜歡成天光腳在外面跑。

琪：小時候和鄰居玩，需有空間。一群人約出來在戶外借車子玩躲貓貓，但需考慮空間、

人物組合是否改變。

芝：小時候成群玩耍，長大後有網路遊戲，如《金庸群俠傳》、《劍仙奇俠傳》可自己玩。

孫：個人遊戲越來越多，如工具、有功能。如果家庭空間小、兄弟姐妹多，可能多外出遊戲。

盧：小時候玩橡皮筋，翻花繩也可以橡皮筋取代，弄成降落傘樣子。

仁：遊戲內涵、規則、家庭生活形式、社會形式變遷都可能造成遊戲規則改變。或許現在在平板電腦丟沙包，但「享樂」感受不同。以前是人際間的遊戲，網路上有玩平板樂趣，遊戲設計放入聲音，虛擬人際效果。

楠：玩麻將的電子遊戲會放入明星聲音，催打牌等。

蔡：每代遊戲不同，培養的人格特質不同。不同遊戲受個性、興趣、體能空間限制。遊戲情感不受限制，遊戲的「play」引導情緒結果。電子麻將有音效，模擬不同情感、表情。

盧：大家一起玩耍 Ingress，號召敵軍和我軍等。

孫：Second life 是虛擬社會，模擬不同遊戲的人生。

彥：女兒現在玩的遊戲和小時候差不多，會玩角色扮演、情境模擬的家家酒。鎮上的房子是排屋式，水泥地可以玩「老鷹抓小雞」、放學後可以約在同學家「玩角色扮演」，如區隔房間為後台、化妝、接駕等。童年時的空間有兩個主教學樓面，沙包可以自己縫，為全身手眼的協調。男生可以玩扳手腕、玩摔角遊戲，女生玩角色扮演、跳繩遊戲。角色扮演可複製情境，體驗情境樂趣。現在時間空間變少，危險機率增高、電腦平板增加。目前遊戲為媒體的延伸，只能動員局部。

蔡：許多變項如空間、時間、性別。曉琪的「對象」就是「遊戲」，情緒是快樂、生氣。

仁：角色扮演／cosplay 是否有人參與、為何有人得到樂趣？

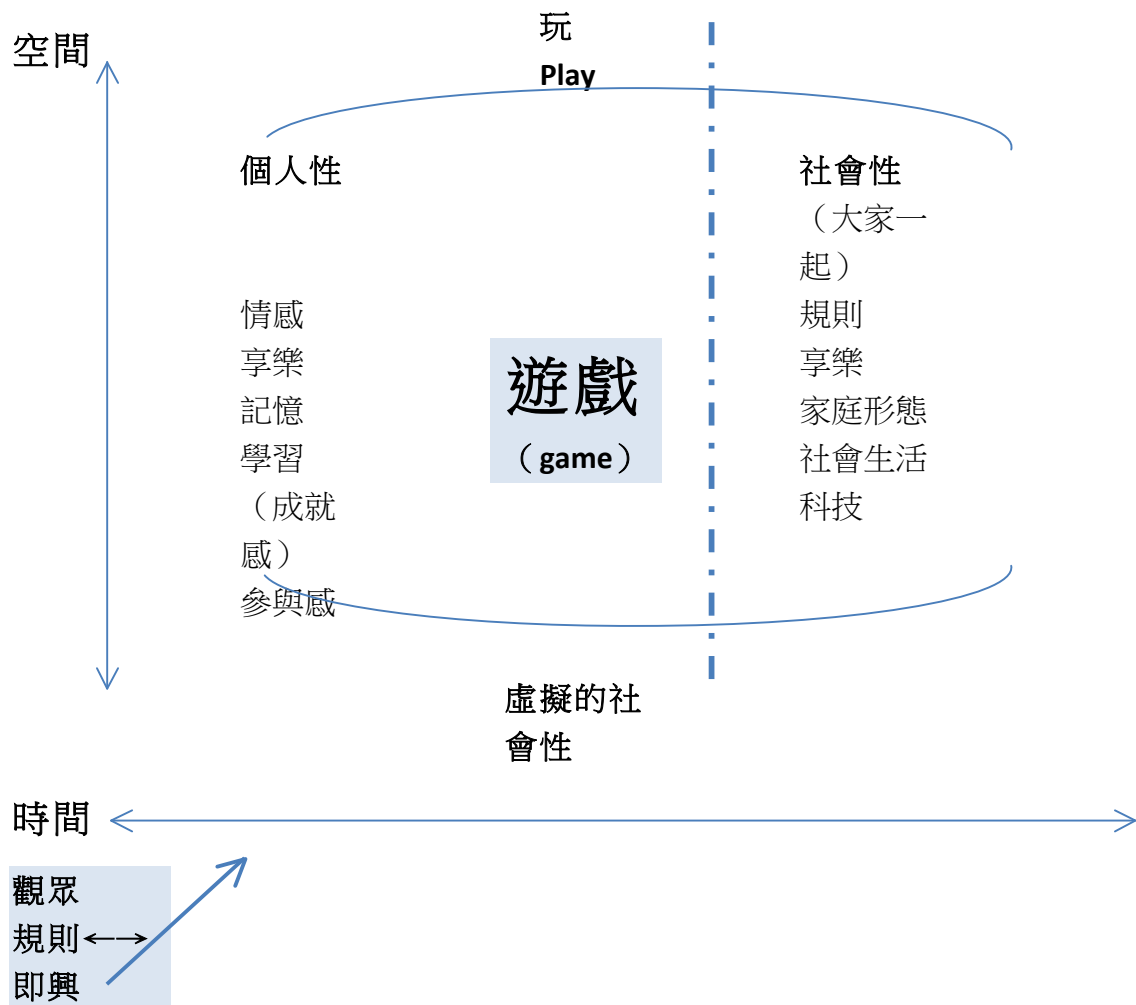
宇：可能看漫畫的人喜歡玩遊戲；想加以投射，得到樂趣。

孫：現實生活中規則限制，角色扮演的規則，是完成現實生活想實踐的目標。

蔣：小朋友誤以為自己是超人角色，把【超人】世界的規則帶進日常生活。如想像自己

是特定角色，可以飛、往下跳等。

王楠：有涉入感。彈幕可演角色不同內心戲，作戲的快感。《紅樓夢》的「作戲」與「遊戲」有等號。



芝：社會性遊戲可帶入情感。《Runningman》有不同遊戲，五年播出後遊戲已玩成二百多人。情感性帶入，可放在節目角色。

蔡：玩遊戲快感來自哪些變項？若以「遊戲與心靈快感」，中華傳播學會的 panel 可用幾個方向寫：

1. 「打破規則的快感：以代間遊戲為例」(黃曉琪)
2. 「打破規則的快感：以學校教育遊戲為例」(與弘與心宇)
3. 「打破規則的快感：以新聞遊戲為例」(叉子)
4. 「打破規則的快感：以角色扮演為例」

5. 「打破規則的快感：以社會與人際傳播為例」
6. 「打破規則的快感：以時空為例」
7. 「打破規則與創意的快感」(王彥?可加入「角色扮演」)

仁：叉子「新聞遊戲」已寫好，可再調整方向，延伸：新聞遊戲可否帶給閱聽人快樂。

蔡：遊戲與敘事接軌，也與繪本接軌，可再後續延伸。

孫老師：可以玩小抗力球，可自己玩以訓練肢節運動。打氣的罐子可隨身攜帶。

叉子：「新聞遊戲」打破類型規則，是挑戰紀實／虛構的界線。另新聞遊戲強調散佈，是日前「新媒體」的開發方向。「新聞遊戲」目標群眾、玩家(gamer)是否能結合，也可以討論。如「新聞遊戲」讓玩家覺得「好玩」，增加散佈潛力、涉入事件感受。說服式遊戲與教育也能結合，如上課後再涉入電玩遊戲，可能有更好學習成果。

仁：台大蔣怡婷同學的碩士論文「新聞遊戲」。她訪問了幾位國外製作「新聞遊戲」主管，了解遊戲規則。

下周進度安排：

11/23 休會

11/30 郭又甄談義大利慢食

12/6 Roger 老師報告

12/12 禕妮報告

(之後未訂，已邀訪「老人敘事治療」講題，也可針對上述 panel 題目再行討論一次)