# 第五章 結論與建議

## 5.1 結論與建議

本研究的目的在於研究串媒體故事敘述遊戲對觀眾的影響。遊戲設計以及實驗設計主要圍繞劇情和遊戲難度展開。本研究問題包括：

1.觀眾對遊戲劇情的理解程度。

2.遊戲劇情對觀眾關於原電影價值觀的認同度的影響。

3.遊戲劇情對玩家學習知識的影響。

4.遊戲劇情對玩家創造力的影響

5.遊戲任務對不同遊戲經驗的觀眾影響。

研究結果總結如下：

1. 串媒體故事敘事遊戲讓玩家比較容易理解故事劇情。可以利用此特征與其它知識交叉。
2. 串媒體故事敘事遊戲和知識混搭讓玩家容易學習，在青少年中效果更加明顯。
3. 串媒體故事敘事遊戲能引起玩家對原著道德評價的重新審視。

4. 串媒體故事敘事遊戲能激發玩家的好奇心，但是若果需要增加創造力，要求遊戲設計更加多元和開放，讓玩家有更多自由發揮的空間。

5. 串媒體故事敘事遊戲中的遊戲任務值得設計和保留，但是難度不宜太大。可以利用音樂元素吸引部分不玩遊戲的女性玩家。

玩家在玩遊戲之前，已經觀看完電影，當原電影的人物出現時，引起了玩家的回憶。串媒體故事敘事遊戲，可以在第一時間就吸引了觀眾的注意力，讓觀眾覺得有趣，並且比較專注的理解故事。這體現了串媒體的優勢。當你想要在短時間內表達一個故事，但又不想講清楚故事的來龍去脈的時候，可以巧妙的利用串媒體故事敘事的形式。

串媒體適合使用在二次創作。遊戲的設計過程中，我們有使用挪用（Appropriation）,混搭（remixing）多種媒體資源和相關知識進行二次生產（secondary production）。實驗中的青少年遊戲時間更多，往往更容易被遊戲吸引，因而可以應用在教育產品的設計當中。

對於普通觀眾而言，平時會花費較多的世界在看電視劇，電影等視頻節目。通過串媒體故事敘事遊戲，可以讓普通觀眾對故事的瞭解更深入，可以引發觀眾的思考，可以引起觀眾的興趣去瞭解更多的內容。

除了關於原作品本身（視頻或者小說等），串媒體故事敘述遊戲以其具有的熱點關注度高，及時性，遊玩時間短，遊戲方便等特性，可以和其它公共議題內容相結合，引起普通觀眾的關注，覺醒。