遊戲策劃：為什麼我的兒子不沉迷遊戲？

2018-06-12 15:25遊戲角落 編輯角落

【編按】近年來，「網遊成癮」在中國似乎成了相當嚴重的社會問題，至少對許多家長而言是如此，甚至不惜將小孩送至「戒網癮學校」、「網癮治療中心」，用極端的方式想要「拯救」孩子。而在台灣，衛福部日前也表示將把網遊成癮列為精神疾病，並希望透過政府的力量，控管未成年使用網路遊戲的時間。

但遊戲也好、網路也好，真是如洪水猛獸般的存在嗎？本文作者以資深遊戲策劃的觀點告訴父母，「如果只把遊戲當做洪水猛獸，不去深入了解，逃避只會讓事越來越大。」因此他不但讓自己的孩子玩遊戲，還買更好的遊戲讓他體驗...

時逢高考，越來越多的家長問我孩子網癮的問題。我作為一名從業多年的資深遊戲策劃，首先得說個現實。商業化的網路遊戲，無不是為讓玩家沉迷所設計的。

為了讓玩家沉迷，我們做的功課比各位父母要深入的多，這根本不是一個維度的對抗，所以無奈是大多數父母的感受。

我們非常清楚你的兒子想要什麼、願意付出什麼，以及什麼是他喜歡的。百萬玩家的數據和調研在我們的數據平台上隨時可查，我們的每一個改動都和數據有關，我相信我比你更了解你的兒子的喜好。

作為一個遊戲策劃，這是我的工作，但作為一個家長，我兒子也讀小學了，但他卻沒有對遊戲成癮。

說句不好聽的，引導玩家和教育兒子沒有本質的區別，而在引導玩家這件事上，我經驗豐富。

你的兒子玩不玩遊戲？

很多人問我，作為遊戲策劃，你的兒子玩不玩遊戲？

很多家長都問過我這事，有意思的是我一回還遇到一個親戚說：你這個做遊戲的，還讓自己兒子也玩遊戲，你怎麼想的，賺錢賺的腦子拎不清了？

我只能苦笑，這個親戚的兒子沉迷LOL，住校時晚上翻牆去網咖，房間裡貼著犽宿和劫的海報，上回暑假見過一回，我和他聊的話題是Faker明年到底會不會服兵役，不過沒聊幾句他的母親就如臨大敵。

真想要讓孩子擺脫網癮，做家長的自己首先要端正態度，如果只把遊戲當做洪水猛獸，不去深入了解，逃避只會讓事越來越大。

我兒子當然玩遊戲，非但給他玩，我還買更好的遊戲讓他體驗。

最開始玩植物大戰殭屍和我的世界，去年開始玩王者榮耀，不過給他買了switch後，開始玩薩爾達了，而現在在玩奧德賽。

禁止孩子玩遊戲是不現實的，但是可以選擇合適的遊戲讓他體驗 圖／薩爾達傳說：荒野之...

禁止孩子玩遊戲是不現實的，但是可以選擇合適的遊戲讓他體驗 圖／薩爾達傳說：荒野之息

為什麼他不和同齡人一起玩王者榮耀？

當你見識過越多，就對越低級的刺激不敏感，就像沒有人一邊玩《薩爾達》一邊玩《貪玩藍月》一樣，人的閾值會越來越高，逐漸對低質量遊戲變得很感冒。

禁止孩子玩遊戲是不現實的，但是可以選擇合適的遊戲讓他體驗，高質量的遊戲教會的並不比書本要少。王者榮耀他也玩，但對他更像是一個社交工具，他逐漸覺得並不需要靠王者才能獲得社交和認同感。

很多人對見識的增長都來源於年齡，但是這樣太花費時間了，當你幫助他見識過什麼是更好的東西，低級的刺激對他就沒有意義。好比作為一個成年人，錢對我的樂趣比玩遊戲可帶勁多了，馬雲卻認為錢對他沒有意義。

親戚家的娃兒在被壓抑了一個月後就徹底爆發了，在LOL賽季結束前跑出去通宵了三天，被抓回來就一頓毒打。不過他卻並沒有後悔，他和我說上到鑽石了，有鑽石框可以領。

甚至我的舅舅，作為一個電工每個月有五六千的收入，但至今還迷戀著遊戲廳，每個月存一千塊在飯卡裡吃飯以外，全部花在了裡面，沒有結婚討老婆，住在宿舍裡。

我曾和他說過現在電腦上遊戲好玩多了，你接個寬頻在家玩不是挺好的還省錢，但他卻並不相信。

玩遊戲不是原罪，哪怕沒有遊戲，還有番劇、網路小說，只要它比讀書有意思，就足夠所謂「毀掉一個年代的孩子」。

我小時候也有「電視病」，我爸見我一天到晚看電視也嘆氣，這娃遲早要完，現在他老人家最愛的事，就是上本地的遊戲平台打打麻將下下棋，絕口不提沉迷的事兒。

眼界的提升，讓人發覺過去非常執著於喜歡的東西，不過是滄海一粟。

當策劃已經在拆解馬斯洛需求，尊重和自我實現在遊戲中如何體現的時候，父母只是指望孩子突然自己開竅，就像是彈弓射大砲。

沉迷遊戲的本質

你有沒有想過，你的孩子為什麼一開始會選擇玩一款遊戲？

遊戲是一個把複雜事物條理化的產物，遊戲的很多玩法的設計都源於生活、來自於人性，只不過設計者將規則設計得比現實更清晰、反饋更明確、更洞悉玩家的想法。所以玩家在遊戲中會有爽、滿足、實現了的快感，這是在現實中難以獲得的。

商業化的網路遊戲，新手引導是一個非常重要的環節。簡單來說，就是設計非常多的細節目標，讓玩家按部就班的達成，並給予獎勵的過程，以達到上手遊戲的目的。

遊戲的很多玩法的設計都源於生活、來自於人性，只不過設計者將規則設計得比現實更清晰...

遊戲的很多玩法的設計都源於生活、來自於人性，只不過設計者將規則設計得比現實更清晰、反饋更明確、更洞悉玩家的想法。 圖／魔獸世界

同樣是讓你的兒子學東西，遊戲策劃通常花費數月把每一個環節都以數據為指標來打磨，大到整個流程，小到一個按鈕，都是為了你兒子能繼續玩下去。設計者是專業的，有大多數家長都沒有的耐心。

這個指標，及格線一般是第二天保證40%以上的玩家能再上線，我們稱為次日留存。相同還有七日留存，所以說為什麼遊戲往往都有7日簽到，或者30日簽到。

我給我兒子同樣定了一套上學的新手引導，在三年級剛上英語課的時候，我只需要他及格，便獎勵他一個月的零用錢翻倍。他們班只有不到六個人不及格，他很輕鬆的完成了目標，我立刻給他兌現了獎勵。

在遊戲行業我們管這叫首充，只需充值幾塊錢，可以享受數倍於你充值的獎勵。因為我們發現，只要充過一次錢的玩家，充第二第三次的概率非常高。

玩家始終需要被引導，不然就很容易離開遊戲，孩子也一樣。就像七日登錄，又比如每個賽季你上了黃金段位就送你的英雄造型。

每一次目標無需太難，太難會適得其反，保持在一個個穩定的「畫餅-完成-獎勵再畫餅」的小循環中，讓人始終在追求。

兌現獎勵後，我要求他拿70分，除了零用錢以外，只要他願意每天記幾個單詞，我每天都會願意讓他玩一會遊戲。

一旦他進入了這個循環體系，成績變好只是一個結果。

引導孩子的技巧

 [標籤法]

之前有不少家長找到我，說我的兒子沉迷遊戲，但當我問你兒子在玩什麼遊戲的時候，十個裡面九個不知道。就好像我兒子喜歡吃一道菜，但是這道菜我卻聞所未聞，也就無從下手了。

換到孩子玩遊戲這件事上來，家長覺得遊戲太厲害束手無策，其實本質上還是對它的不了解。知己知彼的道理大家都懂，可就是沒人知道第一步要怎麼做，下面我來講幾個技巧。

家長覺得遊戲太厲害束手無策，其實本質上還是對它的不了解... 圖／仙閣電競俱樂部...

家長覺得遊戲太厲害束手無策，其實本質上還是對它的不了解... 圖／仙閣電競俱樂部微博

第一步：貼標籤。

人們反感別人給自己貼標籤，但往往會給自己貼標籤，這是一個快速定義自己的一個好辦法。比如我媽，我給她定義的是中年、母親、退休、廣場舞、小城市。通過這幾個標籤，大約可以猜到她的社交範圍是廣場舞的阿姨大媽和小區裡退休的前同事，以及各路兄弟姐妹親戚。

你會發現，光看「母親」是看不出什麼訊息的，標籤之間是有聯繫的，標籤越多，就越能準確的定義一個人的特點。

為了博我母親開心，前年我帶父母去了一趟長灘島，那裡低廉的消費，酸爽的SPA，新鮮的水果和乾淨的沙灘讓人非常享受，但我爸媽更享受的是回國之後和親戚朋友們的談資。

這趟出國旅行，在她們的社交圈裡，成了有孝心、檔次高、會享受和生活充實豐富的代名詞。這種小地方上的社交愉悅感，是我為他們選擇東南亞這趟旅行的原因。

作為策劃，我們給玩家貼了很多標籤，比如二次元、競技、九零後、社交。我們通過標籤來篩選出，誰到底會成為我們遊戲的玩家，並為我們付錢。

話說話來，如果我立刻讓你給你的兒子貼標籤，你可能會發現對他一無所知，除了說他沉迷遊戲，不愛學習以外。

用標籤的方式拆解一個事物，找出裡面的聯繫，你便會心裡有數。

我的小表妹今年讀初三，是我看著長大的，父母基因好，人已經長到一百八了和我平視。春節時我發現她在玩王者榮耀，暑假時還不見她玩，現在已經輕車熟路。重點初中、愛漂亮、成績不錯，這是我對她的標籤，初三的壓力不小她怎麼有心情玩遊戲？

後來她組了一個好友，我發現段位比她還要低，組他的原因，竟然是因為「他長得好看」。

我大概知道她沉迷王者的問題所在了。

學生有一個很重要的標籤，就是頻繁的面對面的社交行為，這是容易形成戀愛、小團體或攀比心理的地方。王者榮耀只是她和這個好看男生的社交工具。

所以我小姨在擔心她會不會沉迷王者考不上好高中時，我則在擔心她是不是戀愛了，我只是多得到了一個標籤，問題就能找的更精準。

除了貼標籤以外，我們還要不斷的更新他的標籤。

我們都知道一個標籤是好賭、有錢的人，下一步就會進入賭場，但是當他虧光後，變為好賭又沒錢的時候，他會做什麼呢？

標籤越來越多，我們就可以模糊的看到下一步的走向，以及問題的根源到底在哪兒。

和父母害怕遊戲一樣，動物怕火，害怕被燒死，但是人類可以輕鬆的控制它，區別只在於動物對火無知的恐懼。

很多家長問到我：我的兒子沉迷遊戲怎麼辦？

我這時不是擔心他兒子，我憂慮的是他自己：你平心而論，對兒子為什麼會沉迷遊戲，是不是像動物面對火一樣，一無所知。

父母不妨想想，你對兒子為什麼會沉迷遊戲，是不是像動物面對火一樣，一無所知？

[懲罰與獎勵法]

許多家長的懲罰方式很容易將自己擺在孩子的對立面。

如何懲罰孩子，簡單來說，就是不要拿走屬於他自己的東西。

在遊戲設計中有一個常識，策劃幾乎不因為玩家沒達到目標，而把他已有的東西拿走來作為懲罰，相反是許諾一個獎勵，你達成了才能獲得。

好比完成任務後獲得的金幣，打死Boss掉落的裝備。不會因為你沒打死Boss，策劃說作為懲罰沒收你的裝備，這樣將帶來極強的挫敗感。

懲罰對一個孩子來說是一件嚴重的事情，在遊戲中我們也極少懲罰玩家，哪怕你玩的再爛，我們都會告訴你：你玩的不錯，還有以下幾種辦法可以讓你變得更強。

如果我的兒子反覆受到懲罰，他會覺得這事不適合我，他會逃到一個天天誇他很厲害的舒適區中去，而這往往就是遊戲。

而如何獎勵孩子，簡單來說，就是送兒子東西時要謹慎。

首先遊戲策劃永遠不會偷偷或者無緣無故的送你東西，背後始終都惦記著你什麼，不管是期待你多上線也好，期待你想課金也好，而且大獎勵在送之前，都會先畫個餅，告訴你想獲得是有條件的。

獎勵跳出來的特效永遠酷炫具有儀式感，希望你記住我們對你的好，讓你心情激動的明白，這是我們獎勵你的，而不是我們欠你的。

如果你給孩子的獎勵被他認為是理所應該，他也許會因為哪天買不起最新的iPhone、買不起想要的車時怪罪你太過摳門。

獎勵跳出來的特效永遠酷炫具有儀式感。 圖／爐石戰記動畫「新卡包來啦」

那麼我們可以獎勵什麼給孩子？

我們可以送孩子手機、遊戲機的使用權，迪士尼兩日遊，新款NB鞋一雙，或者給他買個造型買個遊戲也無妨，以財力來定。但是直接贈送手機、現金、遊戲機則不行。

我們要投其所好，但要記住，這些獎勵都有一個共同點，就是有使用範圍，現金就是沒有使用範圍的獎勵，你不知道他是存著買手機了，還是到遊戲中消費去了，它能實現他所有的目標。

獎勵的目的是它能讓兒子獲得短暫的快樂，滿足他的某一個需求，但過去就沒了，下一個目標又在眼前。想清楚什麼是你兒子想要的，利用它和你兒子站在一起，完成你們想要的目標。

哪怕你兒子要買公仔，在你眼裡這不就是個塑料小人嗎，那你自己也要明白，你買的價值不是這個塑料小人，買的是你兒子達成目標所付出的努力。

你買的價值不是這個塑料小人，買的是你兒子達成目標所付出的努力。 圖／萊斯提供

你買的價值不是這個塑料小人，買的是你兒子達成目標所付出的努力。 圖／萊斯提供

結語

當然，遊戲設計極為複雜，一款遊戲往往是近百人的打磨才得以呈現，是一個充滿了利用人性弱點的集合，並非三言兩語可以將其剖析。

但是家長指望孩子忽然開竅，或者希望有關部門一封了之，是非常不現實的，因為這並不能解決他沉迷的問題，最有可能幫助他根源上改變的，就是家庭。

眼界的提升，讓人發覺過去非常執著於喜歡的東西，不過是滄海一粟。目標的拆分和建立，讓人可以持之以恆的堅持。

拆解標籤讓你找到沉迷遊戲的根本原因，獎勵和懲罰，張弛中找到引導的平衡點。

遊戲如此，生活何嘗不是如此。

經歷過的人都會明白這個道理，只是有些人在過程中付出了慘重的代價，相對於指望政府和遊戲公司，家長你自己就是最好的領路人。