

# “Gameplus 游戏+” 跨界工作坊内测申请

“Gameplus 游戏+”是NExT Studios进行的一系列研究创作（Research / Creation）。

我们希望在电子游戏与各个学科事物间创造与连结，探索游戏更多的形态与媒介潜能，并通过多种媒体形式分享创作过程中的心得与想法，为行业内外带来启发与灵感。

## 跨界工作坊

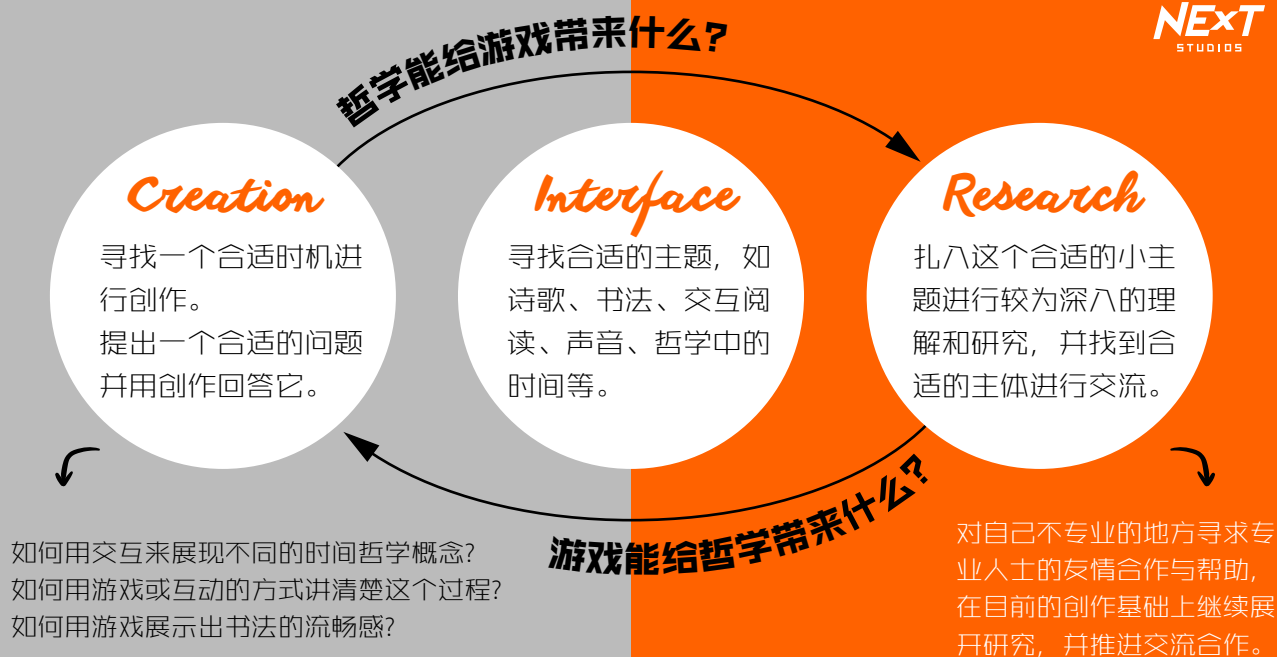
### CROSSOVER WORKSHOP

“Gameplus 游戏+”跨界工作坊是由隶属于NExT Studios的创意工坊发起、组织的中长期线上研究创作工作坊，通过课程分享、主题研究、小组批评等方式进行游戏媒介可能性的探索交流与创作。

工作坊面向高校与社会开放，每期名额不超过10人，周期约6个月，每1-2周开展一次线上活动。申请者通过审核后加入工作坊，围绕界面式研究创作（Interface Research Creation）的跨界游戏方法论，参加小组讨论与试玩，并根据反馈调整思路，最终创作自己的“Gameplus 游戏+”研究作品。

### INTERFACE RESEARCH CREATION 界面式研究创作方法论

NEXT  
STUDIOS



## 国外类似方向与成果

对接与发展 PERSUASIVE GAME（说服性游戏）、EXPERIMENTAL GAME（实验性游戏）、LEARNING THROUGH PLAY（通过玩学习）、SERIOUS GAME（严肃/功能游戏）、GAME FOR CHANGE 的传统



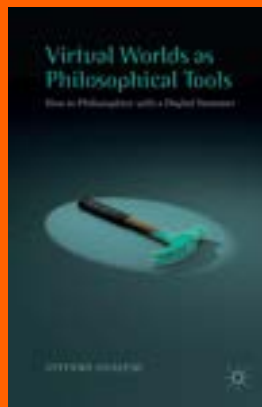
Nicky Case集合大量通过交互的方式帮助人进行理解地球科学、化学、艺术、数学、哲学、博弈论等，其自己创作的《信任的进化》以及《我们成为我们所看见的》有巨大的传播和影响力



GDC 实验性玩法工作坊（EGW）的实验传统。



Tracy Fullerton 的严肃游戏实践《瓦尔登湖》The Walden等



Malta大学Gua-Le-Ni使用游戏传达哲学概念



Ian Bogost提出说服性游戏强调电子游戏的表达与修辞效果，创造更多社会价值。严肃游戏与功能游戏的重要方法论

## 核心目标 MISSION



- ▶ **创作：** 跨界的游戏作品并向大众展示
- ▶ **方法：** 了解和认知跨界的游戏创作方法
- ▶ **思考：** 游戏及游戏与其他事物发生联系的方式
- ▶ **跨界：** 打破电子游戏的文化困境，探索游戏媒介的新形态



电子游戏的文化困境

“Gameplus 游戏+”跨界会议在每周期工作坊结束后举办，参照Game For Change、GDC Experimental Gameplay Workshop（实验性游戏工作坊）及跨学科学术会议等形式，借助理论讨论、创作展示、主题研究等不同方式，呈现行业内外不同学科视角、艺术创作与互联网产品、理论研究与落地实践的统一视域。

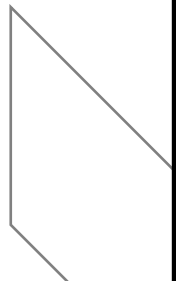
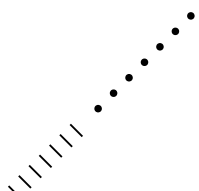
跨界会议将邀请跨界的学者、艺术家、游戏设计师与评议人，展开对游戏媒介可能性的探索和交流，同期展示合适的当期工作坊成员的研究创作成果。会议将对外展示，并在结束后开放新一期的工作坊申请。



## 你的收获

### WHAT YOU GOT

- ▶ 国内前沿的游戏设计研究与国际创作视野；
- ▶ 游戏赏析与思路碰撞，激发对游戏更深层的媒介思考；
- ▶ 共享工作坊未来逐步积累的围绕创作者和研究者的社群；
- ▶ 参与并在 Gameplus 游戏+ 跨界会议上展示和分享的机会；
- ▶ 和跨界学者、艺术家，独立游戏制作人及设计师的交流机会；
- ▶ 由《写首诗吧！》《时间的形状》《書》等创作积累而不断延伸扩展的界面式研究创作方法论；
- ▶ 通过筛选后的创作可在“Gameplus 游戏+”正式发布，并获得NExT Studios的宣发资源、研究支持和线下活动机会；



## 申请

## APPLICATION



- ▶ 有一定的独立游戏创作能力、技术基础与学习能力，有网页端游戏开发能力更佳（工作坊主要创作形态基于网页端）；
- ▶ 良好的沟通能力，能参与讨论并善于发现和提出问题，积极参与并完成最终创作，协助工作坊部分内容整理发布等日常工作；
- ▶ 提交一份简历（2页内）、过往相关研究/作品集；
- ▶ 提交一份“游戏+XXX”的研究计划（1000字内），陈述对相关领域的背景认知及创作思路；

申请邮箱：[gameplus@nextstudios.com](mailto:gameplus@nextstudios.com)

## 导师团队

## MENTOR TEAM



- ▶ 制作人：叶梓涛 Zitao Ye  
NExT Studios 游戏设计师、“落日间”创始人  
作品：《写首诗吧！》《剑入禅境》《时间的形状》等
- ▶ 监制：张哲川 Nick Zhang  
NExT Studios 创意工坊负责人、游戏策划专家、纽约大学游戏中心首届艺术硕士（MFA, NYU Game Center）  
作品：《双子》《疑案追声》
- ▶ 合作导师：张兆弓 Zhaogong Zhang  
中国传媒大学副教授、游戏设计系主任
- ▶ 合作导师：方可 Ke Fang  
清华大学深圳国际研究生院互动媒体设计与技术中心讲师

## 合作方



清华大学IMDT互动媒体设计与技术中心



中国传媒大学动画与数字艺术学院游戏设计系

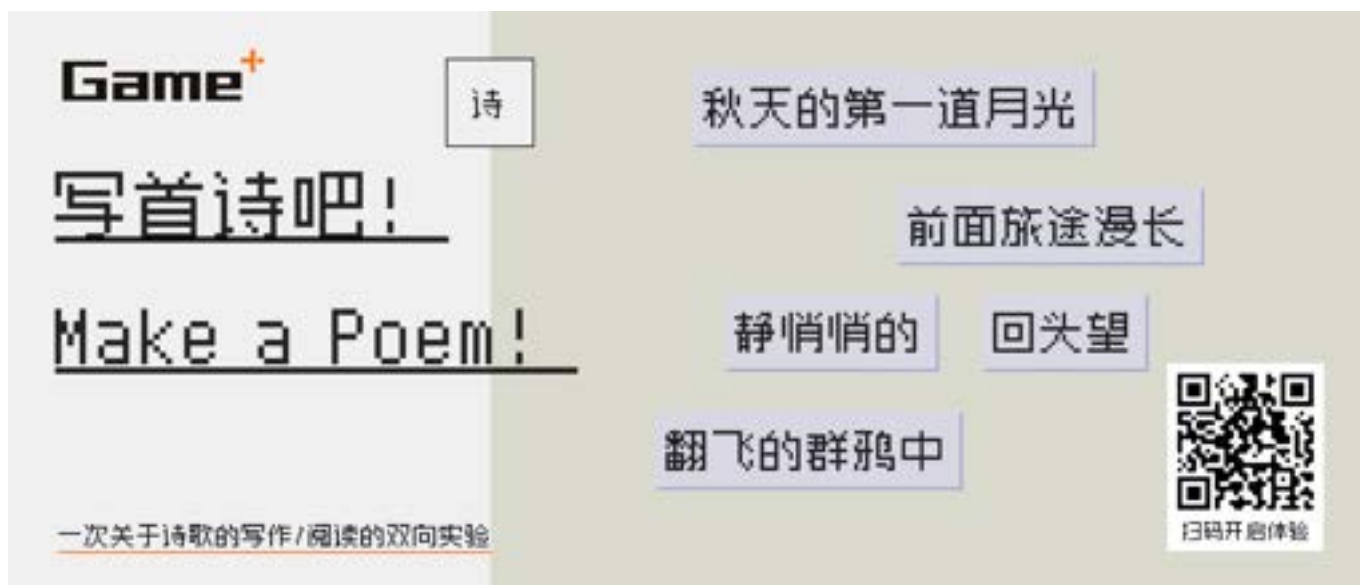


\*本次跨界工作坊为内测试行，具体内容设计待定

2022年7月

# “Gameplus 游戏+” 工作成果 WORKS

## EP1 《写首诗吧!》 MAKE A POEM!



已生产出十万首诗的诗歌机器

## 媒体报道——专访

▶ 《游戏向外一步：诗歌、时间与交叉的创作场域》——触乐

“最近腾讯NEXT Studios的青年游戏制作人叶梓涛和几位青年诗人合作了一款叫做“词盘游戏”的游戏程序，将诗歌写作与游戏的交互性结合起来，使得文学与游戏的密切关系从过去康德、席勒思想中的原理性层面，真正转为现实。这都是Z世代文学所带来的新的可能。”

——《文艺报》 全球视野下的中国Z世代文学

## 研究交流——播客

- ▶ 《电子游戏时代的抒情诗人》，与青年诗人、复旦中文系博士王子瓜对谈
- ▶ 《赛博文本中的幽灵作者》，与计算机科学博士、涌现叙事研究者厌氧菌对谈
- ▶ 《像玩家一样作诗，像诗人一样游戏》，串台跳岛FM，与上海作家btr、朱珺对谈
- ▶ 《游戏和诗的“无用”对话》，与是光诗歌创始人康瑜、PopSockets品牌创意01对谈

## 公益合作 —— “大山里的小诗人”



- ▶ NExT联合全国首家乡村诗歌教育公益组织“是光诗歌”和手机气囊支架品牌“PopSockets泡泡骚”，发起公益活动“写诗的孩子，有扛起一座山的力量”，并被收录在SocialBeta一周案例 Vol.211中。



## EP2 《时间的形状》

THE SHAPE OF TIME



荣获IGF 2022 Nuovo Award Honorable Mentions

## 媒体报道——专访



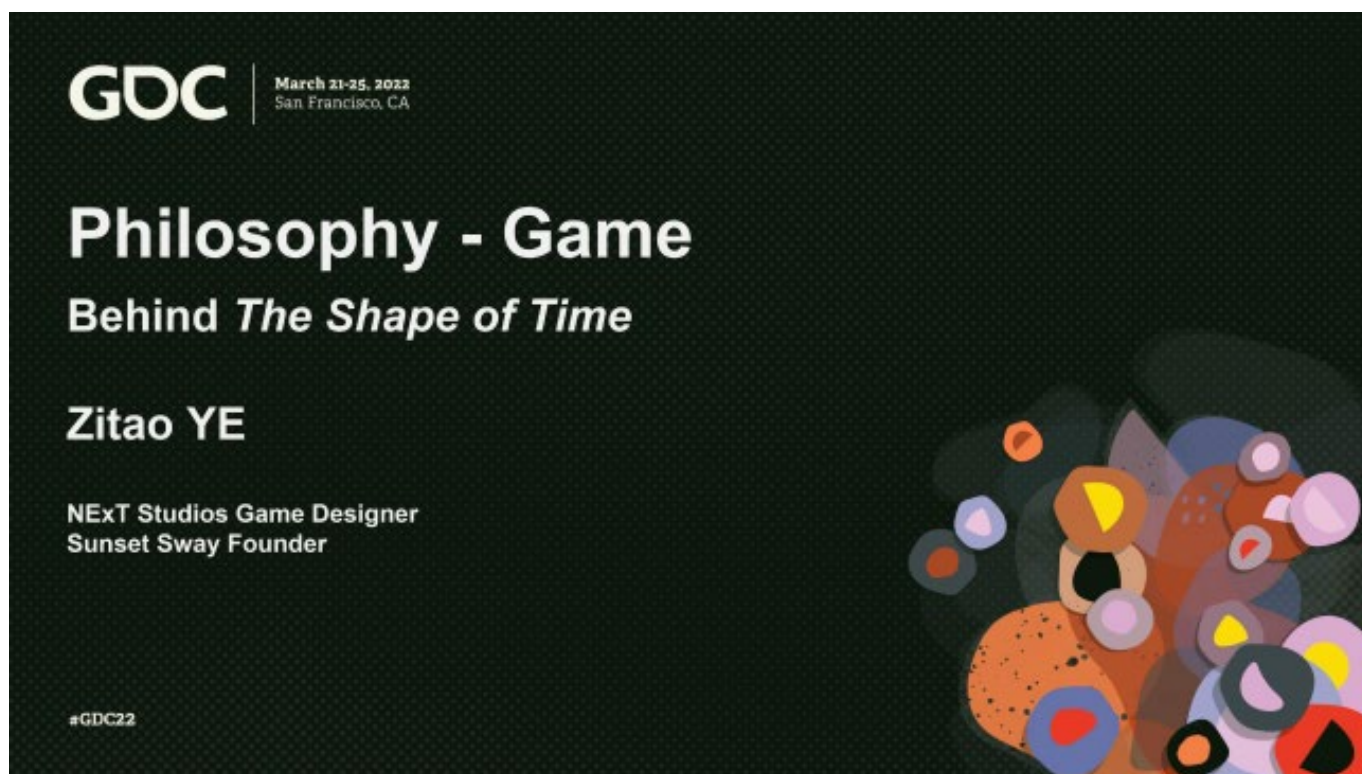
- ▶ 《何为游戏？三个游戏人向世界提出一个问题》——机核网



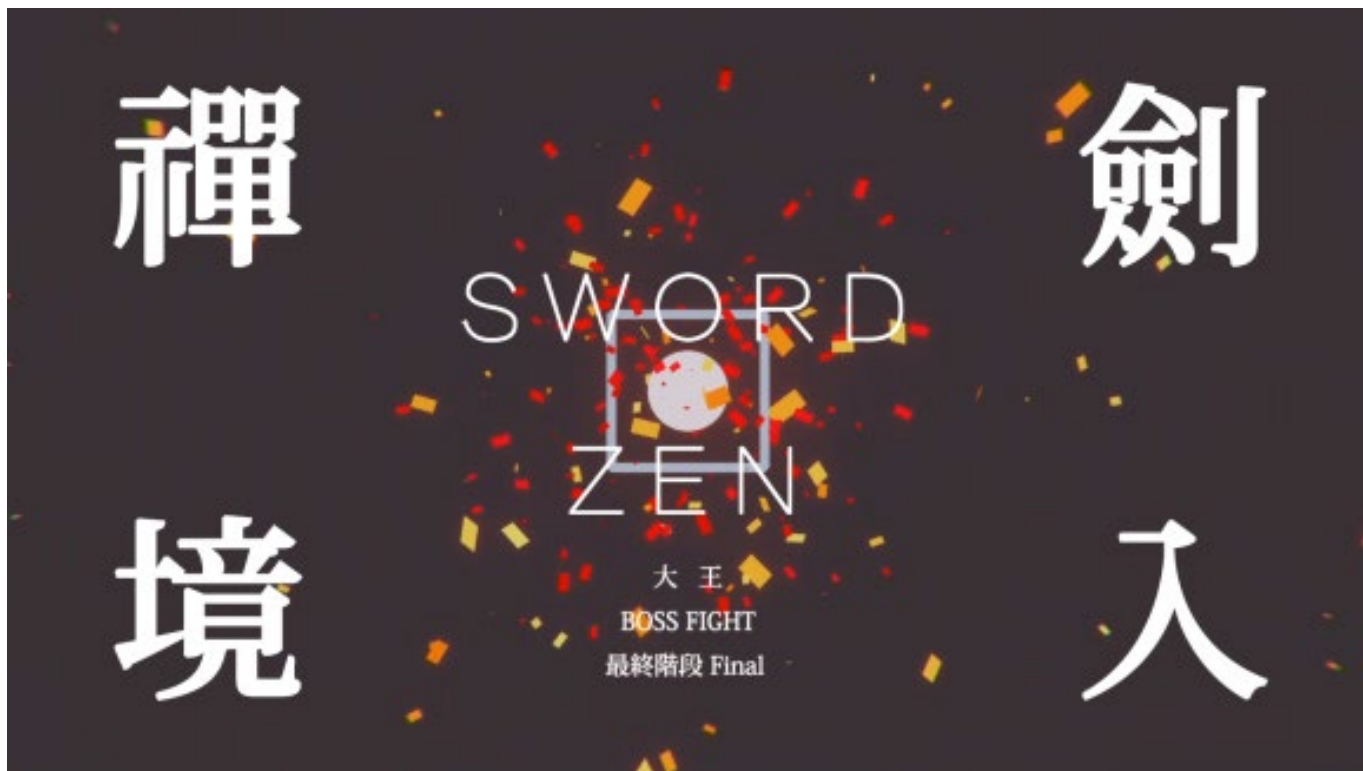
## 研究交流



- ▶ 《〈时间的形状〉创作背后》，GDC 2022 Experimental Gameplay Workshop 受邀分享
- ▶ 《自愿的游戏》（张哲川） & 《游戏的高度“严肃性”》（叶梓涛），华东师范大学哲学系工作坊“‘游戏致/至死’——游戏与哲学一日谈”演讲
- ▶ 《Beyond play: 游戏的媒介表达》（张哲川） & 《做个哲学游戏吧!——在语言之前的, 和比语言更多的》（叶梓涛），同济大学艺术与传媒学院&华东师范大学哲学系跨学科研讨工作坊“拒绝在/再玩: 游戏的精神生态学”演讲
- ▶ 《E23 在哲学与游戏之间》 & 《E25 做个哲学游戏吧! 》，与华东师范大学哲学系教授、博士生导师姜宇辉对谈播客



“‘游戏致/至死’——游戏与哲学一日谈”嘉宾合影



一款声音禅意动作游戏

## 研究交流



- ▶ 《再重聚：音频驱动的游戏设计视角》——Audiokinetic 中国2021互动音乐沙龙（沈希辰、叶梓涛）

- ▶ 在第50届Ludum Dare Compo组各类别中排名：  
创新 (Innovation) #2, 情绪 (Mood) #4, 音频 (Audio) #14, 总体 (Overall) #18, 图形 (Graphic) #33, 有趣 (Fun) #38



与中国书法的书写身体、吴冠中的画作相关的书法-游戏实验