

## 資傳畢展精彩豐富

專題報導

資傳系上週於文錙藝術中心舉辦畢業成果展，內容精彩豐富，將於本月廿九日至卅一日移至台北市立社會教育館舉行校外展覽，錯過校內展的人可得把握這最後的機會！

## 真人拍攝影片 創作內容有趣

【記者林芳鈴報導】「這樣美麗的地方，要是落入那目中無人的女人手裡，恐怕淡水將充滿暴力與邪惡珥珥」「哼！本姑娘一定要把你甩掉，給你點顏色瞧瞧！」螢幕前正上演著一幕幕緊張刺激的劇情，這不是在電影院裡才能看得到的場景，上週的文錙藝術中心內，就展出十四部以2D、3D動畫或真人拍攝、運用大量視、聽特殊效果的影片，而這些作品全部是資傳系大四學生一手拍攝製作的畢業作品，精彩有趣的內容吸引了大批人潮在電腦螢幕前駐足欣賞。

其中由翁必成、陳筱萍二人自編、自導、自演的影片「The Fight」，以淡水小鎮為故事發生的背景，敘述一群年輕小伙子，終日無所事事、以飆車劃分勢力範圍，出生、成長於淡水的主角——Ken，不忍淡水遭到外來的不良分子佔據，接連在競速比賽中擊敗對手，靠自己的力量瓦解了這股勢力。雖片長僅10分鐘，運用的鏡頭超過兩百多個，片中有媲美職業水準的運鏡技巧和大量的剪輯、特效技術，並以節奏明快的音樂搭配整部片的「速度感」，劇情緊湊絕無冷場。

包辦整部片製作的兩位同學表示，他們拍攝的足跡遍及漁人碼頭、沙崙、三芝等地，甚至為了取景花了很多時間在高速公路拍攝，「為了那些看起來很美的夜景畫面，讓我拍得暈頭轉向！」翁必成笑著說。飾演劇中反派「Shadow」一角的陳筱萍，直呼演戲是件不容易的事，她表示演戲已經很難了，尤其反派的角色更難詮釋。

陳筱萍指出，「The Fight」不是在鼓勵飆車，而希望藉由本片反映和平的可貴，劇中那些競速的飆車鏡頭，實際上都開得很慢，是以特效做出來的效果。展場上他們也在電腦螢幕前裝上汽車方向盤與油門，讓坐在電腦前欣賞影片的觀眾更有身歷其境的感覺。片尾的NG片段也讓觀眾看得笑聲不斷、拍手叫好；而單是一個流汗的畫面，就NG了十數次才OK，顯示出他們對於每個鏡頭的注重。難怪土木四林沐恩看過影片後會

說：「大學生能做出這麼好的作品，真是太優秀了！」

## 應用創意 幫合作廠商行銷

二月十五日當天，台北市東區的京華城購物中心，舉行了一場熱鬧的變裝活動，眾多衝著活動贈品而來的參賽者，使出渾身解數運用自己的服裝、飾品，做出許多獨特創意的打扮。

這是生活家飾新品牌「荷包蛋蛋」（YOLK）為了提昇品牌知名度所舉辦的「你參加，我送獎」造型DIY活動。除了台上打扮出眾的參賽者將比賽點綴得活潑有趣外，台下擠得水洩不通的大批人潮，也將現場襯托得熱鬧非凡。而負責規劃、執行這整個行銷活動的「YOHO創意團隊」成員，即是本校資傳系大四學生——張聖清、胡詩詠、陳彥宣三人。

應用組主要的任務是與業界的廠商合作，針對不同廣告主的需求，進行一系列整合行銷活動的企劃與執行，內容包含一般行銷活動、電子商務的規劃及網站設計等。除「荷包蛋蛋」外，也有同學以簡餐店「CASA」、化妝品業「上山採藥」為合作對象，先針對該產業的發展進行調查、分析市場現況，再依據各品牌特性擬出最適合的行銷策略，協助廠商在舉辦行銷活動後，獲得實質上的成效和利益。

負責規劃該活動之一的張聖清表示，原本的構想是在耶誕節舉辦活動，合作計劃定案後距離耶誕節僅剩一個月，時間緊迫讓他們忙得不可開交。她說：「除了規劃造型大賽活動，還得負責宣傳海報、DM的設計，超趕的！」而他們的合作對象「荷包蛋蛋」對這個行銷企劃十分重視，要求他們每週固定開會以了解進度，並藉此討論企劃的細節。

開會討論的過程，也讓他們腦袋激發出更多新的想法，張聖清說：「平常在學校做作業時，都可以發揮創意做一些偏重意識型態的作品，真正去執行時才了解，符合大眾口味也是很重要的！」在他們的積極準備下，造型活動順利舉行並圓滿落幕，也成功達成當初設定的目的，讓他們連日來的辛苦得到正面回饋。

## 線上遊戲生手論述探討玩家心態

翻開展場中唯一一本學術論文「線上遊戲玩家的幻化百態——以『天堂』為例」，共一百多頁的篇幅、估計超過一萬五千字的內容，作者以詳細的文字敘述，表達出線上遊戲玩家的不同心態。看了這本論文，也許你會以為這是哪個線上遊戲高手的大作，不要不相信，這一本「鉅作」，是出自一個對線上遊戲和天堂遊戲完全不熟悉的「女中豪傑」筆下。

以短短半年的時間進行研究、單槍匹馬挑戰這篇論文寫作的陳玟秀指出，近年來線上遊戲的風行在社會上衍生出許多問題，尤其「天堂」為最熱門的線上遊戲之一，遊戲中虛擬的「天幣」，在現實生活中更成了可以買賣的商品。玩家在玩線上遊戲時的心態為何？會不會與將網路裡虛擬的環境帶進現實生活？玩線上遊戲是否只會帶來負面效果？種種來的疑問促成她完成這篇學術論文。

論文的調查方式採面對面訪談的方式進行，陳玟秀除了找周圍朋友進行訪談，還上網徵求志願者接受訪問；「每一段訪談內容都要花很多時間記錄、整理，再轉換成論文中的文字，確實要下一番功夫的！」陳玟秀表示。透過訪談發現，由於網路世界中不像現實社會具有規範，有少數人會在遊戲裡犯下搶劫、誘拐等現實社會中不允許的行為，從中獲得發洩；但大多數人僅將線上遊戲視為一種消遣，與實際生活有明顯差異。

以大學部學生身分，在半年內完成一篇論文，陳玟秀認為還有很多地方需要改進，能夠藉由寫論文的過程訓練自己獨立思考、整理資料的能力，則是她最大的收穫。