發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094



《瘟疫公司Plague

Inc.》

這一款遊戲，讓玩家藉由設定不同的病毒起始國、傳染途徑、併發症狀、以及病毒抗體，操控細菌、病毒、真菌、寄生蟲、朊病毒、納米病毒，以及生化武器，讓病菌成為終極瘟疫感染全球。全球人口全部死亡後，玩家便取得勝利。若是人類病毒解藥研發完成，或是死亡速度比感染速度快，病毒跟著宿主死亡的話，那麼玩家就輸了。我就時常玩到世界大部分人口都身亡，除了格陵蘭島、非洲內陸、新幾內雅島感染人數過少而使病毒宿主身亡後，世界尚有健康人口而落敗。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094



遊戲開始前要選擇病菌以及難易度，不同病菌有不一樣的特性，而難易度則是分簡單中等和高難度，高難度的遊戲人人都常洗手、患者被隔離，且醫生時常過勞，換言之簡單程度的遊戲則是人人不愛洗手、患者給予彼此擁抱、以及醫生很懶惰。



Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

遊戲一開始要挑選病發傳染的國家，緊接著根據國家地理環境特性選則傳染途徑，傳播途徑包括鳥類、家畜、空氣、水源、血液、昆蟲、鳥類以及嚙齒動物，每一種途徑的環境適應力大不相同，像是在人口密度高的城市、氣溫低的城市、或是陸地型海洋型城市都有不一樣的傳染性。



隨著傳染性提升後，開始選擇病菌發病症狀，每一種症狀都有不同的嚴重性和致命性，甚至傳染性也有可能增加。六大基礎病症包括：噁心、咳嗽、皮疹、失眠症、囊腫、貧血症等，玩家得適時調整症狀程度，如果一開始就投資致命性高的症狀的話，那麼人類很快就有警覺性，各國便會加快研發解藥的速度。不同症狀之間也會觸發加乘效果，例如若是同時投資失眠症和貧血症狀的話，會讓人類異於疲累或是猜忌，最後則會阻礙國際間合作研發解藥。因此如何無聲無息讓病菌悄悄感染最多城市成口後，一舉提高病毒嚴重性和致死性，讓人類措手不及則是遊戲一大攻略。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094





Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094



那人類開始反擊的話怎麼辦？能影響解藥研發進度的方法，是得投資病菌的特殊能力，包括：提升病菌抗寒能力、抗熱能力、抗藥能力、細菌抗性等乃至基因重組，都能大幅降低人類抵抗能力。遊戲過程中會傳來很多世界新聞事件包，讓玩家知道能適時調整傳感步調，透過國家概況資料也能了解哪個國家投入的醫學研究費用最高、誰封港、封機場、封國界，甚至誰槍斃了所有患者、誰詐毀了疫情嚴重的城市。

假訊息的操作手法，如何定謠言題目、讓謠言長大以及謠言在地化

瘟疫公司遊戲每一段時間都有推出新的病毒包，也有劇情模式，運用同樣的傳播邏輯，抽換不同內容。其中有一個劇情包是假訊息，遊戲目標是要在事實查核完成之前，操盤讓全世界被假訊息蒙蔽。

遊戲一開始，玩家要先

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

規劃虛假訊息的題綱和傳播謠言的初始國。提

綱有11大類，選完類別後則要決定發源者，共有25

種發源來源，最後選擇謠言傳播的動機，有8種可以選。





Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

科學：話題涉及現代科學發展，譬如人類對地球形狀的理解。傾向損害經濟發展和未來科學認知。

醫療：話題涉及醫療議題，譬如治療、解藥或疫苗。傾向損害個人健康和生命安全。

法律：話題涉及司法制度，譬如法庭、員警和律師事務所。傾向損害法律保護服務對象權益。

政治：涉及現行政府體制，譬如意願、國會和君主。傾向損害當權者聲望、經濟發展和醫療體系。

移民：涉及公民出入境事項，譬如難民遣返或就業人口流動。傾向損害目標人群、社會團體和當是地區利益。

氣候：涉及環境危機，譬如全球暖化和海平面上升。傾向損害自然環境和世界人口健康。

金融：涉及金融問題，譬如經濟實績和證券市場。傾向損害國別經濟發展和居民生活品質。

企業：涉及大型公司，譬如線上零售和高階銀行。傾向損害金融增長和企業財務表現。

技術：涉及新技術，譬如清潔能源和先進電腦系統。傾向損害經濟發展和金融穩定。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

文化：

涉及思想、習俗和群體社會行為，譬如傳統故事和宗教信仰。傾向損害目標文化族群凝聚力。

名人：涉及知名人士言行及其正當性傾向損害當事者財務穩定性和精神健康。



謠言的發源者包括：菁英、藍領工人、兒童、白領工人、法西斯主義者、學生、老年人、共產主義者、男人、女人、技術公司、種族主義、記者、世界領袖、政治家、說客、大型企業、寵物、貓咪、科學家、名人、人工智慧、外星人、以及秘密結社的光照會。

謠言傳播的動機：政治利益、報復、侵蝕民主信賴機制、引戰釣魚挑釁、擠身家喻戶曉名望、金融套利、見證世界熊熊燃燒與混沌、以及無聊找事做的倦怠型動機。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

如何操作讓謠言更大？

在設定完題綱後，開始獲取更多資金來投資謠言散播的方式。其中每一個作為一定要平均分配傳播力、信賴力和社

群力的點數。傳播力太快信賴不高，

則大家不信，買通各國KOL

增加信賴力後，也必須透過社群活動讓蒙蔽者間有更高的黏著度，企圖影響知情者。換言之，擴散性有助於消息快速傳播，但是也要鞏固傳播質量，而社群性則是增進當事人情感，以便投入阻止蒙蔽者轉化為知情者。



一、擴散性：從口耳相傳開始，分傳統大眾傳播以及透過網路的傳播方式。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

1.口耳相傳：借助話語傳播消息，增加些微擴散性。

2.廣播目標：與廣播電台及主持人展開接觸以贊助口述推廣，並附有配樂的插播廣告。

3.新聞郵件：定期寄送實體抱以輕鬆的方式吸引矇騙訂戶。

4.出版物目標：與報章雜誌等傳統印刷媒體展開接觸，以說服編輯投放誘導性廣告。

5.

電視目標：與地面、衛星、有線和電視機上盒服務接觸。投放誤導性廣告並動搖權威話語權的可信度。

6.傳單印製：列印並免費發放謠言傳單。

7.戶外看板：製作在地廣告並佔領大型戶外告示版面與電視顯示幕。

8.收購報社：控制一家或多家報社企業並干預其文章及社論的發表。

9.收購電視台：控制一家或多家著名電視網路企業，干預節目與人事安排。

10.脫口秀：聘雇製作人與主持人表演預設的劇本和訪談節目。

Phoca PDF

11.網路：架設網站與論壇，並出資收購橫幅廣告投放站點。

12.社交傳媒：資助公關團隊利用資料驅動廣告定位較容易輕信的受眾用戶。

13.網路部落客：出資設立定期傳播的頻道，以供交流謠言話題並毀謗真相論據。

14.文化迷因：將謠言製作成俏皮卡通梗圖與時下流行段子，並在網路平台分享傳播。

15.點對點消息：在事實查核員未曾留意的個人私密聊天中散布謠言內容。

16.聊天訊息：構思並分享有關謠言間容易懂的文字消息，在聊天軟體中傳播。

17.網路殭屍：利用機器人城市開設自帶大批聽眾的魁儡帳號，為謠言提供更多依據。

二、信服性：增加謠言的可信度，讓謠言不會只是內容農場文。

1.意見領袖：簽約收買權威人士、記者和作家換取聲援和更多謠言觀點。

2.媒體聯動：拉攏主流媒體從業人員為謠言背書。

3.媒體出鏡：推動號稱公正的主流新聞報導，在編播流程中摻雜強烈個人性情。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

4.斷章取義：僱用調查團隊摘編名人言論段落，並片面引用。

5.專家變節：賄賂相關領域的在職專家，換取其公開為謠言站台。

6.政客合謀：遊說政客接納謠言理念，並在個人競選集會上宣揚相關論點。

7.數據偽造：雇用研究團隊建立似是而非的虛假資料，集結成可以提供給謠言的素材憑據。

8.深度偽裝：利用先進人臉識別模擬技術，曲解名人言論，並助長謠言可信度。

三、社群性：讓謠言融入生活，並建立民眾對謠言的認同情感。



1.

Phoca PDF

社群發展：將謠言融入民眾生活方式以及身份認同，並建構堅實情感紐帶，讓民眾對其深信不疑，並自發抗拒跟謠言本身有關的負面資訊。

2.資金募集：舉辦募捐活動以誘使蒙蔽者為謠言運作提供資金。

3.社群擴張：鼓勵受蒙蔽的群體將特定謠言放大散播到其他地區。

4.集體旅遊：資助受蒙蔽的團體出席全球活動，已將謠言散佈到未遭蠱惑的地區。

5.商品行銷：生產並銷售服裝及隨身用品以推廣謠言。

如何讓謠言適應於全國各地不同的人群，並阻礙事實查核進度

隨著謠言遍布世界後，開始會有國家投入事實查核工作，這時候要花費資金分化查核員的工作，運用方法激起更多似是而非的謠言，目的是拖延闢謠人員的工作進度，阻礙事實查核活動。不擇手段持續蠱惑人群。

1.

增加受害者：透過捏造額外受害對象細節，改變謠言敘述方式，讓事實查核倒退，部分知情者變成旁觀者。

2.增加歸咎者：透過捏造額外歸咎對象細節，改變謠言敘述方式。

Phoca PDF

3.融合謠言：將謠言敘述嫁接到其他虛假資訊以拓寬覆蓋範圍。

4.重組謠言：大幅改變謠言敘述方式，並嘗試全新領域。

5.惡毒推文：在社交媒體平台激起眾怒以分散線民搜尋真相的注意力。

6.核查冒充：佯裝事實查核員去正視訊息源，並藉機散佈更多謠言。

7.消解語意：反覆誤導提及「虛假資訊」一詞，會削弱字詞本身含義。

8.細節糾纏：透過強調冗餘細節，讓相關闢謠的討論陷入泥沼。

9.獵巫運動：將自己扮演成被邪惡實體無故攻擊的受害者。

10.道德恐慌：採取自損式策略以激發民眾對於謠聞與其附帶損害時的恐懼與無力感。

11.政局動盪：採取自損式策略觸發政府和民間社會極端的過度反應。

12.騷擾評論者：教唆民眾圍獵評論謠言源頭的相關人士，並持續營造不容碰觸的攻擊性氣氛。

13.騷擾知情者：慫恿民眾騷擾清楚謠言真相的相關人，並持續營造不容反對的攻擊性氣氛。

Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

14.聯合抵制：號召民眾抵制與事實查核員或真相本身有關的商品和服務。

15.媒體熱議：針對性地撰寫長篇報導以毀壞闢謠人士名譽。

16.信源質疑：貶損可信的消息來源聲譽並責問其真實性。

17.專家入侵：慫恿全球駭客團體騷擾敢於直言的知名人士。

18.偏見指控：指責事實查核員對謠言觀點抱持不公偏見。

19.專家抵毀：組建調查團隊挖掘專家及事實核查員劣跡線索，並藉由挑戰權威轉移公眾視線。



Phoca PDF

發佈：2020-06-15, 週一 12:19
點擊數：20094

這款遊戲目的是讓我們思考到要怎讓疫情擴大。瘟疫公司的擬真，在如今疫情大流行的當下，帶來了相反於現實中要讓疫情獲得抑制的視角的體驗 - 我們的操作，讓瘟疫散布過程中藉由一個個要素的加成，發揮其影響力，而造就疫情陣仗的壯大。

推薦每一個讀者的你們嘗試這款遊戲，當我們身處瘟疫這個敵人位置體驗，體驗在大至政府決策，小到個體的我們行動交織影響下，可能每個動作都會造成疫情推進又或者被抑制的結果，捏了一把冷汗的同時，回到我們的現實中，也更有力量繼續和疫情作搏鬥。

作者　張語萱　為政治工作者

Phoca PDF