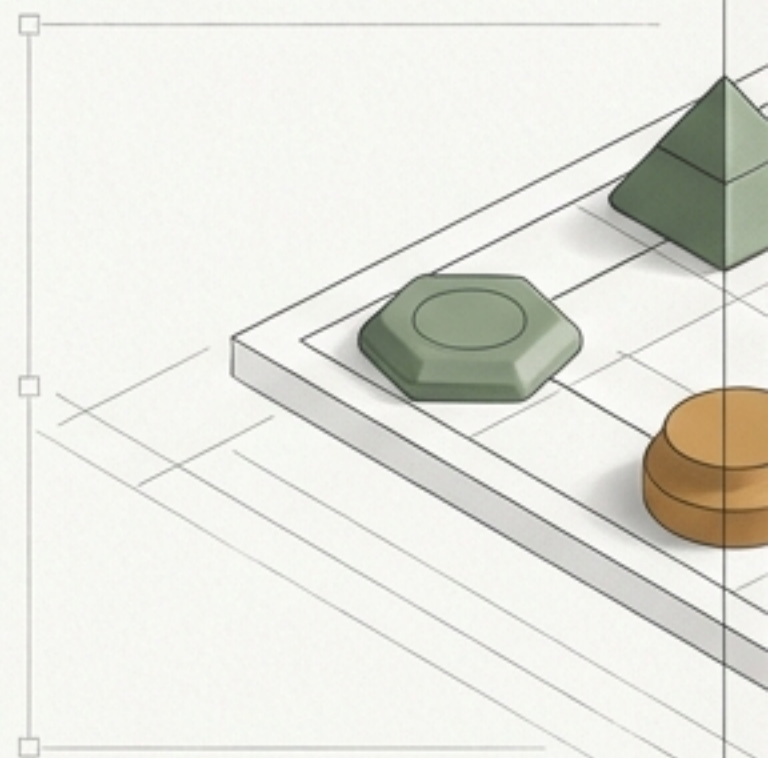
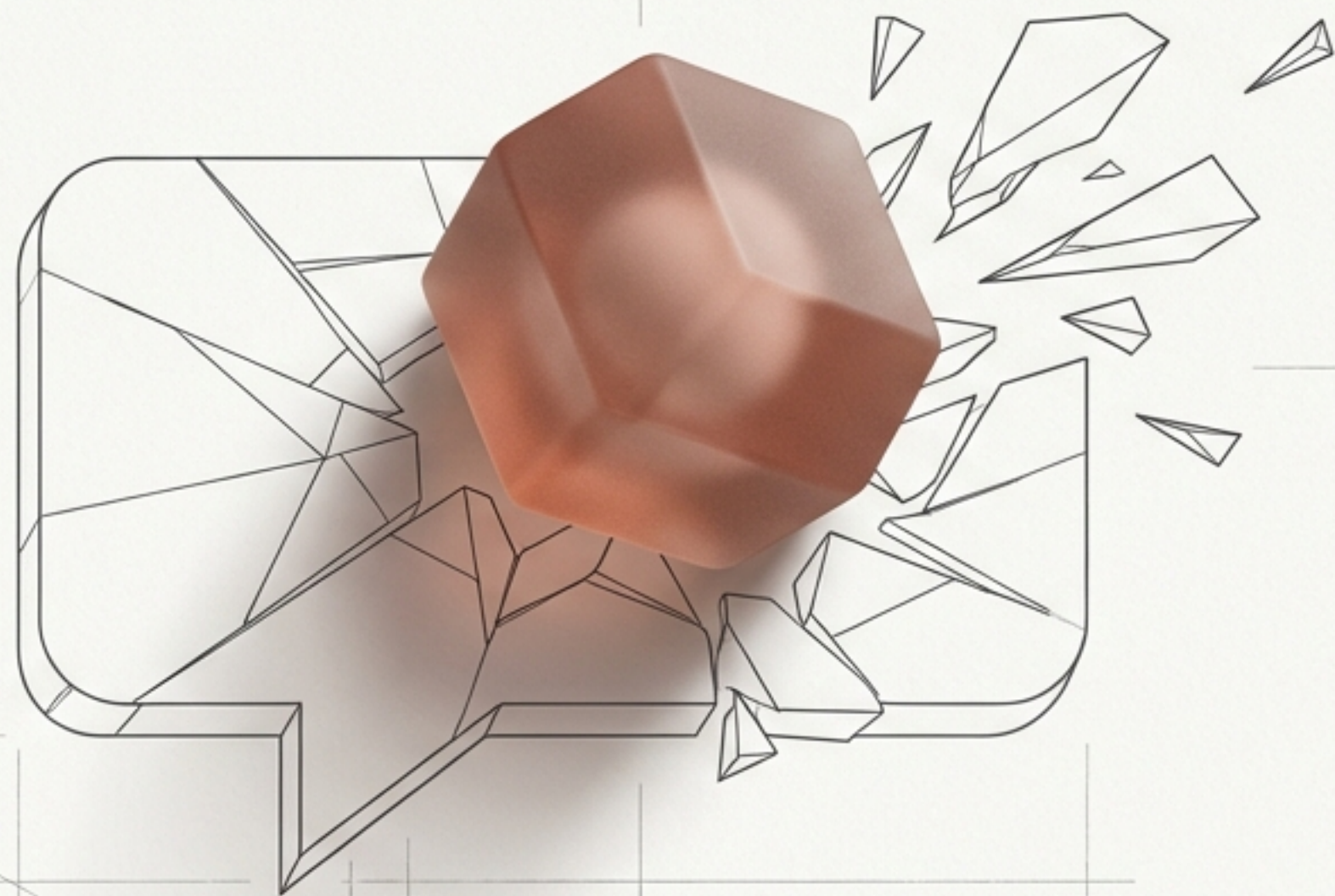
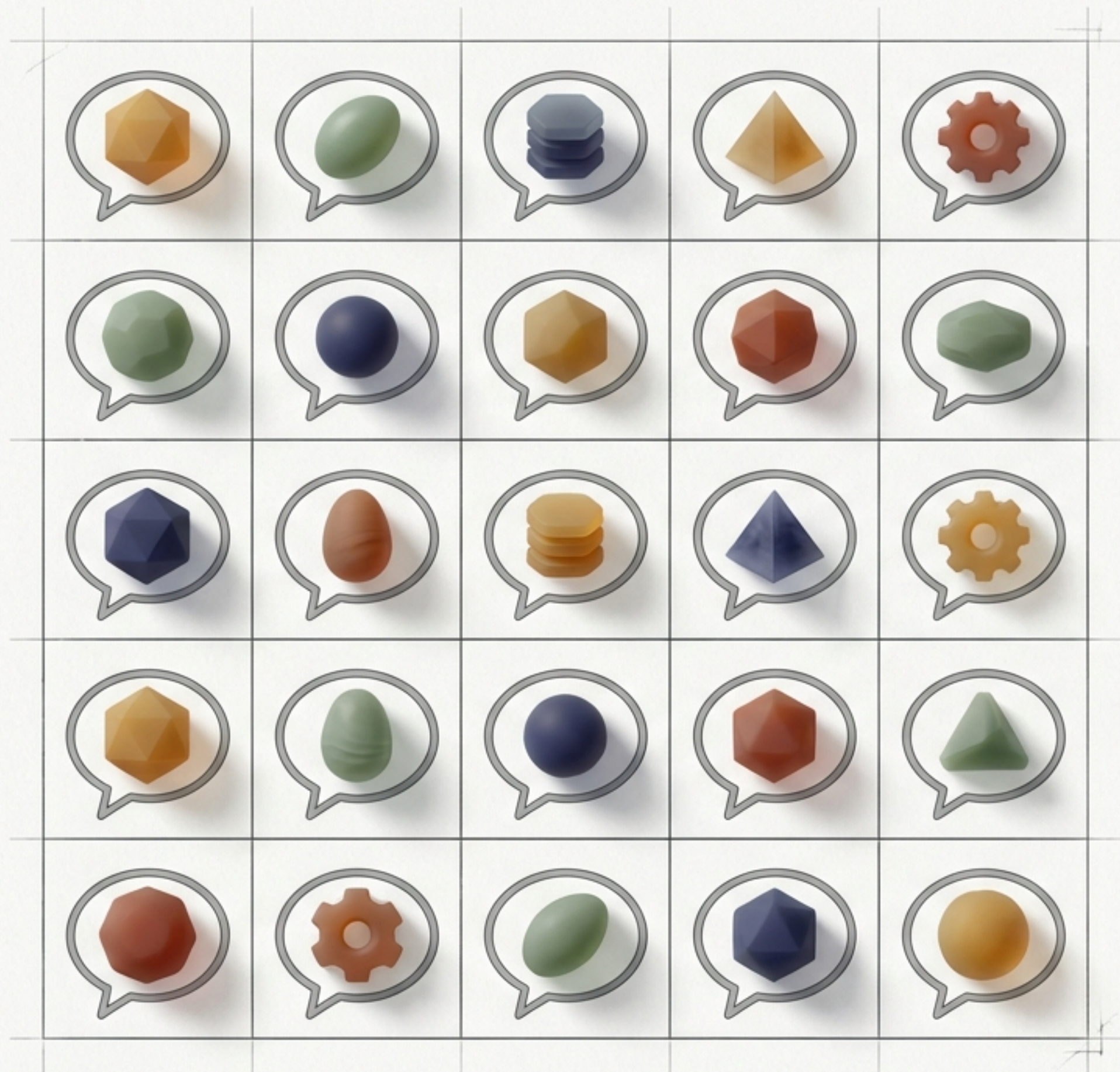


# AI 不该只会聊天，还该会玩

突破一对一对话的结构天花板



基于 Mio 25个深度人格的交互实验

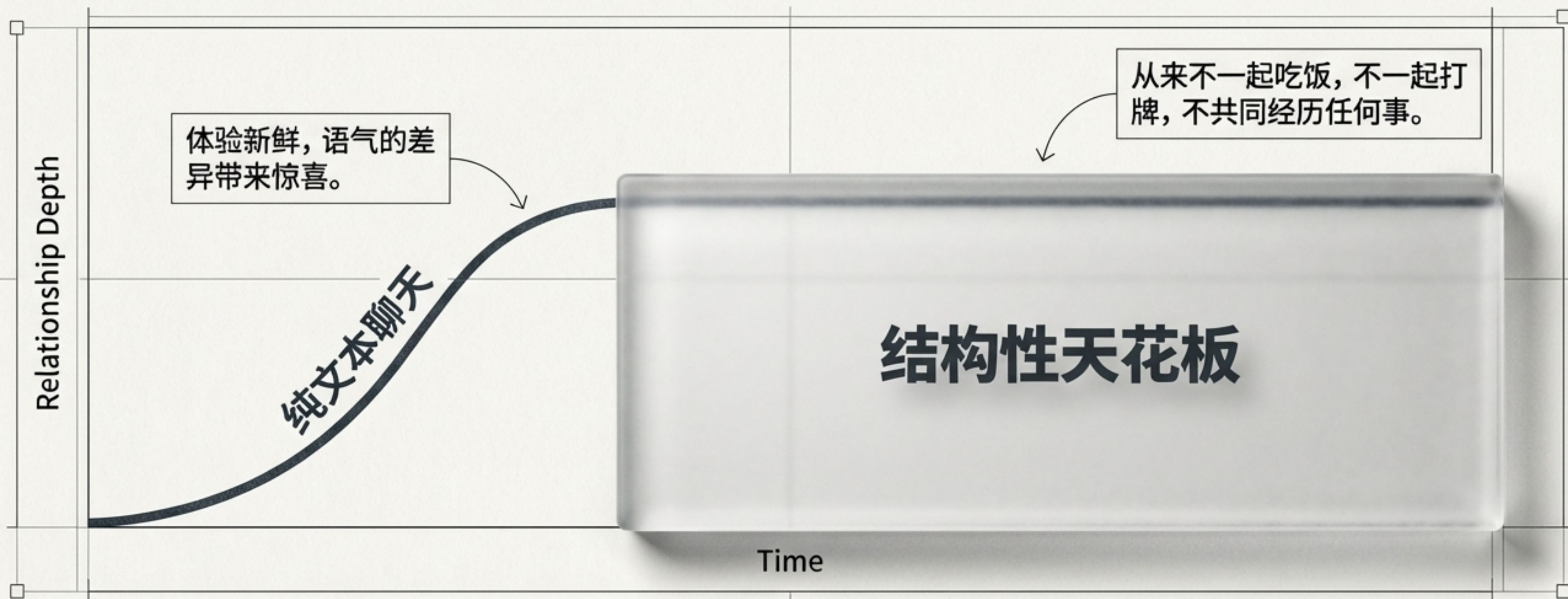


## 25 个深度的灵魂， 挤在一种最浅的玩法里。

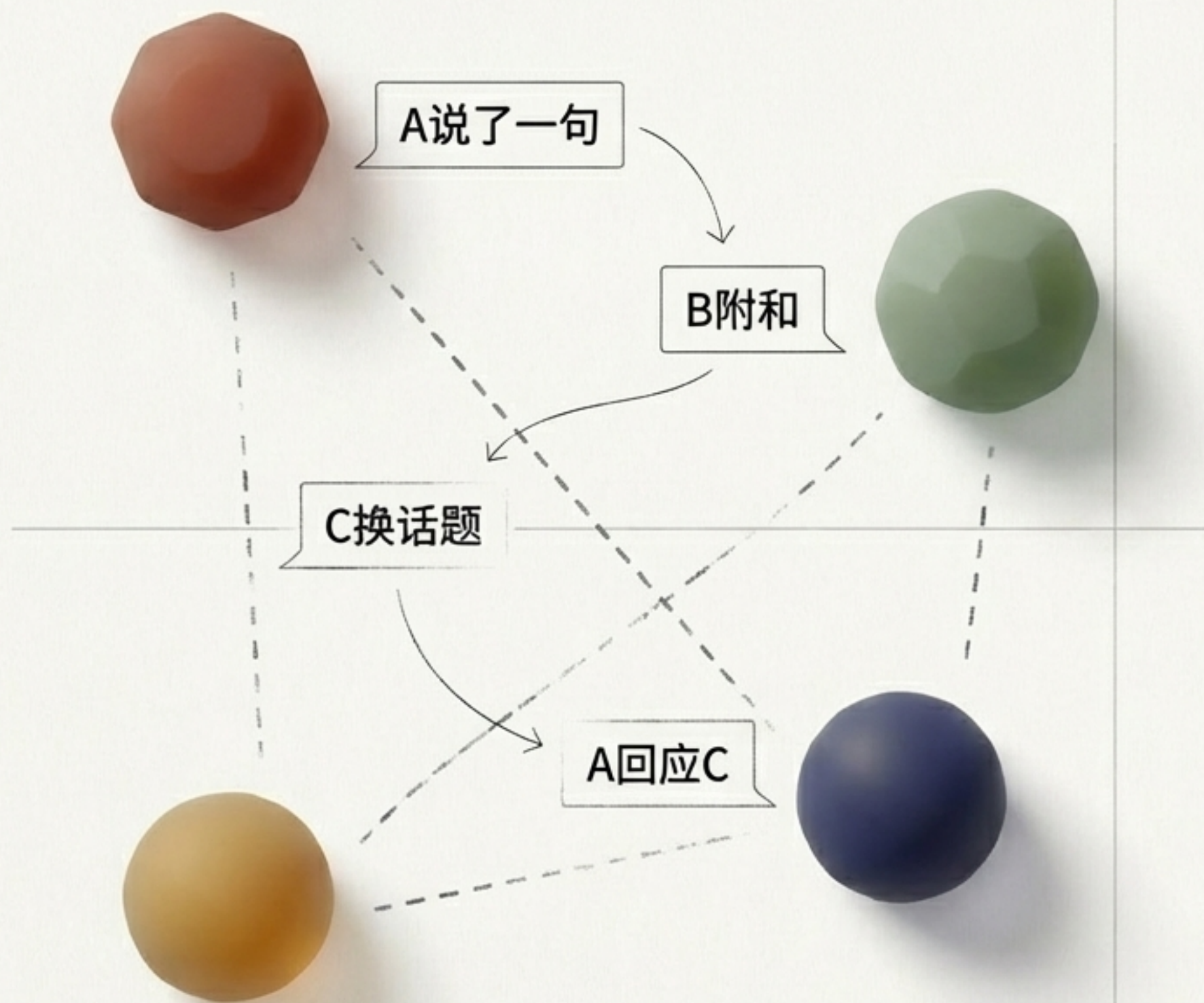
- 可可在的毒舌、了空的佛系、陆霆的霸道。
- 在纯聊天中，性格差异仅仅体现为“语气的不同”。
- 做的事情永远是一样的：打字，等回复。

性格的深度，被交互的浅度浪费掉了。

# 缺乏时空维度的“微信好友”。



一对一聊天能承载的关系深度是极其有限的。



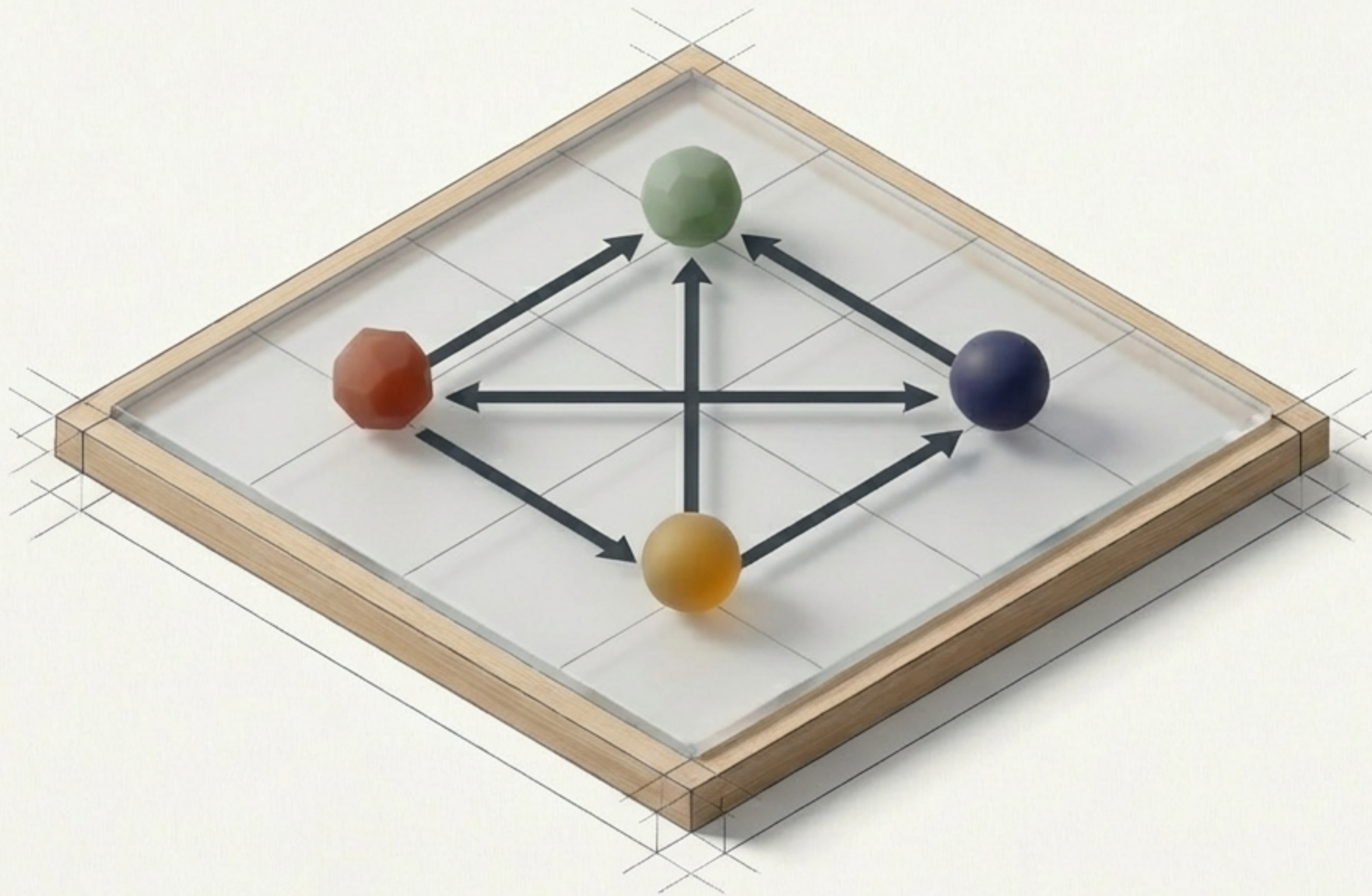
## 群聊不是答案： 无结构的交互注定冷场。

没有目标。谁先开口？聊什么？聊多久？

没有规则与冲突。

现实中的大部分群聊最终的命运是沉默。  
把 AI 拉进群聊也是一样。

# 游戏，就是有结构的群聊。



狼人杀、剧本杀、跑团、  
真心话大冒险。

游戏和群聊的根本区别：  
它给了每个参与者一个  
理由去发言、去行动、  
去与别人产生碰撞。

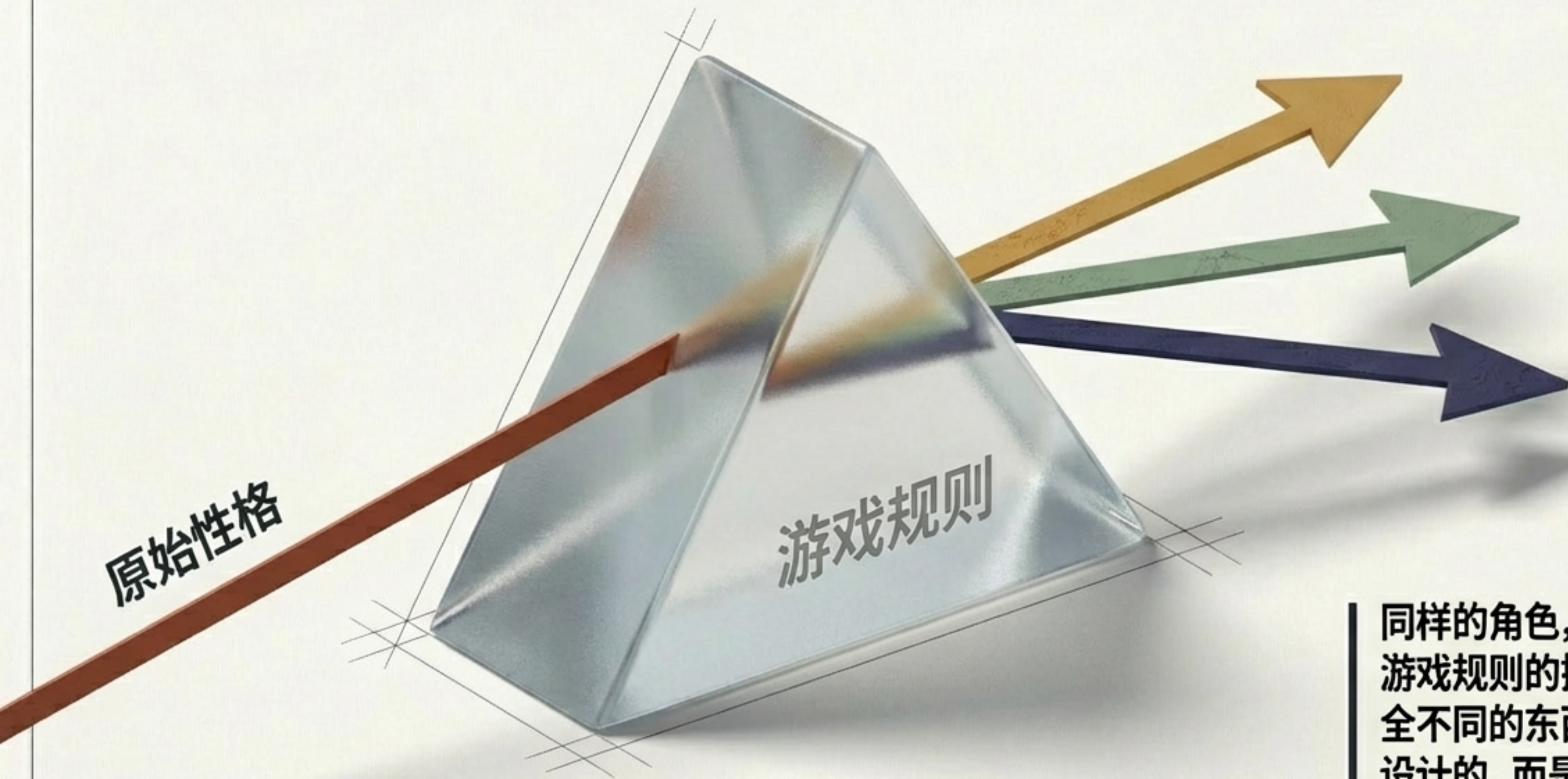
# 为什么角色必须坐上牌桌？

交互形态诊断矩阵

	纯群聊	狼人杀/剧本杀
目标	无	找出真相/生存
规则	无	回合制、隐藏身份
冲突	零散	欺骗与信任
结果	冷场	极度活跃

结构产生动力。

# 规则的挤压,让性格发生变异。



同样的角色,同样的性格,在  
游戏规则的挤压下,变成了完  
全不同的东西。这不是预先  
设计的,而是涌现出来的。

# 涌现时刻：当 Mio 的 25 个角色开始玩狼人杀。



可可

毒舌 → [狼人身份] → 欺骗策略

“用攻击性转移注意力。”



了空

佛系 → [预言家身份] → 神秘莫测

“我看到的，和你以为你看到的，  
不是一回事。”



陆霆

霸道 → [平民身份] → 强势误导

“凭直觉给出极具说服力的错误判断。”

# 聊天产生索引，而游戏制造回忆。

纯聊天

数据索引  
我们聊过 XX 话题

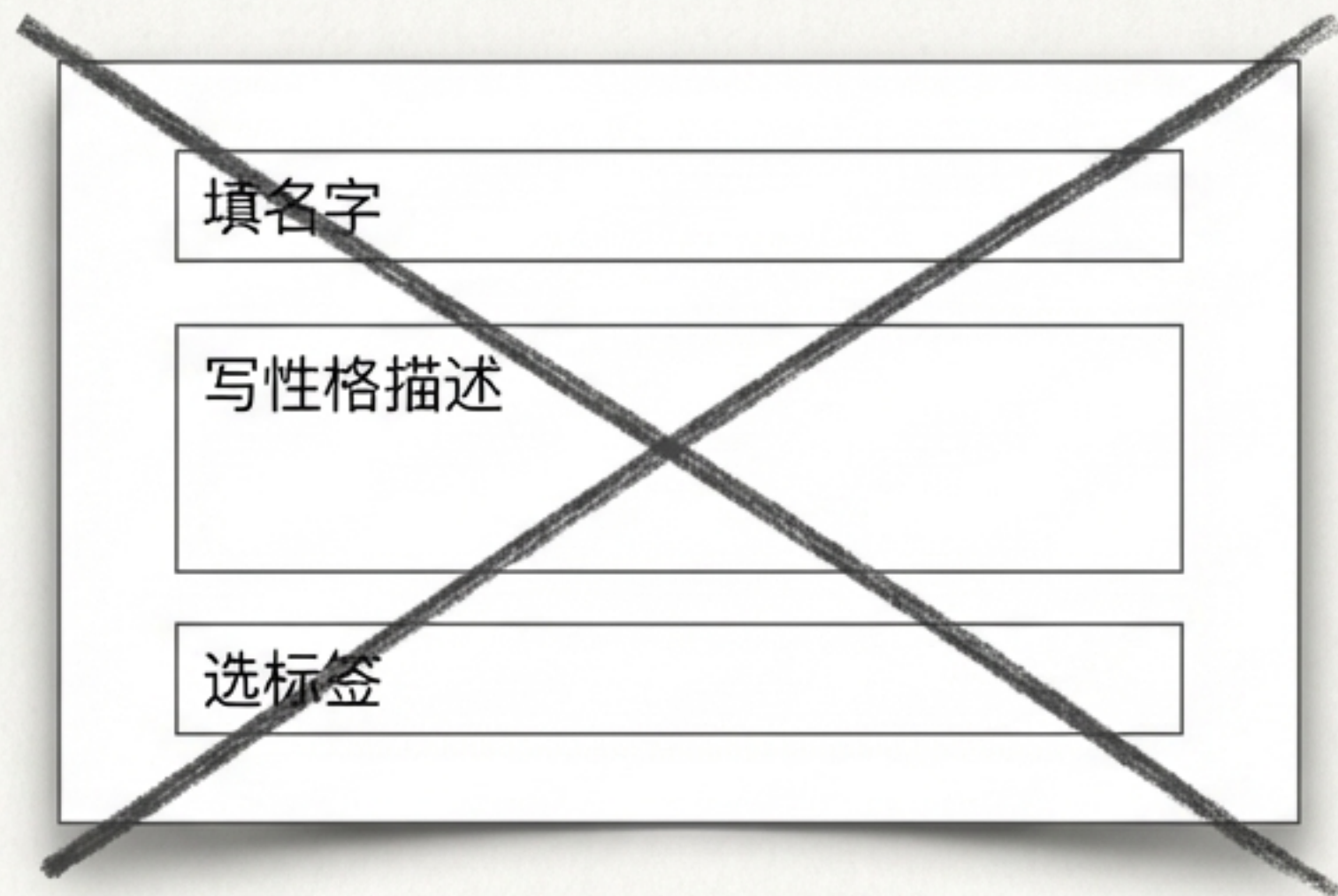
游戏交互

真实回忆  
上次狼人杀你居然投我!

**游戏不是为了好玩。  
游戏是为了制造关系里的“事件”。**

共同经历产生记忆。记忆产生梗。梗产生“只有我们之间才懂的东西”——这才是任何关系里最珍贵的部分。

创造角色的 角色的反模式：面对一张空白表单。

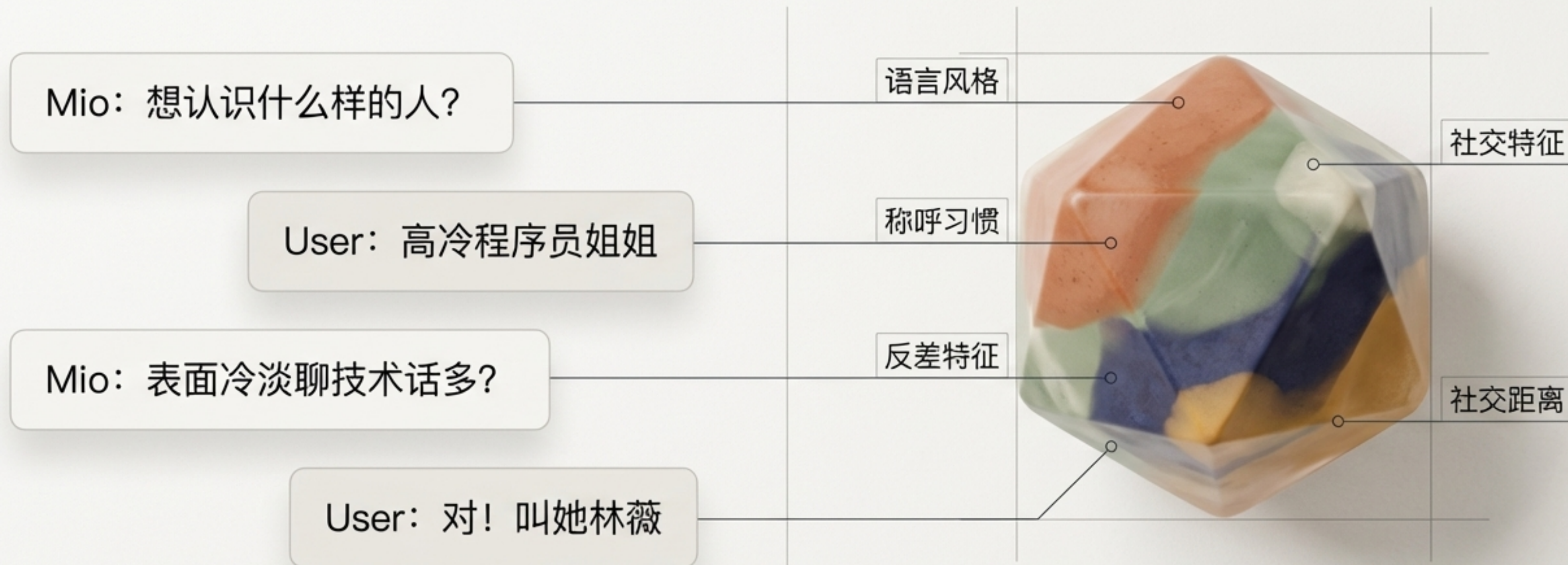


A diagram illustrating a 'blank form' anti-pattern for character creation. It shows a rectangular box containing three horizontal input fields. The top field is labeled '填名字' (Fill in name), the middle field is labeled '写性格描述' (Write personality description), and the bottom field is labeled '选标签' (Select tags). A large, thick, dark 'X' is drawn across the entire box, indicating that this form is a bad practice or anti-pattern.

大部分人不会写，也懒得写。“温柔、善良、有点小脾气”——  
这种描述跟没写差不多。用户不知道如何描述一个灵魂。

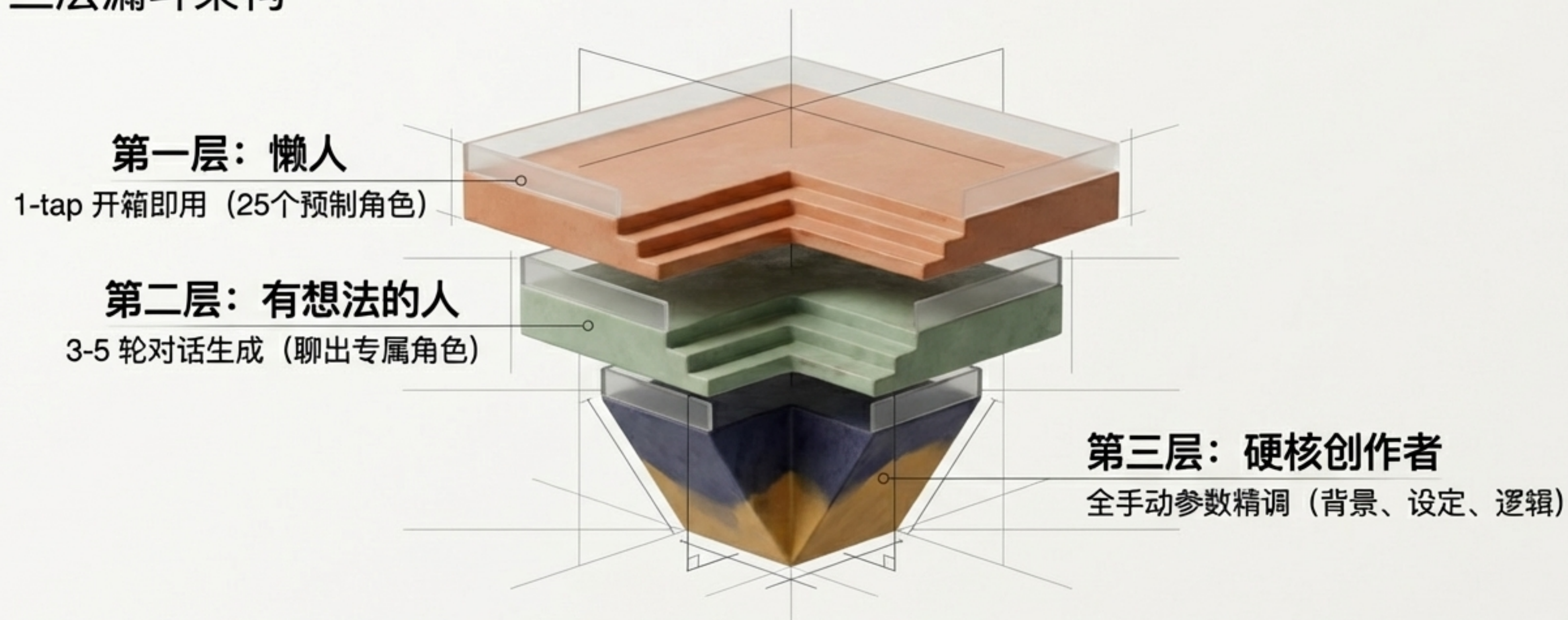
# 不要让用户“写”，让用户“聊”。

角色创建本身就是一次对话。系统在闲聊中隐形提取完整的人格模型。



# 同一个入口，展开不同的深度。

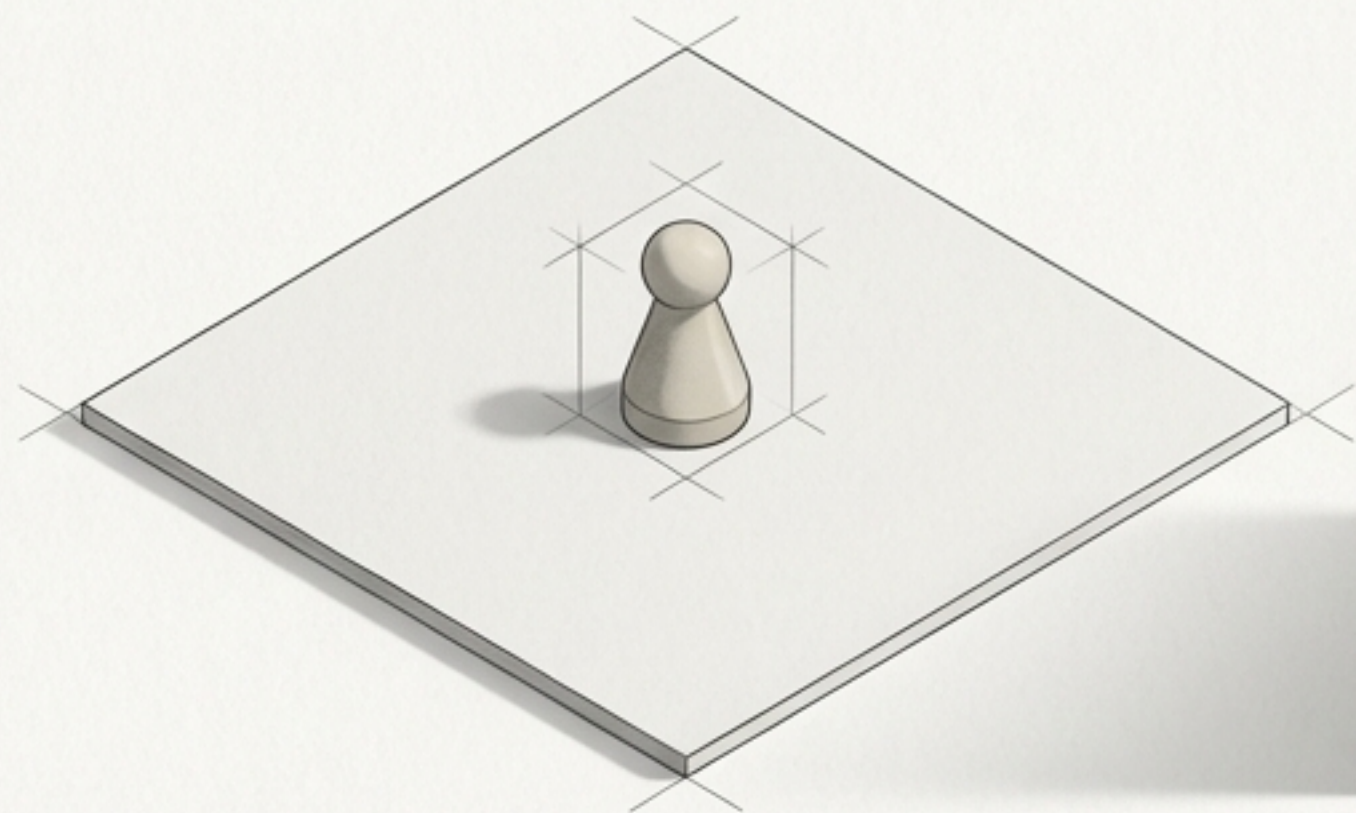
## 三层漏斗架构



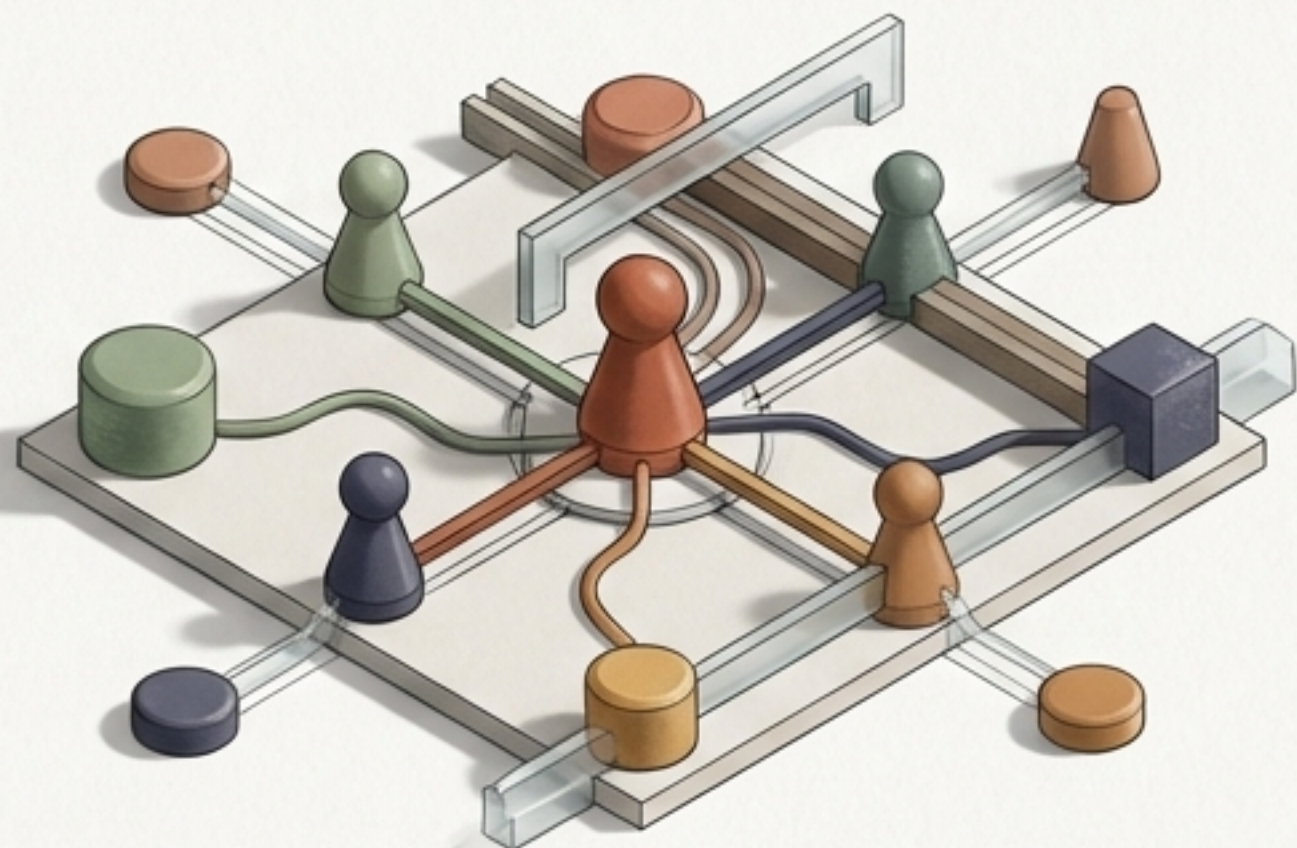
不同层级是渐进的，不是割裂的。没有任何人需要一开始就面对空白表单。

# 你是玩家，不是观众。

观众



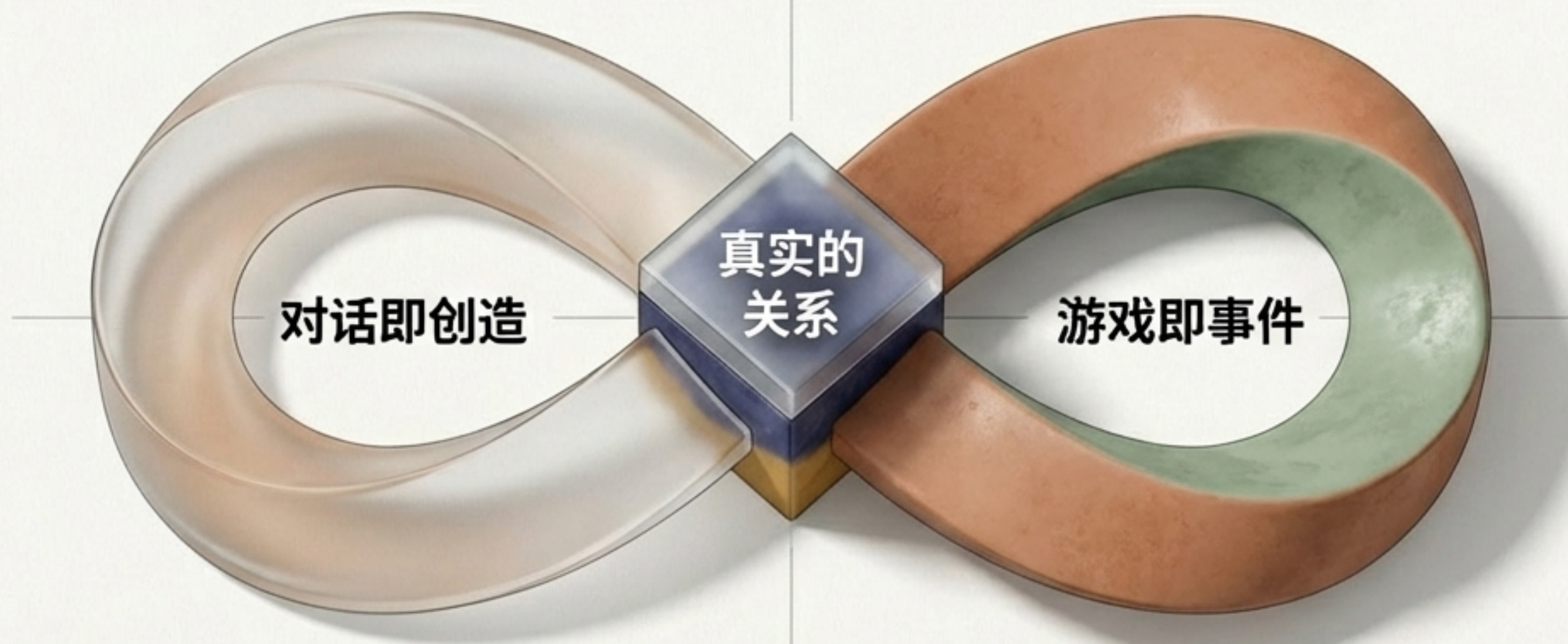
玩家



旁观是被动的，消耗时间。参与是主动的，创造记忆。在游戏里，你无法潜水。轮到你了，你必须行动。

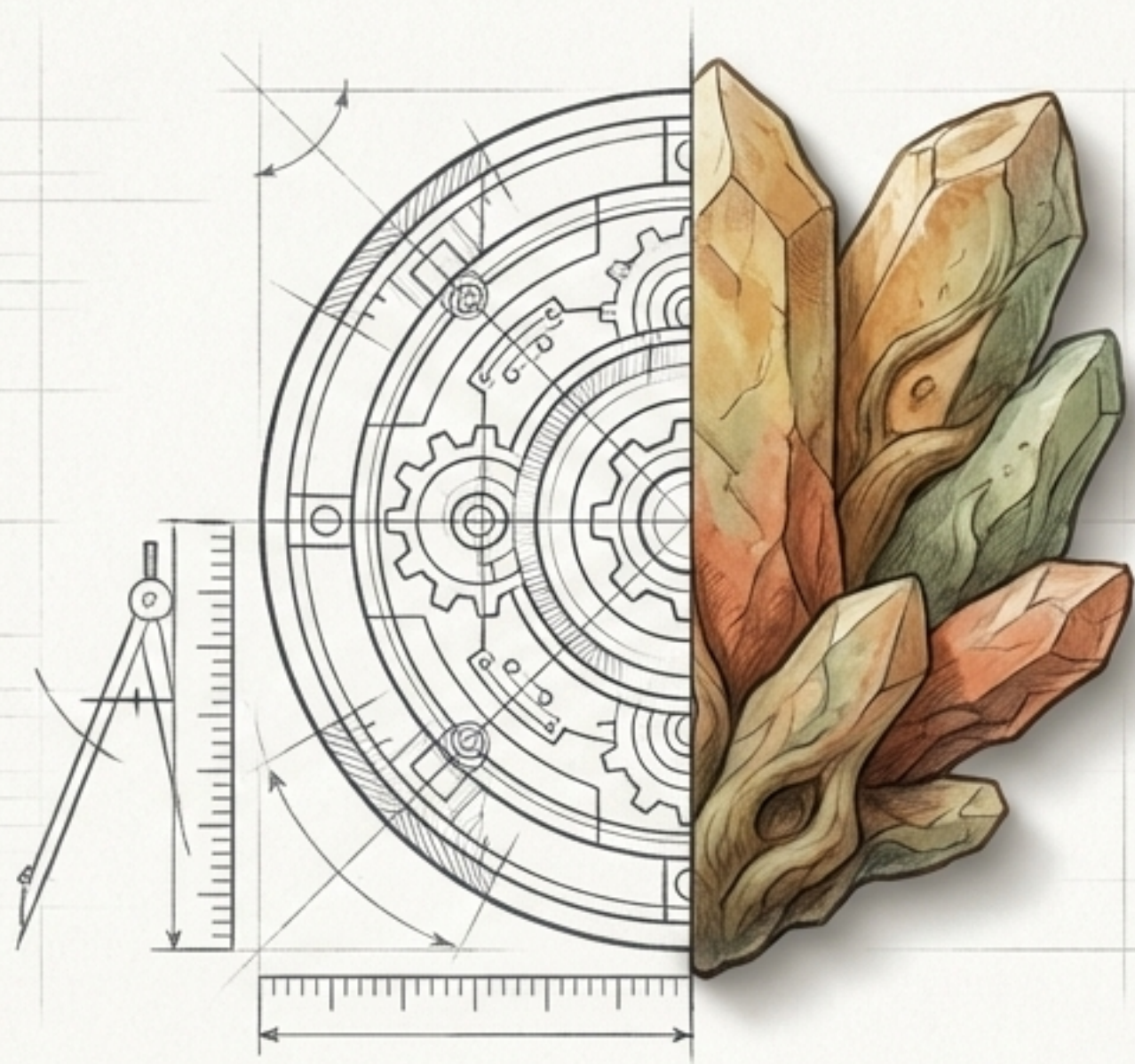
**必须行动的压力，才是体验的核心。**

# 一切从关系中涌现。



创造不该是填表，交互不该只是说说话。  
你在这个世界里，与你的角色们共同经历事件，制造只属于你们的故事。

# 灵魂不该只会说话。



设计出来的灵魂，与涌现出来的灵魂，哪个更真？

这些角色的性格，到底应该怎么来？是手工精心设计，还是从对话中自由生长出来？