

行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

文本框架、玩家展演與線上溝通情境：數位遊戲的性別文化探索

研究成果報告(精簡版)

計畫類別：個別型

計畫編號：NSC 97-2410-H-009-019-

執行期間：97年08月01日至98年07月31日

執行單位：國立交通大學傳播與科技學系

計畫主持人：張玉佩

處理方式：本計畫可公開查詢

中華民國 98年09月15日

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

文本框架、玩家展演與線上溝通情境

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC 97-2410-H-009-019

執行期間：2008年8月1日至2009年7月31日

計畫主持人：張玉佩

計畫參與人員：邱秋雲

成果報告類型：精簡報告

處理方式：立即公開

執行單位：交通大學傳播與科技學系

中 華 民 國 98 年 9 月 15 日

目錄

一、研究背景與研究目的	1
二、研究方法與執行	4
三、研究結果	4
(一) 遊戲的規則與文本	4
(二) 遊戲中的愉悅與情緒體驗	5
(三) 活絡的人際關係與社群認同	6
四、計畫成果自評	7
(一) 達成預期目標情況	7
(二) 研究成果的學術價值	7
(三) 參與人員之訓練	7
五、參考文獻	7

一、研究背景與研究目的

線上遊戲世界，是個人口與勢力正在快速成長的媒介場域，社會科學界的各個領域如經濟學、人類學、社會學、心理學、教育學與歷史學都已經開始認識到此場域之學術研究的重要性(Castronova, 2005; Isbister & Watt, 2006)。本研究認為，從傳播領域，特別是文本結構方向，對於線上遊戲場域進行探索，將有助於進一步瞭解線上遊戲對於社會文化的影響。

遊戲活動與其他溝通傳播行為一樣，存在於人類社會已久，它不只是文化實踐的方式之一，亦是人類重要的社會化與群體活動(Murray, 2006)，孩童透過扮家家酒學習性別角色扮演，而透過球類活動亦使得人們學習團體合作與互動溝通。然而，在當今數位化與網路化的傳播新科技衝擊與洗禮後，遊戲活動進入文化工業的場域，它不再只是發生於面對面、直接溝通的在地活動，標準化的大量製作過程，促使它進入跨地域與跨文化的互動層次。以台灣盛極一時的「仙境傳說(Ragnarok Online)」為例¹，2002年在韓國上市的同年，也在台灣營運，目前已於全球50個國家與地區發行。換言之，不同國家的人們，進入同樣的遊戲場域、遵守同樣的遊戲規則，進行遊戲活動；此種現象，已經普遍發生於大型的數位遊戲場域，例如「網路創世紀(Ultima Online)」、「天堂(Lineage)」、「無盡任務(EverQuest)」、「魔獸世界(World of Warcraft)」等，都有數以百萬計的人們參與活動。

1. 新舊媒體之別

數位遊戲，作為一新興的媒體平台，其「互動性(interactivity)」是與傳統媒介的首要差別。媒介互動性，若是指媒介內容與閱聽人之間的「動態關係」，傳統媒介(如小說或電影)並非不具互動性，閱聽人仍會藉由解

讀文本的過程，與媒介內容產生互動。數位遊戲的數位平台與傳統媒介之間的差別，在於其互動方式不同；數位遊戲的玩家(閱聽人)會對於媒介文本產生「直接干預(direct intervention)」(Salen & Zimmerman, 2004)的行動，進而促進、改變、活化媒介文本生產的過程。

更進一步地，若根據閱聽人涉入互動系統的程度，將互動性劃分為認知互動性(cognitive interactivity)、功能互動性(functional interactivity)、直接互動性(explicit interactivity)與文化互動性(beyond-the object-interactivity)²等四個層次(Salen & Zimmerman, 2004)。可以發現，傳統媒介如電影，其互動性是屬於認知互動性與文化互動性，前者是指人們可以與媒介再現系統產生認知概念上的互動，而後者則是指人們在解讀文本之外的其他迷群互動。然而，數位遊戲的數位平台，除了具有認知互動性、文化互動性之外，尚且包括藉由平台的熟悉(如對鍵盤、介面設計)而產生「功能互動性」，以及干預行動而對於遊戲文本的再現系統產生影響(如改變故事發展情節與角色能力等)的「直接互動性」。

隨著功能互動性而來的，傳統媒介與數位遊戲的「沈浸感(immerse)」並不相同。閱聽人在閱讀小說與電影等傳統媒介之內容時，雖會跟隨著敘事情節的鋪陳而沈浸其中；數位遊戲產生的沈浸感，受到遊戲功能互動性的影響，需要考量玩家與物質介面之間的關係，人們需要適應、操控數位科技的介面(如電腦、遊戲台、滑鼠或搖桿等)。因此，在遊戲互動性中，「個人與機器是不可分的，行動與反應同時在科技身體與歡愉中流動」(Dovey, & Kennedy, 2006, p.108)。換句話說，

¹ 資策會電子商務研究所(2003)調查顯示，「仙境傳說」是當時最主要的線上遊戲之一。

² 認知互動性，指個人與系統互動時，在心理、情緒及智力等方面的參與、反應，例如觀看小說時的想像性互動。功能互動性指個人與系統的物質介面的互動，如人機介面的互動。直接互動性則是指與遊戲「文本」的互動，例如選擇、隨機事件、動態模擬等，以及其他構成遊戲經驗的程式化過程，例如超文本小說的非線性連結。文化互動性則是只發生在單一系統外的互動，例如迷群社群的創造。(Salen & Zimmerman, 2004)

要能沈浸在數位遊戲世界的首要條件，是能夠使用滑鼠與鍵盤、操控介面、下載軟體、設定伺服器等駕馭電腦的行動。

此種功能互動性的特質，形成傳統媒介與數位遊戲的沈浸方式不同。數位遊戲的沈浸感，具有基本門檻特質。玩家必須跨越與機器結合的「模控(cybernetic)」門檻，在以「賽伯人(cyborg)」的身份進入遊戲世界之後，才得以享受其沈浸帶來的愉悅。但是，進入門檻之後，玩家的沈浸感會隨著時間與身體的不適應性削弱，而其沈浸感也越來越強。此點，有別於傳統媒介，同一部電影的閱讀，其沈浸並不會隨著時間而增強，也因此促成遊戲行為的可重複性比傳統媒介要來得高，因為玩家需要藉由技術的操練而使得其身體與機器結合。

此外，隨著直接互動性而來的，是文本的開放性與閱聽人的行動角色差異。相較於傳統媒介，遊戲玩家投注於遊戲文本意義解讀的角度與方式，並不相同；數位遊戲作為新興的大眾溝通媒介，它的媒介內容需要玩家的參與、活化，才得以完成。以電影文本為例，電影文本是電影創作者拍攝剪輯完成上映，等待觀眾觀看後詮釋給予意義；但是，遊戲文本，則是遊戲設計者完成後的腳本框架，等待玩家來扮演主角進而展開行動。前者，觀眾在一旁觀看影片內主角身處的環境、場景、事物與其進行的活動，文本是固定的，閱聽人是觀看者；而後者，則是由身處於閱聽人方的玩家即扮演起主角的角色，操控、決定、主導著活動的進行，文本是等待玩家來完成的，玩家是行動者。

互動性的特質，並不削弱遊戲文本框架的力量。如同 Murray(1997)所言，遊戲的文本創作者彷彿是編舞者，提供節奏、情境與舞步以供展演；而玩家，則是讓此一曲舞步與節奏，得以實際運作。Dovey 與 Kennedy(2006)提出「優勢展演(preferred performance)」的概念，遊戲過程中，玩家花費大量的時間來提昇、鍛鍊自己的遊戲技能，以便進一步與遊戲內含的策略相互結盟，此種精鍊技能(refinement of tactics)的過程，凸顯出遊戲要求

的優勢展演。為了成功地完成優勢展演，玩家必須不斷重複地在遊戲中行動，這也構成遊戲與其他文化消費活動的區隔，遊戲具有有超乎常態的重複現象，玩家會在同一場域重複鍛鍊、活動、展演。

2. 遊戲文本結構探索：遊戲敘事學

互動性的玩家行為，是植基於遊戲文本的設計而產生的。遊戲文本，提供玩家基礎的活動框架，其明確的規則性建構玩家行動的基礎準則與方向(Eskelinen, 2001; Juul, 2005; Aarseth, 2004)，而遊戲規則所藏身的遊戲故事與再現系統，則共同定泊遊戲行為的意義、價值階層與世界觀(Murray, 1997; Carr, 2006; Dovey & Kennedy, 2006; Salen & Zimmerman, 2004; Kirkland, 2005)。Schneider 等人的研究顯示，遊戲內容的敘事存在與否，會影響玩家在遊戲世界裡感受的存在感(presence)；換句話說，存在感與敘事之間的正向關連，有故事性的遊戲比沒有故事性的遊戲更加讓玩家具有存在感(Schneider, Lang, Shin, & Bradley, 2004)。

為什麼人們會受到遊戲敘事的吸引呢？

因為，「說故事(story-telling)」是人類與生俱來的能力(Burke, 1962; Fisher, 1987; Foss, 1989)。早期的唱遊詩人(storyteller)穿梭遊歷於村落間，傳送著古老的歷史故事與英雄事蹟，現在則由大眾傳播媒介扮演著唱遊詩人的角色，在新興的電子媒介裡重複著傳奇故事。敘事理論，即是重視人們對於象徵符號的使用，認為人類運用象徵符號體系詮釋並解建構其所經歷的世界；而故事塑造社會文化的世界觀，也保存人們的文化。

對於敘事的廣義定義，是將人類所有溝通的行動，都視為是敘事者運用象徵符號，來創造不同故事型態作為溝通(Fisher, 1978)；窄義的敘事定義，則特別是指人們針對某一事件或行動，運用包含場景、角色與行動的故事方式進行溝通(Rybacki & Rybacki, 1991)。換句話說，當人們運用任何象徵符號體系(包括語言、文學創作、戲劇表演，甚或新聞等)嘗試描述某一事件時，即已經進入敘事的運

用。敘事幫助人們組織與解釋世界的事物，定義核心行動以及行動的意義(Foss, 1989)。

敘事架構可以拆解為論述(discourse)與故事(story)(Chatman, 1978; Rybacki & Rybacki, 1991)。論述是指媒介如何述說與呈現故事內容的方式，屬於 Foss(1989)所說的敘事形式分析(analysis of the form of narrative)，可以再細分為兩種形式：(1)過程陳述(process statements)，指驅動整體故事發展的進程，通常是由角色對話或動作來呈現；(2)靜態陳述(stasis statements)，指故事被停滯下來、特別強調的技巧與形式，例如配樂、特效或旁白等。

故事，則是指敘事實際的故事內容，即 Foss(1989)所說的敘事本質分析(analysis of the substance of narrative)，包含場景(setting)、角色(character)與情節(plot)。場景是指故事產生的時空環境，會對敘事內容的氛圍與情調產生影響，通常可分為虛構場景與非虛構場景。角色是指故事裡出現的人物或其他神怪、精靈或動物等擬人化者，故事經常透過角色的描繪讓閱聽人自行認知善惡等價值分類體系。情節是指故事裡發生的一連串問題、危機、衝突、解決等行動，研究者經常試圖對於情節進行類型分析(typologies)；情節按照重要性可以分為核心事件(the kernel)與衛星事件(the satellites)，核心事件是故事裡的重要情節，會決定故事主要發展的方向，衛星事件則是次要情節，對於故事邏輯影響不大，主要的功能在於美化故事。

敘事分析將人類視為符號的使用者，人們創造劇碼(drama)以用來解釋與詮釋他們所身處世界。敘事理論經常被使用到分析文學、哲學、人類學、傳播學等領域，雖然這些學科都以敘事指稱「故事」或「說故事」，但是敘事可能意指「結構(structure)」、「類型(genre)」或者是「典範(paradigm)」(Rybacki & Rybacki, 1991)。本文敘事分析，以「結構」意涵為主，企圖找尋數位遊戲如何「說故事」的結構因素。

遊戲的規則系統，隱藏在遊戲文本的敘事結構與再現系統之中，因此，本文以敘事

文本框架的分析為基底，進而探討遊戲學派(ludology)³強調的遊戲規則系統，包括資源分配、獎賞與懲罰平衡之遊戲經濟以及晉級制度(advancement system) (Juul, 2005; Carr & Burn, 2006)。根據遊戲文本分析之敘事學(narratology)的討論，本文將遊戲文本敘事分析分為下列三個層面。

1. 場景與空間特質。遊戲空間的探索，讓玩家扮演觀察者與文化探索者，可以享受掌控時間的樂趣，此種探索是一種非目的導向、即興式扮演(Dovey & Kennedy, 2006)。因為穿越空間而同時使得時間產生流動，故事時間等同於主角空間漫遊時間，玩家的空間移動促使故事開展，也因而增強玩家操控空間與時間的樂趣。

2. 角色再現與功能。遊戲世界裡同時存在著人工智慧角色與真實玩家扮演角色，兩者交錯的多元關係(robot/human diversity)刺激劇情與社會關係的發展 (Castronova, 2005)。其中，虛擬化身是玩家「再度身體化」(re-embodiment)的重要媒介，角色再現時的特質(representational trait，指再現真實世界的特質)與功能性的特質(角色的能力、潛能與技巧等)(Dovey & Kennedy, 2006)共同影響遊戲的敘事框架。

3. 行動情節與時間特質。傳統的敘事分析結構，故事時間(事件發生的時間)與論述時間(故事訴說的時間)並不一定等同；但遊戲文本是種「同時敘事(simultaneous narration)」(Carr, 2006)，玩家在基礎故事線的設定下，是由自己決定行動發展的方向與選擇等，玩家的行動本身就是情節的演進，因此，故事時間與論述時間被結合起來

³學術界對於遊戲文本的分析，一直處於遊戲學與敘事學之間的抗爭，兩者戰火自 Murray(1997)以傳統敘事學探索遊戲文本之後，就綿延至今，遊戲學者 Aarseth(2004)甚至批評運用到遊戲研究的敘事主義與視覺主義，是一對「邪惡的雙胞胎(the twin evils)」。兩方主要的批評論點，在於遊戲學派批評敘事學派，將傳統的敘事結構分析強加到遊戲文本之上，忽略遊戲文本的特質；而敘事學派則批評遊戲學派，只重視遊戲的規則系統，將遊戲純粹視為研究客體，忽略遊戲的社會文化脈絡。

(Eskelinen, 2001)。

二、研究方法與執行

本研究由主持人帶領交通大學傳播與科技研究中心遊戲文化研究室之研究群，共同討論、執行。期間，為能使研究群「培育共同的理論與研究基礎」以及「讓所有參與同仁具有面對遊戲文本、尊重訪談對象與詮釋分析資料的能力」，本研究蒐集 2004~2007 年，關於遊戲之意義與設計、媒體暴力、遊戲社會性、媒介愉悅、遊戲中的性別差異，以及多重研究方法等內容之文獻，共有 2 本書、17 篇期刊論文。以定期、固定的讀書會，經由文獻的共同討論、辯證，奠定共識與研究基礎。

本研究原始規劃為三年期計畫，經國科會審核通過一年，故僅針對遊戲的文本結構，加以深入探索。研究場域以 2005 年智凡迪代理之美國暴風雪公司發行的《魔獸世界》為主，選擇原因為玩家人數眾多、文本結構複雜、足以為多人線上角色扮演遊戲的代表。研究執行採以行動研究(action research)為主，於九十七學年度第二學期於交通大學之課程中與學生針對各文獻進行研讀，並實際體驗、探索線上遊戲的文本架構與特質。

參與本實驗的學生共有 18 名，另有 3 名助教協助實驗探索之進行。每次課程實驗為三小時，進行方式為上課前兩小時，由老師導讀指定文章，最後一小時由助教進行課程實驗。實驗後，由學生填寫問卷（以開放式為主），助教執行統整分析。該學期共執行 10 次主題探索，分別包括「虛擬與真實的邊界：魔法圓圈」、「互動性媒介特質」、「媒體暴力：攻擊性模式」、「媒體暴力的道德管理」、「網路世界的情緒體驗」、「經典遊戲模式」、「心流理論」、「遊戲規則的挑戰」、「網路成癮」、「社群認同」等議題。

三、研究結果

研究執行之結果，主要可以分為三部分來討論。

（一）遊戲的規則與文本

魔獸世界有明確、可分享之規則，所有行動結果可以進行量化的轉換（經驗值）與評量結果。而玩家的努力程度（投入時間、媒介使用能力），透過數值化的評量呈現其價值（經驗值提升、任務困難度增加）；解決任務後習得之新技能或獲得之新武器，都會讓玩家產生雀躍感，倘若輸了，玩家則感受不爽、挫折、憤怒之情緒，顯見玩家情緒受到遊戲結果之影響。以上五點符合經典遊戲模式(Juul, 2005)的判斷原則，但於第六點「可協商的結果」，其主要是闡明「遊戲與真實生活的區隔—對於真實生活之影響與否」，本研究分析結果顯示，大部分的遊戲活動其實都跟真實生活大有關連，例如：魔獸幣和真實幣值的轉換、以真實貨幣購買虛擬點數跟物件、網聚等；只有部分是真正跟玩家的真實生活有所區隔而已。

此外，運用 Ang (2006) 的遊戲規則，試圖歸納出魔獸世界中的行動規則、因果行動、間接輸贏與直接輸贏的判別標準與範圍。

在魔獸世界中，玩家以系統的限制與否，來判定魔獸世界的基礎行動規則。研究歸納顯示，在魔獸世界中的基礎行動規則範圍面向有：

- (1) 情境對角色移動的設定：陸地走路、水中游泳等。
- (2) 系統內所允許的活動：釣魚、聊天。
- (3) 在攻擊行動中，系統預設的條件限制：必須要有目標、不能攻擊背後的敵人。
- (4) 因為角色特徵，所設定的基礎行動規

則：人形生物會掉布料。

魔獸世界中，因果行動規則複雜且多元。且行動與行動間的連結關係，不一定是因果關係。但仍可以大致分為「基礎行動規則與基礎行動規則連結」、「行動與死亡」、「行動與攻擊關係」與「任務順序」這四個面向。

- (1) 基礎行動與基礎行動間的連結關係：在水中游泳動作必須結合呼吸動作，以維持生命。
- (2) 行動與死亡的關係。某些行動會導致角色的死亡：從高處跳下來，可能導致損血或死亡。
- (3) 行動與攻擊關係。玩家的某些行動，會因為系統設定的關係，而導致攻擊行為的發生。例如靠近怪物，會吸引怪物過來而被攻擊；在中立區進行攻擊行動，會被守衛攻擊。
- (4) 任務的行動順序關係。系統設定玩家在完成任務過程中的行為順序：先殺怪才能剝皮；先作好箭，才能去攻擊怪物。

魔獸世界的間接輸贏規則面向，分為「提升玩家實力的規則」、「等級的限制」與「生命的持續」這三個面向。

- (1) 提升玩家實力的規則，為魔獸世界最主要間接輸贏規則。如透過解任務來提升經驗值與等級，能夠學到或是完成更高等級的物品或道具。
- (2) 裝備的取得與購買。
- (3) 等級的限制。某些獎勵或著裝備提供，是有等級限制的。例如聲望到了某個程度，才能買特殊物品。
- (4) 生命的持續：喝水恢復體力。

最後，受試玩家對於魔獸世界的直接輸贏規則的存在與否，有相當大的爭議。主要的分歧點為：部分玩家認為魔獸世界是個過程遊戲(間接輸贏遊戲)，沒有終點的設定，視不斷的解任務與升等，為間接輸贏規則；其

他的玩家認為，持續的解任務，等級達到遊戲中的最上限，就是遊戲的直接輸贏目標；部分玩家則認為，消滅敵對陣營(部落/聯盟)，就是遊戲的直接輸贏目標。

從研究結果可知，以魔獸世界而言，規則間的分類困難度高，因為規則間並非壁壘分明：因果行動規則可能包含間接輸贏規則，跳高崖、減血、打怪實力受影響，顯示MMORPG本質上的複雜，且難以僅用遊戲規則來刻意劃分與描述。

自由度與文本豐富度，是魔獸世界最主要的遊戲特徵。龐大的任務項目供玩家自行選擇完成與否；虛擬化身設定選擇多(如種族、職業)；3D的廣大遊戲空間亦讓玩家能盡情探索。以文本行動情節來看，魔獸的結構文本即是暴力，參與實驗之玩家認為此是進行該遊戲的最基本要素，其本身就是一款打怪(NPC)與打鬥(PVP)的遊戲—透過打怪練功以獲得成長，得到獎賞後能繼續進行遊戲，簡單又能快速累積成就。

再者，就算玩家已認知自己的遊戲行為是暴力，但視為參與遊戲者的一種默識，即使認知自己並非絕對的具有道德上的合理性，然為進行遊戲，暴力是一種必須的方式(遵守行動規則與輸贏規則，是遊戲的意義)，故不會因其在遊戲場域內的暴力行為感到焦慮或內心的道德譴責。

但若將行使暴力的「主體」與「客體」區分出來，卻產生另一種意義，作為行使暴力的主體，遊戲的魔法圓圈將讓道德規範排除在遊戲世界之外，但作為「被」行使暴力的客體，玩家會有不同的觀點跟反應，會引起玩家的挫折感。

(二) 遊戲中的愉悅與情緒體驗

遊戲行為帶來的愉悅，被視為是內在於遊戲的本質。1988年兩位俄國學者Csikszentmihalyi與Csikszentmihalyi提出之心流理論(flow theory)，是目前探討遊戲愉悅的重要理論之一，其凸顯遊戲內容與玩家之間的互動關係(Sherry, 2004)。本研究據此，將

魔獸世界任務分為「攻擊型活動」、「非攻擊型活動」、「交易活動」、「與其他玩家互動」等四項，進行「活動困難度、自我使用技巧與心流分析」之實驗，結果如後所示。

1. 媒介困難度：依據上述四種活動分析

- 非攻擊性活動、交易活動屬於低媒介困難度。
- 攻擊性活動媒介困難度屬於中高。
- 與其他玩家活動(PK、組團)屬於中高困難度。

2. 媒介使用技巧：

- 交易活動與非攻擊性活動屬於高媒介技巧使用。主要為簡單操作過程，於玩家的等級無關。
- 攻擊型活動技巧與玩家等級及相關：
 - 30 等級以下的玩家屬於中、低等級的媒介使用技巧。
 - 30 等級以上的玩家，大多屬於高級媒介使用技巧

➤ 與其他玩家活動的媒介技巧：

對所有等級的玩家而言，主要為中低媒介的使用技巧。

3. 心流狀態：

- 非攻擊活動與交易活動，落入「無聊區」。
- 攻擊性活動分散緊張、心流、無聊區狀態。
 - 若玩家與怪物的等級差距小，將落於心流區塊。主要為中低級玩家。
 - 緊張區：怪物等級>玩家等級。
 - 無聊區：怪物等級<玩家等級。
- 與其它玩家互動主要屬於心流區狀

態。

研究結果與 Sherry (2004)之歸納相同。其研究指出媒介使用產生心流經驗，在於「媒介困難度」與「媒介使用技巧」之間的平衡，當遊戲的困難度高於玩家的技巧時，會使得玩家產生焦慮；但是，若遊戲的困難度低於玩家技巧太多，亦會使得玩家感到無聊。忘卻時間感的心流經驗，只有發生在遊戲困難度與玩家技巧達到平衡之際(Sherry, 2004)。

另以觀看者情緒、記憶情緒、認同情緒、產品情緒，以及再現情緒進行玩家遊戲經驗情緒之實驗。透過 Oatley's 的模仿理論(simulation theory) (Jansz, 2005)來分析，大多能對玩家在魔獸世界中的經驗情緒進行解釋，但是，依據玩家的等級卻有程度不等的感受。其中，差異最大的是觀看者情緒。等級低的玩家較易產生觀看者情緒，而等級高的玩家則因為長期的從遊戲中的聲光刺激，產生免疫，比較沒有觀看者的情緒。另外，認同感方面，不論是等級高或低的玩家都對自己的虛擬角色有所認同，只是程度不一，等級高的玩家，已長期對虛擬角色有所投入，因此比例上，有較高的認同感。

(三) 活絡的人際關係與社群認同

大部分受試者(玩家)，在遊戲的過程中，會試圖從外界得到資源，來解除疑惑，例如對於關卡的難題求解、找別人幫忙或者心理上的調適等，使得進行遊戲時會受到外在的影響，存在著社會情緒溝通。

Peña 等人(2006)認為不應該忽略個人在群體間的互動，因為電腦中介傳播(CMC)互動過程需要時間來發展人際關係，以降低不確定感。而遊戲玩家藉由虛擬化身(avatars)的扮演來執行跟其他玩家互動，進行「再度身體化」。

社會資訊尋求理論(SIP)者亦認為只要給足時間，CMC參與者的任務溝通與社會情緒溝通水平將和面對面傳播相近，而網路遊戲中CMC的溝通，將會是社會情緒溝通大於任務溝通(Peña, 2006)。本研究結果則顯示：

社會情緒溝通的確大於任務溝通；正面情緒與負面情緒之比例則視玩家所遭遇之環境與自身能力而不同。

另外，從網路成癮量表施測結果來看，參與實驗者對各項成癮指標之自我評量顯示：網路遊戲媒介之使用不必然對其真實世界的人際關係、時間管理或健康狀況有負面影響或必然之關係。

四、計畫成果自評

本研究原始規劃為三年期計畫，經國科會審核通過一年。據此，本研究以進一步豐富文獻探討跟各理論之實驗與檢視為主，嘗試對線上遊戲魔獸世界的文本結構、玩家經驗與線上溝通情境所構成的線上遊戲經驗進行探索。

(一) 達成預期目標情況

已達成修正後的研究目標，以遊戲學派觀點建構遊戲文本探索的分析框架。研究發現，遊戲學派跟敘事學派兩者需相輔相成才能更清楚的描繪出遊戲文本架構，值得未來進一步探索。此外，媒體愉悅以及人際間的社群認同，似乎比媒體文本的吸引力更大，未來將針對此點進行更進一步的討論。

(二) 研究成果的學術價值

本研究在學術研究上，主要的貢獻在於為線上遊戲研究建構基礎的觀察模式，在同時重視遊戲文本、玩家主體性與群體互動情境下，探索此文化與現實世界的互動。在台灣現今遊戲人口日益增加的年代裡，本研究能夠在「傳播研究閱聽人取徑」的脈絡下，與學術界其他學門進行溝通，將可以提供另一個瞭解遊戲世界的管道。

(三) 參與人員之訓練

本計畫蒐集國內外關於遊戲文化討論的學術論文與書籍，組成讀書會，經由不斷的

嘗試與討論，進行理論的接合，增強研究人員在文獻理論的瞭解。在研究技能方面，本研究同時運用文本結構分析、課堂實驗與參與觀察等多重研究方法，將可深化研究人員的相關研究技能，對於媒介文化的研究有更進一步的剖析能力。

五、參考文獻

- Aarseth, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. In Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Eds.), *First person: New media as story, performance and game* (pp.45-56). Cambridge, MA: MIT Press.
- Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306-325.
- Burke, K. (1962). *A grammar of motives and a rhetoric of motives*. Cleveland: The World publishing company.
- Carr, D. & Burn, A. (2006). Defining game genres. In D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schoot, *Computer games: Text, narrative and play* (pp.14-29). Cambridge, Polity Press.
- Carr, D. (2006). Games and narrative. In D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schoot, *Computer games: Text, narrative and play* (pp.30-44). Cambridge, Polity Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic world: The business and culture of online games*. Chicago: The university of Chicago press.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse, narrative structure in fiction and film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Dovey, J. & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Berkshire: Open University Press.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. In *Game studies: The international journal*

- of computer game research, 1(1).
Available online at
<http://gamestudies.org/0101/eskelinen>
- Fisher, W. R. (1987). *Human communication narration: Toward a philosophy of reason, value, and action*. Columbia, SC: University of South Carolina Press.
- Foss, S. A. (1989). *Rhetorical Criticism: Exploration and Practice*. Illinois: Waveland.
- Isbister, K., & Watt, J. H. (2006). At play: Guest editors' introduction. *Popular Communication*, 4(3), 161-163.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15(3): 215-241.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional world*. Cambridge: MIT Press.
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: Approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice*, 6(3), 167-178.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in on line multiplayer video games. *Communication Research*, 33(1), 92-109.
- Rybacki, K. & Rybacki, D. (1991). *Communication criticism: Approaches and genres*. Belmont, CL: Wadsworth.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. London: The MIT Press.
- Schneider, E. S., Lang, A., Shin, M., Bradley, S. D. (2004). Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Human Communication Research*, 30, 361-375.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3): 409-432.
- Sherry, J. L. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, 14(4). 328-347.