

## 回家與旅行之間：過程語藝與手遊《旅行青蛙》

李長潔

### 摘要

本研究以「過程語藝」分析 2018 年初興起的手機遊戲《旅行青蛙》，試圖理解這款療癒型、放置型小遊戲，為什麼會令玩家如此著迷？更透過該手機遊戲的語藝學分析，說明數位文本中可能性空間的設計與操作，並開展「過程」概念在數位語藝中的重要性。

在本研究中，可以見到該遊戲文本透過規則性的電玩空間建構，讓玩家在看似簡單的過程中得到遊玩樂趣，藉由青蛙在家與旅行之間的細心準備與緩慢等待，回應了不斷加速的現代性日常生活，獲得某種對峙與抵抗的片刻。透過《旅行青蛙》的例證，從過程語藝的角度來看，玩家經由電玩文本過程的實踐，參與了遊戲觀點的表達，而這正也是數位時代中語藝學的關鍵視野。

- ◎ 關鍵字：手機遊戲、旅行青蛙、過程語藝、數位語藝
- ◎ 本文作者李長潔為世新大學創新傳播與數據智慧實驗室執行長、淡江大學未來研究所兼任助理教授。
- ◎ 聯絡方式：Email：131030@mail.tku.edu.tw；通訊處：251301 新北市淡水區英專路151號。
- ◎ 收稿日期：2018/09/25 接受日期：2019/06/22

## Between Home and Travel: Procedural Rhetoric and Mobile Game “Traveling Frog”

Chang-Chieh Lee

### Abstract

In early 2018, there emerges a mobile game called “Travelling Frog” favored by the public. This stress-relieving game, released by the Japanese company Hit Point, has evoked great zeal for keeping frogs among players in Taiwan and China, with its elegant illustrative style, easy gameplay, and zenful user experience. What makes this simply designed “Travelling Frog” fascinating to all players? The reason can lie in the fact that the game deploys playful procedural rhetoric, persuading players to engage in resistance to modernity.

The article, after clarifying the concepts about “procedural rhetoric,” proceeds thereby to analyze the game “Travelling Frog.” We can see that the game, through the construction of regular gameplay space, allows players to obtain fun in the seemingly simple patterns of gameplay. Through careful preparations when the frog stays home and patient waiting when it travels, players may respond to the accelerating modern daily life and immerse themselves in certain moments of resistance and rivalry. Through the example, examined in the view of procedural rhetoric, players not only simply play but also participate in the expression of specific points of view. This also explains partly a key perspective of rhetoric studies in the digital age.

- ⊙ Keywords: mobile game, Traveling Frog, procedural rhetoric, digital rhetoric
- ⊙ Chang-Chieh Lee is a CEO of Communication Innovation & Data Intelligence Lab at Shih Hsin University, an Adjunct Assistant Professor in Department of Graduate Institute Futures Studies at Tamkang University.
- ⊙ Corresponding author: 131030@mail.tku.edu.tw, address: No.151, Yingzhuang Rd., Tamsui Dist., New Taipei City 25137, Taiwan (R.O.C.)
- ⊙ Received: 2018/09/25 Accepted: 2019/06/22

在 2018 年初，有一款手機遊戲突破洶湧的遊戲市場，蔚為風潮，稱為《旅行青蛙》（旅かえる，2017）。這款由日本 Hit Point 公司出品的療癒小遊戲，透過清淡幽默的畫風、簡易的玩法與充滿禪意的遊戲過程，讓中國、台灣玩家全都陷入了養蛙的行列。為什麼看來簡陋的《旅行青蛙》會如此讓人著迷呢？這是因為此遊戲設置了一套饒富趣味的過程語藝（procedural rhetoric），促使玩家投入一場對峙現代性的片刻。

所謂過程語藝，大都以互動性文本為分析對象，尤其指陳電玩遊戲（video game），是指不只以固定文字或視覺的方式進行表達，而是藉由規則與過程的設計與體驗，來達到遊戲文本與模式的建構與體現。這概念由 Bogost（2007）在《說服性遊戲：遊戲的表現力》中提出，他將過程語藝定義為「透過基於規則的表達與互動，而非文字、圖像、動畫來進行的說服藝術」。他認為，遊戲設計者是一種世界觀的立法者，他們以增加、刪除、操縱規則來傳達意識形態（Bogost, 2008a）。在對遊戲電玩的語藝學分析中，可以見到一種新的語藝理論的出現，其特色是「運算」（computational）成為文類的基礎，而建構於程式運算上的「模擬」（simulations）則展現了敘事某些無法表達的部分（Harper, 2011），玩家在遊戲的虛擬空間裡，透過奠基於規則的遊玩（play），創造足以讓玩家進行各種程度探索的「可能性空間」（possibility spaces）。

透過電玩研究中的空間觀點來了解「可能性空間」。大部分過去電玩研究通常包含兩個預設，首先是電玩的螢幕是觀念的直接傳輸，並且隱含著理性科學秩序的絕對權威（Taylor, 2002）。所以，一般而言，對於電玩空間（video game space）的研究大都是線性的觀點。也就是說，傳統的電玩研究，將電玩只注重內含的程式符碼（code）所編織出來的內容，以及玩家的單純接收。然而，從語藝實踐的角度觀之，電玩空間不應該只是簡單的程式語言與遊戲引擎的物質系統，電玩空間應該是一個可能性的空間，其通過螢幕與搖桿作為理性與感覺統覺的介面，來使得玩家與電玩符碼產生探索性的遊玩互動（Taylor, 2002）。

是故，本文將在釐清「過程語藝」、「可能性空間」的理論概念後，藉此進入對《旅行青蛙》的分析。可以見到該遊戲文本透過規則性的電玩空間建構，讓玩家在看似簡單的過程中得到遊玩樂趣，藉由青蛙在家與旅行之間的細心準備與緩慢等待，回

應了不斷加速的現代性日常生活，得到某種對峙與抵抗的片刻。透過《旅行青蛙》的例證，從過程語藝的角度來看，玩家並不只是單純地遊玩，而是參與了遊戲觀點的表達，而這正也是數位時代中語藝學的關鍵視野。

## 壹、理解電玩

70 年代初期，第一台被使用於娛樂的電子互動裝置《小蜜蜂》（Galaxy Game）出現在史丹佛大學的交誼廳中，奠定了電子遊戲的基礎意義，即透過符號的類比式互動來達到刺激。這個刺激隨著數位科技進步被持續革新，從公共場所的街機（arcade game）到強調家庭和樂的電視遊戲機（TV game），從單純的「刺激與反應」操作規則到高度自由化的多元文本，更到今日更加互聯、沉浸、虛擬實境式的電子遊戲遊玩，電玩遊戲（video game）幾乎是跟著人類的數位技術史一同前進。因此，電玩絕對是理解數位社會的重要環節。

在 2008 年出版的《理解電玩》（Understanding video games: The essential introduction）一書清晰地釐清，當代電玩研究已訣別單純移植電影美學、電影敘事、電視閱聽眾等傳統媒介研究的理論觀點，進而以「新媒體」的視野來思考電玩在當代社會中的特殊地位（Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2013）。理解電玩，需要考量到電玩多元、複雜、動態的文本特性，電玩不斷地鍛鍊玩家同時進行「審美判斷」與「問題解決」，更導致一個創新、複雜、精緻的大眾文化的產生（柯舜智，2010）。

當電玩可以合理性地被當作是一種重要的研究領域，便更需要由新穎形式的基礎底層來認識電玩、進行電玩研究。位在科學與技術社科研究（STS）的範疇中，多樣方法（multi-methodology）與跨科際（interdisciplinary）是當代電玩研究面臨上述情況所發展出來的特色，因為電玩被視為一種融合再現的、操演的、基於規則的、即興的多層次表意系統與過程（Mäyrä, 2009）。以《乒乓》（PONG, 1972）、《小精靈》（Pac-Man, 1980）為例，在電玩一開始發展後的很長一段時間，被認為是一種低俗文化（low culture）的表現，大部分的研究都聚焦在「暴力」、「媒介效果」等較不複雜的傳播研究中。但在 90 年代後，由於對人的數位行為的關注，以及電玩遊戲技術表現上的長足進步，使電玩研究邁向整合；更在 2000 年後，許多文學研究、文化

研究者為了形成新的研究典範與學術編制，成立研究中心、研究平台、專門期刊等機構，如《遊戲研究》（Game Studies）—國際電腦與遊戲研究期刊<sup>1</sup>。

## 一、電玩研究的三個基本問題

一般來說，電玩研究關注下列三種問題：「誰在遊玩電玩遊戲」、「玩家如何遊玩電玩」、「玩家遊玩何種電玩」，此三個面向構成了電玩文化的整體面貌（Shaw, 2010）。在「誰在遊玩電玩遊戲」面向上，乃呈現著電玩研究的核心，即誰是在電玩活動中的核心參與者，也是權力關係的中心，玩家們通常比我們想像來的更具多樣性，無論是年齡、性別、甚至族裔。在「玩家如何遊玩電玩」面向上，將電玩視為一種社會實踐，遊玩電玩的活動涉及社會各個層面的展現，像是兒童肥胖（Perez-Pena, 2003）、電玩上癮（Faiola, 2006），或是如文化研究者 Fiske（1989）所賦予玩家的日常抵抗。除了研究文化的主體與實踐，「玩家遊玩何種電玩」則針對遊戲客體或遊戲以外的客體進行探索，像是體育賽事與體育類遊戲的相互影響，或是如《古墓奇兵》（Tomb Raider, 1993）潛在的女性主義閱讀等。

簡言之，電玩作為一獨立研究領域，大抵上可以粗略分為三大範疇：使用者、文本、社會。這恰恰就與新媒體研究（new media studies）的旨趣趨勢相符膺。

Dovey 與 Kennedy（2006）在《遊戲文化》中將電玩研究作為對應於新媒介研究的重要研究領域，傳統的媒介研究乃是將焦點放置在積極的閱聽眾（active audiences）所連結出關於再現、解釋、消費等面向；而新媒介研究則是強調「互動的使用者」（interactive users）在去中心化的媒體下，享受著「擬像」的快感，體驗新文本，並參與和共同創作（co-create）並沉浸其中（immersion）的複本。這與本文所爬梳的電玩研究的研究層次共同指向一個與傳統媒介研究截然不同的認識觀點。

## 二、台灣電玩研究的現況

回顧台灣的電玩研究，可看出相當具有在地特色的發展脈絡，大部分的研究聚焦

---

1. 《遊戲研究》（Game Studies）網站：<http://gamestudies.org/1502/about>。

在「健康」、「教育」、「行銷」、「形式表現」四個觀點。電玩相關的健康觀點，從 80 年代開始便是台灣社會環境中的常見議題，尤其是「電玩成癮」，許多研究探討年輕學齡玩家的身心健康、自尊及人際關係與遊戲成癮之間的關係（馮嘉玉、晏涵文，2005；蔡明春、鄭青展、林淑萍，2008），而近年則有將遊戲應用於醫療照顧的嘗試（姜義村、陳上迪，2012）。為了翻轉電玩在健康觀點中的負面想像，一些研究者便試圖將電玩的遊戲特質應用在其他層面，如教育觀點，早在 80 年代末期就有「寓教於樂」的論述出現（薏卉，1987），時至今日都有類似研究不斷出現，尋求電玩遊戲在教育領域的各種可能性（李毓潔、王貞淑，2010）。

而因應智慧型手機普及化與遊戲產業的蓬勃發展趨勢，2010 年開始出現聚焦於手機遊戲廣告行銷、手機遊戲置入行銷，甚至觸探到行銷遊戲化等「行銷」觀點（楊亨利、王貞淑，2006；吳岱芸，2015）。此外，電玩遊戲做為一種新的研究領域逐漸形成與深化，電玩遊戲的形式表現成為探索媒體本質的新穎觀點，尤其在文學研究與文化研究中，電玩被看待成藝術創作的形式（曾鈺涓，2005；李順興，2010），也是新媒體社群經驗與社會互動的實踐場域（林宇玲，2011；林日璇，2014；張鐵懷、陳斐卿，2016）。

一般而言，台灣學術界較少電玩研究以跨領域、多層次的新媒體角度來解析遊戲。而晚近因傳播科技與電玩文化越趨成熟，開始有許多年輕學者深入電玩文化中進行實驗性的探索，如李長潔（2013）的〈逾越的愉悅—《零》系列電玩遊戲的空間閱讀〉、吳裕勝（2009）的〈從 Wii 探論科技物的想像與觸覺經驗移變〉，則是關注在電玩文化的實際內涵，展開文本、玩家、社會等不同層次的實踐與經驗之研究，探索新媒體特色下數位時代的人的行動特質，甚至指引出數位社會即將來臨的未來型態。因此，本文將企圖以強調「過程」概念的語藝學分析，針對當代特有的手遊，進行文本、玩家、社會的多層次考察。

## 貳、電玩的語藝：可能性空間與過程性

回到電玩的傳統媒體研究中，通常將電玩當作是一種平面式的媒介，此觀點下，過去的電玩研究大都假設遊戲與玩家之間具有一種線性關係，即注重遊戲內含的程式

符碼 (code) 所運作出來的系統，以及玩家的單向接收 (Taylor, 2002)。但從新媒體角度出發的電玩研究，則不是分別關注遊戲的程式系統，或是單單著重玩家的接收，而是賦予電玩一種「過程」特質，即通過螢幕與搖桿作為理性與感覺統覺的介面，聚焦於玩家與電玩符碼的互動。

回顧電玩研究的歷史，長久以來有著遊戲學與敘事學 (Ludology/Narratology) 兩立場的對立辯論 (Voorhees, 2009; Murray, 2017)，而本研究試圖引介電玩的過程語藝分析，則正可以透過玩家的實踐過程來消解兩立場各自的限制。媒體研究者 Bogost (2008a) 針對遊戲文本的「過程」特質，建構了電玩的語藝學分析。他提出一種電玩遊戲的語藝學 (the rhetoric of video games)，認為電玩擁有獨一無二的特質，遊戲文本提出特定的主張，玩家在互動中進行理解、評估與判斷，並且與其他玩家形成社群實踐，他們可以表達自己的觀點，這樣一來，電玩遊戲即將文本、玩家與社會協同為某種意義的展現。其分析包含「可能性空間」、「過程」與「語藝」三個環節。

## 一、可能性空間

Bogost (2008a) 引用了遊戲設計師 Eric Zimmerman 對遊玩 (play) 的定義，即「遊玩是一種在規則與結構中運動的自由空間」，Bogost 管它叫「可能性空間」 (the possibility space) 的創造，其根植於多種社會實踐，而加附的規則並不會阻礙創造的生成，反倒更使其成為可能。例如操場上的兒童遊戲，會在時間、空間、裝備、類型的限制下，讓豐富的遊戲過程成為可能。他又以 20 世界的法國文學運動 OULIPO (ouvroir de littérature potentielle) 為例證，這稱之為「潛在文學的創作實驗」，由文學家 Raymond Queneau 發起，主要乃經由有規則的文字把戲，來挖掘存在於經典作品中的可能性與創造性。

事實上，在電玩遊戲的範疇中，可能性空間指陳遊戲系統裡的各種配置設計，如時間、地圖、物件、角色等等，玩家則通過可能性空間中的符號系統，來領略在遊戲中玩家必須認知的規則。電玩遊戲如同一種符號機器，提供一個以數位媒介為基礎的生存空間 (Lash, 2002)，借用語藝學者 Burke 的符號行動觀點來看，玩家便是電玩空

間中的「電子符號行動者」（沈錦惠，2007），在此觀點下，語藝實踐可以說是在數位環境中的電子符號使用。電玩空間所架構出來的規則，不僅僅是產生遊玩經驗，同時也建構遊戲的意義，具有積極的空間實踐意涵。

## 二、遊戲的過程性

在電玩的語藝學中，我們以過程性（procedurality）的實踐來理解電玩遊戲裡規則的再現，或者說，我們可以透過遊玩來探索規則。不過，過程性是某種需要被詳細解釋的技術概念，一般而言，所謂「過程」乃指建造、構築從事某件事情的方法；「過程」也常被看待為一種經過長時間的累積後所固定下來的行動方式；因此，通常只有在問題出現時，人們才尋求「過程」、「程序」的解決。而事實上，「過程」、「程序」是創造可能性空間的限制的總和。

Murray（2017）在《全像平台上的哈姆雷特》（Hamlet on the Holodeck）裏記述的「未來敘事」載體恰好反映了這裡提到的「程序」概念。未來敘事是一種以科技的成果預想的敘事機器，其包含四種特徵：過程性（procedurality）、參與性（participation）、空間性（spatiality）與全知視野（encyclopedic scope），其中過程性指涉電腦定義一切規則執行的能力，是軟體（software）的核心實踐。軟體是由模擬事物行為的演算法所組成，程序就是演算法的價值。在所有基於演算基礎的媒體中，電玩比起其他媒體來的更強調過程，更頻繁地利用透過遊玩探索來創造更豐富的可能性；而電玩軟體通常致力於表現性，而非純粹文字上展示，這樣的表現性經常為建構一個空間或系統的模型，讓每一個玩家都能領略其中虛擬的真實。過程的表現會建立遊戲的真實，例如《魔獸世界》（World of Warcraft）強調的是武器的力量與變化，Bogost 喜愛的例子《動物之森》（Animal Crossing）則以工作、交易與空間布置為核心規則。無論是《魔獸世界》的戰鬥或是《動物之森》的消費，都圍繞著一種人類的社會實踐與其素養。

## 三、電玩的過程語藝

如前述的《動物之森》，該遊戲以消費經驗做為主要過程，電玩遊戲時常以主張

某種人類經驗的文化、價值、物質為隱含的目標，Bogost 認為，這便觸探到以提出觀點、說服他人為目的的語藝學 (Bogost, 2008a)。語藝學根源於 2500 年前古典希臘傳統，語藝學重視解析說服的技巧，了解人類溝通訊息的生產與交換，知曉意義如何可能。古典權威語藝學定義是 Aristotle 在其《語藝學》中所說的，在任何特定場合下尋找可能的說服手段的功能。早期的語藝學是以說服聽眾為目的，故它幾乎與「說服」成了同義詞。然而，通過古典語藝學、中世紀語藝學、文藝復興時期語藝學、十八、九世紀語藝學，最後到了轉向的二十世紀新語藝學以及語藝批評。語藝學者們將語藝理論的焦點從說服手段的功能逐漸移往意義理論，也就是「人類理解如何可能」的各種典範與觀點。對於 Bogost 來說，新形態媒介的增加，必須有新的語藝批評方式來掌握，尤其是對視覺語藝的重視，其中建立起數位環境的程序編碼 (code) 便需要被納入語藝實踐與批評的環節中。

在數位時代，語藝不僅僅是依賴口語和書寫的技巧來達成，像是電子語藝 (沈錦惠, 2007)、數位語藝 (蔡鴻濱, 2017)、視覺語藝 (Burri, 2012; 王孝勇, 2016)、視覺化語藝 (邱誌勇, 2014; 李長潔, 2018)、多模態語藝 (秦琍琍, 2017)，皆從當代特殊的運算語境中探訪語藝的多元型態。在多元型態的發展基礎上，強調硬體、軟體之運算的電玩語藝，則認為口語和文字的語藝已不足描述電玩遊戲的展現型態，電玩的作者和玩家透過運算系統實踐了一個高度複雜性的說服與表達。電玩不僅是一種表現性媒介，也是一種說服性媒介，電玩呈現出真實與想像體系的運作，邀請玩家在真實及想像體系之間進行互動，並使玩家對於遊戲文本進行價值判斷。電玩文本的核心作用不僅是經典語藝學的「改變意見或行動」(to change opinion or action)，更強調通過實體或虛擬的過程規則來「有效地傳達觀念」(to convey ideas effectively)。而這一切都必須通過過程式的運算、模型 (model) 的運作與遊玩的過程來實現，此過程語藝是有效且具說服性的表現 (Bogost, 2008a)。

然而，《數位語藝：理論、方法與實踐》的作者 Eyman (2015)，在數位語藝發展之爬梳中指出，Bogost 所強調的「表現」(expression)，應該要指出其語藝效果，而非僅僅是過程，也就是說，「說服性電玩」(persuasive games) 的效果評估尚需進一步地考量。不過，Eyman 也承認，Bogost 的過程語藝有助於解析數位文本的基本結構，與揭示文本中的意識形態，而這正是當代修辭批評的著重之處。

總括來說，Bogost (2008a) 嘗試性地對數位時代的語藝批評的方法，其認為電玩遊戲乃藉由圖像邏輯、文本邏輯、互動與遊玩來實踐過程性，其內涵是一種規則的、動態的、體驗的跨越文本到社會的多元實踐。也就是說，當我們想要對電玩進行語藝學觀點的分析，就必須同時考量到遊戲設計者創作之電玩文本的運算與規則、玩家的遊玩體驗、與遊戲與遊玩背後的整體脈絡。進而得以解讀出電玩遊戲所建構的論點主張，甚至是意識形態。

不過，Bogost 的概念性語藝觀點，並未清晰地指明過程語藝分析的具體作法。本研究以為，在電玩遊戲的程序性基本再現上 (basic representational mode of procedurality) (Bogost, 2008b)，一方面強調電玩文本中程式符碼所建構出來的結構，同時也著重電子符號行動者在數位環境中的施為，因此電玩語藝的實踐乃具有互動、沉浸之空間特質。身為資深玩家的文化研究者 Jenkins (2004) 說：「在我們談論遊戲敘事之前，先談談它的空間吧」，他認為電玩是一種「用環境說故事」(environmental storytelling) 的技術，聚焦於電玩遊戲中的空間分析，是解析電玩文本意義的重要途徑。同在立基符號運作與過程實踐的空間觀點上，電玩研究者 Walther (2003) 的理論可以借用於詮釋「可能性空間」，適合經驗研究的實際操作，也有助於更清晰的理解電玩遊玩之整體。Walther 將電玩的空間分成「螢幕上的電玩」與「玩家的遊玩體驗」兩個主體交織出三種類型的電玩空間：

(一) 敘事空間 (espace narratif)：此空間是以空間視覺感知來建構電玩中的敘事。在此空間中，玩家將自行打理施展電玩中的空間。敘事空間具有說故事功能，當玩家在空間中冒險、打鬥或漫遊時，那種直接展現、不言而喻的「敘事—載體」是玩家立即能夠明瞭的敘事體。而更複雜、更有趣的電玩則強調有著各種的路徑 (path)，每個不同的路徑都有不同的敘事與規則，這讓玩家在其中交替流動著，這種流動像是一種劇情的剪裁，隨著玩家的行動而不同，於是複雜型態的路徑搭載著相異的故事形成「空間—故事—載體」，這非但不會影響到遊戲文本的劇情，相對地，此可使玩家在不同的敘事空間中嘗試各式各樣的故事與規則 (Walther, 2003, pp. 210-211)。

(二) 現象學空間 (espace phénoménologique)：這個空間是由玩家在視覺、聽覺、操作的感官認知所統合起來，有著 Merleau-Ponty 的現象學意義。玩家們必須學

習在現象學空間中的認知，如何操作、移動、打鬥、玩樂，這是一種特殊的「空間體驗」。在現象學空間中，我們應該理解玩家行走跑跳於各式各樣的遊戲架構中，並且留意玩家的「可感知性」。在現象學空間中，玩家是反蒙太奇、反剪裁拼貼的，玩家透過身體操縱電玩系統，試圖將電玩遊戲的複雜故事敘事縫合起來，是一個玩家介入文本的連續性感知空間（Walther, 2003, p.211）。

（三）符號空間（*espace sémiotique*）：最後一個空間，符號的空間，在其中玩家必須透過遊戲的過程學習、了解電玩遊戲空間中的各種符號與其可能的意義，就像是種種內含在遊戲中的「默會知識」，玩家們將習以為常地操作著習得的符號在電玩內外進行更豐富的社會實踐。這個過程充滿了趣味與令人驚奇的互動，而此互動掌握符號空間的意涵可簡化為兩個面向：一個是玩家對電玩空間中符號的「功能性詮釋」，另一個則是電玩符號在電玩遊戲結構中所負有的意義與功能；另一方面，符號也流竄於電玩遊戲之外，也就是玩家一方面與電玩世界互動出意義。簡單而言，符號空間將透析遊戲的深層文化結構與意識形態（Walther, 2003, p.212）。

三種空間十分動態又全面地描繪了電玩遊戲遊玩行動，十分有助於我們去掌握 Bogost 所提出的「過程性」之實際面貌，提供過程語藝一個具體化的分析步驟。

接下來，本文則以體感遊戲作為電玩語藝分析之例證。

#### 四、以體感遊戲為例

Bogost (2005) 曾對風靡一時的體感遊戲《熱舞革命》（*The Dance Dance Revolution*，簡稱 *DDR*）進行過程語藝的分析。這款劃時代體感遊戲是由 Konami 公司推出，以模擬熱舞為主題，將「身體」的要素帶入電玩遊戲的過程中。當時是 1998 年，《熱舞革命》從街機（*arcade games*）延燒每個人的家屋中，Sony Playstation、Sony Playstation 2、Sega Dreamcast、Nintendo 64、Microsoft Xbox 與 Nintendo GameCube 千撲後繼地推出近有 100 種不同的版本。

《熱舞革命》是一款節奏遊戲，運用了壓力感應的技術於感應踏墊上，並同步於遊戲中的影像與音樂。玩家必須跟著螢幕中的指示，踩上踏墊上相對應的符號，其符號共有前、後、左、右、右前、右後、左前、左後，與音樂搭配起來，玩家便像極正

在跟著節奏搖擺起舞。該遊戲的音樂節奏與身體擺動，再現了電子音樂的特色，而影音、機器與身體的結合，讓「身體」成為遊戲的核心，也讓遊戲的遊玩如同一場熱舞表演。而玩家用熱舞踏墊（dance pad）的生產，讓不喜歡拋頭露面的玩家，在家就可以獲得熱舞的動感體驗。節奏遊戲屬於健身遊戲（exergame）的一種，健身遊戲將減肥瘦身的健康需求與電玩遊戲的爽快追求結合在一塊，在銀幕與身體之間聯繫起類比式的關聯，讓玩家自由逾越現實主體與擬像主體兩者間。

Bogost（2005）即用過程語藝的概念對體感遊戲進行了分析，試圖了解體感與遊戲之間的過程關係。他發現體感遊戲是由「奔跑的語藝」（the rhetoric of running）、「敏捷的語藝」（the rhetoric of agility）、「反應的語藝」（the rhetoric of reflex）、「訓練的語藝」（the rhetoric of training）、「衝動的語藝」（the rhetoric of impulsion）所構成遊玩的過程。以下概述之。

#### （一）奔跑的語藝

奔跑的語藝，指的是用「腳」遊玩的過程。1987年遊戲公司 Atari 推出的踏板遊戲 Foot Craze，第一次使玩家體驗到在電子踏板上的虛擬奔跑。跑步是最重要的一項單人活動，在早期的運動電玩中，僅是運用手指的連續按鍵來模擬跑步的節奏，當墊子踏板被發明，「連續踩踏」正式進入到電玩遊戲的身體符號中。「連續踩踏」成為跑步的程序性表現形式，是一個抽象的過程。

#### （二）敏捷的語藝

敏捷的語藝，則是指在持續的奔普衝刺中，加入「中斷」的元素。以1987年的《體育館賽事》（World Class Track）為例，它以 Family Fun Fitness Control Mat 體感踏墊作為操作介面，玩家必須對應畫面中的障礙賽，而進行突然踩踏終止的動作，以表現越過跨欄。這樣的操作，藉由多樣的動作組合交替，以「時快時慢」（sometimes quickly, sometimes not），來呈現「敏捷性」（agility）。另一款《街頭警察》（Street Cop, 1987）則運用 NES Power Pad 與手持遙控器來模擬飛車抓賊的橋段，有著更多樣的動作組合。

#### （三）反應的語藝

而「反應」（reflex），則是依賴「看」與「手」之間的互動關係來建立。還記得兒時必玩的街機遊戲—《打地鼠》（Whack-a-Mole, 1976）嗎？用木槌擊中從洞裡

鑽出來的小動物，端看誰的反應快。這遊戲設計源於嘉年華會的擲球遊戲，一直紅到 90 年代以後，變形成《踩蜘蛛》（Spider Stompin'）等遊戲。不管是地鼠或蜘蛛，玩家不用耗費長時間跑跳的體能，只需要安靜地等待外部刺激。所以說，反應的語藝，是基於時間敏感反應（time-sensitive responses）的物理性輸入。刺激—反應的遊玩方式，在 Playstation 2 的 EyeToy：Play 中得到更有趣的發展：用攝影機將玩家攝入遊戲畫面中，玩家凝視著螢幕裡的自己與突然出現的物體，並與之互動（撥開、拿起、切斷、打擊等），將物理性的反應化成虛擬性。

#### （四）訓練的語藝

最有趣的應用，應當是將傳統的體能訓練轉變成是電玩遊戲的遊玩，可稱之為「訓練的語藝」。1988 年的 Dance Aerobics，第一次將實際的舞蹈健美操植入螢幕中，使用踩踏板來監督玩家的有氧運動，當時這款遊戲以女性為主要受眾，廣告強調健康與優美的體態；Dance Aerobics 沒有著重於刺激—反應或敏捷，也沒有用過多的故事與類比來增加遊戲性，而是清楚地明示玩家該進行的所有動作，並且進行動作標準的測量。遊戲公司強化了腳踏板的反應度，試圖模擬出一個真正的健身房，也在遊戲中設置了訓練師的功能，給予正確的指導與回饋，儘管還是有諸多感性器反應程度與偏誤的限制，但訓練類型的遊戲以真正外部文化指涉（external cultural referent）為基礎，不再是一種抽象化的模擬。

甚至到了遊戲機 Xbox 平台的《健身教練》（Yourself! Fitness, 2008），幾乎完全去除掉遊戲的成分，而以「專業的健身諮詢」為號召。該遊戲類似電視運動節目一樣，收錄著各種有氧、瑜珈等運動教學，且有專業的教練教導玩家怎麼健康安全的運動身體。在遊戲中玩家可以輸入自己的年齡、身高、體重等個人資料，電腦會依照玩家的身體資料而設計出一套適合玩家的運動。訓練的語藝訴說著：「只要每天都遊玩，就能擁有健康的身體！」。

#### （五）衝動的語藝

《健身教練》在體感遊戲市場上一個相當卓越的策略，它試圖改變主要玩家為男性的市場，並將傳統的電玩遊戲延伸到健康／健身領域，並且以個人健康作為引誘遊玩的理由，但這似乎無法讓玩家全心投入到遊玩的愉悅中。這便牽涉到「衝動的語藝」，其指的是讓玩家浸入遊戲的程序。像是 Short Order／Eggsplode（1989），是一

款接顧客訂單，進而組合漢堡的遊戲，玩家必須在漢堡肉、生菜與美乃滋之間做出正確的序列；遊戲脈絡化了玩家的每個動作，使其具有具體的意義：解構漢堡的過程，這樣的意義規則使玩家願意投入到反覆的動作中。

而《熱舞革命》在設計衝動的環節上，是相當精巧的。《熱舞革命》讓玩家專注於螢幕上的方向箭頭，若箭頭在對的時間中完成對應，便會將分數累及於計量表，造成「連鎖」的分數加成作用，並輔以遊戲中虛擬教練語音上的鼓勵與回饋。正向地鼓勵玩家將遊戲進行下去，並得到更完美的技巧。《熱舞革命》的「衝動的語藝」，設計了無數個相當短程的目標，誘使玩家能夠持之以恆地反覆練習，這種漸進式的衝動，促使玩家全身投入遊戲，避掉免無聊又複雜的運動知識。

Bogost (2005) 做了上面的各種過程語藝分析，得出體感遊戲發展與當下的遊戲程序特徵後，更進入到社會情境的具體脈絡中進行「空間審視」，即遊玩場所「客廳」的現實。客廳是這些遊戲所被施展的主要環境，尤其當遊戲與電視螢幕連結的更為緊密後。一般來說，客廳是被大型桌椅家具放滿的空間，人們在裏頭吃著爆米花看球賽轉播，這裡的活動經常是較靜態的。體感遊戲總是需要一個比較大的空間才能遊玩，像是《熱舞革命》所需要作出的各動態種作，多人競賽時甚至還要將桌椅搬動開，騰出更大的空間。如果在個人房間遊玩，則會面臨空間狹小、沒有適當螢幕距離、沒有安全的視覺回饋之疑慮。

體感遊戲的出現必然與 70 年代以來所建構的家庭空間緊密相關，客廳負擔著家人們回家後溫馨的吃一段飯與放空看電視，而不是汗流夾背的努力健身。戰後美國中產階級家庭，以「夢想」為價值核心，開始以大量代款推動消費社會的運作，以及購入支撐美滿家庭的房子。於是努力冒險、累積資本的工作倫理，讓通勤與工作占據更多的日常時光，以導致人們越來越少遊玩被固定在客廳裡的體感遊戲。因此，無論體感遊戲語藝的功效如何，最重要的，依然是社會、經濟、政治與物質結構所綜合的決定性空間，是否能提供玩家真正的遊玩。

根據上述的理論爬梳與例證，無論是 Bogost 的過程語藝，或是 Walther 的電玩空間，都在在顯示著，在數位媒介的運算特徵下，企圖理解動態的、複雜的、多元的、過程的、互動的數位文本，尤其是電玩遊戲，甚至可以包含廣義的互動式操作，必須從一個「文本—玩家—社會」之多元實踐視角看待。本文將在這樣的視角下，對《旅

行青蛙》進行過程語藝的解析。

## 參、研究方法

由於本研究重視的乃是對於電玩《旅行青蛙》的過程語藝學解讀，不但注重的是電玩作為一個文本所展開的結構與過程，更要加入與其互動的玩家所在其間進行的理解與體驗。是故，本研究將以語藝學方法論立場分析電玩文本的意義與玩家的遊玩體驗，藉以理解《旅行青蛙》的總體社會實踐。接下來，本研究首先探討語藝學方法論特色與關懷的焦點，說明在文本與訪談上如何達成研究者理解的可能；其二，則說明本研究所採用的分析資料與訪談對象。

### 一、理解如何可能

於語藝的研究便是建立在人對符號、意義的言說實踐上，其方法是經由對語言的掌握與對生活的認識而的得來。也就是說，語藝學研究的「實踐」概念，若作為一個觀察人類符號使用的角度，那就是一種對文化的詮釋。從詮釋學的觀念來看，這便關連到對於文化的理解（understanding），將文化中的成員當作意義的參與者，以此參與、共用現實意義的創造方式進行詮釋與理解（Alvesson, 2004）。而對於文本的理解與訪談者與研究者之間共同詮釋，乃是詮釋學方法應用在過程語藝分析中的重要的原則。

本研究首先採取語藝學中的文本理解途徑，一方面對《旅行青蛙》系列遊戲作結構上的文本分析，其類似文學傳統意義上的文學批評，但更聚焦於隱晦並混雜各種意義單元的結構系統，重視拆解遊戲文本的元素，並釐清其中的主要敘事途徑與故事主軸（Bogost, 2008b）。另一方面，在詮釋學的觀點下，必須重視的是理解的整體性，其通過歷史性（Gadamer, 1960／洪漢鼎譯，1998）去了解文本的意涵，在研究者本身涉入電玩遊戲文本的成見（bias）中產生解讀。除此之外，由於電玩遊戲為一種動態文本，其敘事途徑強調多元選擇，著重於遊戲過程中過程的實踐（Bogost, 2008a），欲窺見遊戲設計之全貌，並非單由研究者一己之力可成，故輔以探討遊戲內容、遊戲攻略的電玩評論、玩家社群討論，以深化對電玩過程之理解。

而在電玩文本分析之外，電玩的過程性特徵也建立在語藝學「言者轉向」（費翠，2012）的基礎上，玩家從被動的閱讀角色傳向主動的創造者角色，並展開其對於電玩文本而言的能動與對話。據此，為了達到理解的可能，本研究亦重視文本、研究者與其他玩家的視域融合（Horizontverschmetzung）（Gadamer, 1960／洪漢鼎譯，1998），這個視域間的張力便是電玩可能性空間中意義的來源。

簡言之，從文本到訪談的處理，乃是一個同時發生的意義理解過程，是一個與各種層次的文本對話的過程，是一個文化實踐的過程，這個過程包含了文本與玩家的關係、玩家與載具的關係、文本與社會脈絡的關係、研究者／詮釋者與玩家的關係、研究者／詮釋者與世界的關係。接下來則說明文本、受訪者、輔助資料之選用。

## 二、研究對象說明

本研究主要以文本分析與深度訪談為研究方法，主要研究材料有遊戲文本、電玩評論、社群媒體討論與玩家訪談。在電玩文本方面，取材日本 Hit Point 公司出品的療癒小遊戲《旅行青蛙》（旅かえる，2017），為了解該遊戲的結構、過程與具體內涵，本研究輔以相關電玩評論、社群媒體討論為背景知識。

在訪談的部分，希望對《旅行青蛙》遊戲涉入度較高的玩家進行訪談，故此本研究以平日有遊玩《旅行青蛙》遊戲（遊玩超過 3 個月）、消費該遊戲（購買幸運草或相關周邊）、收藏該遊戲、參與《旅行青蛙》遊戲的討論（網路發言）的玩家為主。找尋到的一位深度玩家後，以滾雪球抽樣（snowball sampling）方式，請該玩家推薦滿足上述原則者，共計三位玩家進行深入訪談（如表一）。

表一：受訪者資料

編碼	性別	年齡	職業	遊玩程度
A	男	35	研究助理	遊玩該遊戲5個月，曾購買幸運草，一天遊玩至少1小時。
B	男	26	研究生	遊玩該遊戲5個月，曾購買該遊戲周邊人物玩偶，一天遊玩至少1小時，全道具、名信片蒐集幾乎全滿。
C	女	30	研究生	遊玩該遊戲3個月，一天遊玩至少1小時，喜愛其畫風。

另外蒐集網路評論 20 篇（編碼為 I1-I20），與「旅行青蛙攻略交流（旅かえる）」、「旅蛙（旅かえる）旅行青蛙 曬蛙 交流 聊天」粉絲社團的重要 Po 文與回文 30 則（編碼為 T1-T20）。在 20 篇網路評論部分，以「旅蛙」、「攻略」、「解析」、「評論」為關鍵字，搜尋相關文章，主要為遊戲解析、遊戲攻略之書寫，此類資料可彌補研究者與受訪玩家在遊戲遊玩過程上認識之不足；在 2 個粉絲團 po 文部分，則以留言數量至多之前 30 則，試圖藉此描繪更豐富的玩家社會實踐。此二類資料將做為強化詮釋脈絡的參照文獻。

#### 肆、《旅行青蛙》的過程語藝分析

《旅行青蛙》（旅かえる），是由遊戲公司 HitPoint 研發的休閒手機遊戲。2018 年 1 月，這款輕巧的遊戲迅速廣大，在所謂的「佛系」青年群體之間流傳，成為社群媒體上風行的手機遊戲。一般而言，手機遊戲的設計講究娛樂性、延續性的強度讓玩家浸淫其中，以產生強烈的黏著度，來促使課金制度穩定運作，來達到遊戲經濟成長的目標；但《旅行青蛙》簡化的遊玩方式、低限度的遊玩參與、稀少的黏著度卻可以造成大量玩家的投入，這一方面反映了一種有別於過去手機遊戲的遊玩形式，這種形式透過其他的方式讓玩家參與了遊戲過程，另一方面此過程則成為所謂「佛系」文化的社會實踐。《旅行青蛙》的風尚與其遊戲過程、遊戲理念密不可分，而其背後的邏

輯與價值相當值得解讀與反思。

《旅行青蛙》位於兩種電玩的基本類型中：手機遊戲與放置型遊戲。早期的數位遊戲常在個人電腦或是如任天堂等遊戲機上進行，在 90 年代，手機遊戲從內建的簡單遊玩崛起，如《貪食蛇》(Snake, 1990)，成為打發時間的短小娛樂機器，然而隨著智慧型手機的普及、頻寬的改善，以及手機硬體技術的進步，手機遊戲（也可稱行動遊戲，已呈現該類遊戲的特質）也得到充分的發展 (Soh & Tan, 2008)。而《旅行青蛙》屬於放置型遊戲，所謂「放置型」是指必須將遊戲放下等待一些時間後才能得到下一步的步驟、成果，著名的遊戲如《開心農場》(Happy Farm, 2008)。放置型非常適合運用於手機遊戲，成為隨身攜帶、集結多種功能、不太需要長時間觀看螢幕遊玩的遊戲方式。

在上述特色下，本文以過程語藝之概念 (Bogost, 2008a)，探索《旅行青蛙》的可能性空間，解析其過程之規則，透過 Walther (2003) 較為具體的遊戲空間分析：敘事空間、現象學空間、符號空間之考察，解析該遊戲在故事與規則、玩家實踐、與文化意義與意識形態，了解該電玩遊戲背後所展現的深層結構。

## 一、《旅行青蛙》的敘事空間：故事與規則

在電玩遊戲中，玩家的經驗時常是真實與虛構間的結合來呈現，雖然依照遊戲類別的差異，玩家可能有著不一樣的體驗以及與周遭環境的互動活動 (Dickey, 2006)，但遊戲設計者所預設的「劇情」乃是構築玩家經驗的重要元素；至於這些劇情是如何呈現並被玩家所體驗，則需仰賴於遊戲創作者所使用的程式演算來實踐。換言之，遊戲是由「故事」與「科技」所組成 (Rouse, 2000)。所以欲了解《旅行青蛙》的可能性空間，可以針對遊戲過程語藝中，敘事空間 (espace narratif) 的故事與規則兩個層次進行分析，釐清該遊戲欲訴說的故事內容，與玩家遊玩的操作原則，以呈現遊戲文本之基本結構。

### (一) 結構鬆散、主線簡單的故事

基本上，《旅行青蛙》並沒有十分強烈的故事系統，從遊戲的一開始，便直接進入青蛙旅行與回家的過程。受訪者玩家也都認為，「旅蛙沒有故事」(A、B、C)，

或是「故事是玩家自己腦補」(C)；在網路評論當中，大都認為該電玩的故事隱晦，從旁敲側擊觀之，青蛙其實是「貴族」、「王子」等，並賦予豐富的故事想像(I1、I2)。《旅行青蛙》並非提供玩家一個鮮明的故事敘事，而是以電玩空間中程式所設置的環境模型，來訴說一個結構鬆散、主線簡單的故事，這反促使玩家投注更多的想像去詮釋該電玩文本。

這個電玩中的環境由「家屋」、「庭院」兩個場景構成，其中透過多樣植栽、水池、三葉草花圃、庭園布置、木頭桌椅、床鋪等物件，構成一個可以提供聯想資源的空間，玩家們得以在簡單、穩固、熟悉的場景中，建構屬於自己與青蛙共同擁有的世界觀。

## (二) 遊戲的遊玩規則：旅行準備

在簡單的兩個場景中，玩家得以熟悉地、安然地進行《旅行青蛙》最主要的規則：旅行。該遊戲主要的規則是「旅行—回家」，並以旅行的狀態（旅行的地點與相隨的夥伴）為成就，玩家可以操作的部分則是「旅行準備」。每次青蛙回到家中時，玩家都必須為他準備旅行，打包行李。根據打包的食物、裝備（帳篷、碗、燈、手拭巾），青蛙會進行不同機率的行動，包含：

1. 選擇目的地：攜帶特點食物或道具可以影響到地區的選擇，有些物品可以增加特定地區的被選概率，甚至可以直接確定選擇的地區。在一個區域內的目的地的選擇同樣取決於所攜帶的道具。

2. 選擇途經地：途經地依賴目的地之決定，每個地點都有對應的途徑地，通常是當地的縣府或重要交通樞紐。

3. 選擇繞路地：遊戲的目的是為了讓旅行過程更加多元，每次路途會額外添加幾個地區內繞路地點，攜帶物品對決定繞路地似乎沒有影響。也因為繞路地增加了許多變數。

4. 旅行時的夥伴：如果在途經會遭遇夥伴的道路，特定物品可以增加實際遭遇概率，就說裝備特定物品，即可增加碰到不同的旅伴的機率。

這樣看來，該遊戲的簡單規則即是，起點—途經地—繞路地—目的地，每個地點及道路都可能被青蛙經過，並觸發事件，而玩家便是在這個規則與機率的可能性空間中實施遊玩意義的創造。

在旅程中青蛙會寄回明信片，這個機制是用來顯示旅行的路徑與旅行的狀態，即玩家看不見的青蛙旅行之表現。也就是說，在該遊戲中，玩家唯一的回饋就是明信片。因此，明信片對玩家而言，是具有決定性的物件，它一方面是遊戲成就感的來源，是「遊戲中最期待的事情」（A、C），並且「日系繪畫風格，讓人很想蒐集明信片」（C），還可在社群媒體上分享明信片「曬蛙」（T1、T3、T5），更重要的是，明信片是《旅行青蛙》遊戲規則系統的可視表面，明信片將遊戲中旅行的機率與邏輯，表現成玩家得以依循、體會、蒐集、分享的具體過程。

## 二、《旅行青蛙》的遊玩實踐：偷來的時間

想要真正理解《旅行青蛙》尚需要了解玩家遊玩的現實情境，包含遊玩方式、操作方法、科技介面、遊戲習慣等，乃屬於現象學空間（*espace phénoménologique*）。現象學空間裡具有可感知性與同時性，玩家透過身體操縱電玩系統，試圖將電玩遊戲的複雜故事敘事縫合起來，並且以身體為基礎的遊玩將從遊戲延伸到現實的物理空間中，是一個玩家介入文本的連續性感知空間（Walther, 2003）。故此部分，我們將聚焦於受訪者玩家的切身經驗，且反思智慧型手機作為遊玩介面的技術現象學意涵。

手機遊戲相當注重黏著度的營造，會反應在遊戲時間的投入、遊戲物品的購買、議題討論的參與等面向。《旅行青蛙》的放置型特色，讓手機遊戲玩家更能彈性地控制自己遊玩的時間與空間：

有時候有空才拿手機出來看一下，通常不太會去搭理通知鈴聲，突然打開手機發現小孩回來的感覺很驚喜。（A）

任何時間地點都可以玩啊，心之所欲。其實我黏著度算是很高，但強度沒有很強，我可以玩很久，我到現在還在玩啊。這對於上班族來說有有容易入手的特點，可以放著，可以偷玩。（B）

回家的時候，在家的時候才會開。在家休息的時候。有些遊戲很明確是沒有工作才會玩，但它不是。（C）

受訪者的遊玩體驗展現了手機遊戲的技術現象，尤其在《旅行青蛙》中，碎片

化的遊戲過程，讓玩家可以自由地在常規的時間與空間中「偷玩」（B），它並不耗費太多心神，有時還帶來不確定的小樂趣，是打破現代性時空的一種戰術（tactic）（de Certeau, 1984）。玩家在「偷玩」的瞬間，賦予了玩家行動的積極能力去重構被規約的時空，他們與機器不斷互動、採取策略性的行動，勞動、通勤的場合像是一個討價還價的戰場。這樣的能動儘管稍縱即逝，只是在某些時刻展現自我，但其呈現了一個多元複雜的多向行動（activities），而這也是智慧型手機所給予主體的科技座架（Gestell）。

電玩遊玩是一種美學的形式，是客體與形式表現在身體與環境的關係上，可以反映出遊戲的社會性（Myers, 2008）。從 Jenkins（1992）的「文本竊盜者」（textual poachers）概念來看，《旅行青蛙》的玩家將遊戲帶進自己的現實，並實踐著該遊戲的文化。一方面，這個竊盜是玩家挪用《旅行青蛙》文本進行詮釋，如「二創」、「線上討論」、「曬蛙」（T1、T2、T3、T5、T10、T12、T15）（見圖一）；另一方面這個「竊盜」還可以更現實，玩家藉著智慧型手機的行動特性，盜取資本主義的勞動時間，以「偷玩」來打造屬於自己的可能性空間，透過保有「自己的場所」（my place）（Vaneigem, 2005），透過執行「忙裡偷閒」的語藝，來造就日常生活中大眾透過文化實踐來進行的抵抗或逃逸。

### 圖一：玩家的「曬蛙」行為（T1）



### 三、《旅行青蛙》的符號空間：回家與旅行之間

Bogost 的過程語藝除了得以解析電玩遊戲的規則與遊玩過程外，更重要的是，透過玩家與文本之間共同符號互動與詮釋，深探遊戲文本的深層結構和意識形態，接下來將援引 Walther 的電玩符號空間來輔助解釋《旅行青蛙》的最隱密的過程。在遊戲的符號空間中，玩家必須透過遊戲的過程學習、了解電玩遊戲空間中的各種符號與其可能的意義。這個過程充滿了趣味與令人驚奇的互動，而此互動掌握語義空間的意涵可簡化為兩個面向：一個是玩家對電玩空間中符號的「功能性詮釋」，另一個則是電玩符號在電玩遊戲結構中所負有的意義與功能。在符號空間強調玩家與文本互動的原則下，符號空間中所產生的蒙太奇是更為巨觀的符號體系，玩家看到的不是古典的蒙太奇拼貼，亦不是強調連續性、強調感知上的抵抗蒙太奇，而是經由更投入遊戲，全面與電玩遊戲的符號編織成意義系統，以體現遊戲文本的價值 (Walther, 2003, p. 212)。

從前述兩種分析中，可以見得《旅行青蛙》的故事與互動、內容與形式全都致力在編織著一種單純但深刻的邏輯，即「回家—旅行」。無論從敘事或規則，還是遊玩操作，都不斷地陳述著玩家對旅行與回家兩種處境的「消極的把握」，他們並不將重點放在遊戲的致勝，而是強調遊戲帶來的「安適」，以玩家自覺的「旅行於回家」(travelling-in-dwelling) 與「回家於旅行」(dwelling-in-travelling) (Lury, 2002) 雙重結構來對峙現代性常規式的快速節奏及其厭煩；而此雙重結構是由遊戲中的符號物件所建構的，包含了旅行者的物件、遊客的物件與安居者的物件三種範疇。

#### (一) 旅行者的物件

在前述敘事空間的分析中，玩家為青蛙所準備的食物（葡萄乾司康、三明治、南瓜百吉餅、餡餅、艾蒿油麵包、胡蔥炸麵包等）、裝備（帳篷、碗、燈、手拭巾等），都是一種旅行者的物件 (traveler-object) (Lury, 2002)。這些物件在遊戲演算過程中乃作為影響旅行路徑的變項，在符號的意義過程上則指涉旅行活動的再現。食物與裝備說明著具有各種程度的旅遊能力，並家保持一種本真性 (authenticity) 的關係，也就是說，家與旅行是相互依存的。更精確的來說，旅行者物件可以讓旅行顯得更好，就功能性的詮釋而言，玩家在遊玩過程中會了解，為青蛙準備的旅行者物件所

應該聯繫到的內在象徵意義。

此外，青蛙在旅途中所獲得的「土產」（溫泉饅頭、忍者仙貝等）與「紀念品」（招財貓、不倒翁等）也是一種旅行者物件，這些物件並非作為旅行的準備，而是旅行的延伸。「土產」與「紀念品」靠一種指示性的指涉延伸到回家中，例如鴿笛（はと笛）（見圖二）指涉東北地方的奧入瀨溪流苔橋，毛豆麻糬（ずんだもち）則會聯想到五大堂透橋、入道崎燈塔、奧入瀨流苔橋等日本東北地區，這些物件象徵特定的歷史、政治、宗教與社會境況，且不需要透過移動來取得它在旅行文化中地位。

圖二：鴿笛（はと笛）指涉東北地方的奧入瀨溪流苔橋



受訪者 A 在談論中仔細地描繪了旅行者物件與自己的關係：

對我來說，這些紀念品很重要啊，當我獲得了日本各地的食品或代表性的小物，我會覺得我好像更懂日本，或是說我可以掌握日本文化的內涵。我覺得很多玩家可能不知道溫泉饅頭就是從草津溫泉來的啊，但我知道。（A）

蒐集各地土產與紀念品回家，並且成為符號的系列，對玩家而言是十分滿足的，透過收藏與給予的行為，來獲得「旅行於回家」（travelling-in-dwelling）的感受。

這些旅行者物件，是一種內在界線被穩定於回家狀態之物，玩家以給予和收藏的

行為，顯現玩家在家等待時的樣貌。食物、裝備、土產、紀念品，透過遊戲中符號的呈現與玩家的理解，在青蛙去旅行的地方與在家的玩家之間搭成一致性的意義。這是一種有趣的語藝，玩家可以去理解這些物件的痕跡（traces），並且建立它們的指示性象徵，但同時簡化了旅行者與旅行物件的旅程，將豐滿扎實的意義壓縮成玩家得以掌握的路徑。

## （二）遊客的物件

「他不是旅行青蛙是遊客青蛙」（B），當受訪者認真地考量到青蛙寄送明信片的時候，他覺得「他就是一名遊客啊」（B）。在《旅行青蛙》中，除了表面上的旅行系統外，還存在一層明信片的郵政系統，如前述，玩家的主要成就回饋便來自於青蛙從外地寄回家的明信片，但明信片遞回具有機率，以創造玩家的等待行為，而這也成為該遊戲的核心意義之一。明信片作為一種「遊客的物件」（tripper-object）（Lury, 2002），其包含移動性與不確定性兩層意義。

相較於前述的旅行者物件，明信片相對是移動的，較不被地區所限制，也不總是被綁在儀式、習俗或特定的任何一種地方中。它們的意義持續地被建構於最後的所在，如玩家的手中。更為具體地說，遊客物件目的論地被最終的休憩地方來決定，像是某些被帶回家的物件，不只是那些土產、紀念品之類的物品，還有一些有「個人化的東西」（personalized object）像是相片、明信片等等。在《旅行青蛙》粉絲團的玩家分享中（I14、I17）（見圖三），青蛙的旅行被重組（recombine）於具體的「回家於旅行」（dwelling-in-travelling）中，玩家會對寄回的明信片進行個人化的解讀。在回家後，這樣的物件就可能有「個人的」、「情感的」意義，此意義並不是本來就有的，所以不被公共地賦予價值，因此每一張明信片的分享都是屬於玩家自己的。

而明信片的郵政系統，則增強了不確定性，遊戲模擬青蛙從外地寄信回家時，明信片的準時、延遲、可能不會送達，玩家會因為這種時間上的風險，而更加深個人化的詮釋：

有時候好幾天都沒有寄明信片回來，也沒回家；有時候也沒寄明信片。

我常在群組裏跟其他人討論，我的青蛙超不乖，出去玩都沒有想到我。（A）

在 Derrida 的《明信片》（Le Carte Postal）中說明了郵政系統的特徵，複雜的流動網絡，讓明信片永遠有遲到或到不了的可能，這樣一來，明信片的送達可能永遠包含著暫停、中斷、遲到、遺失的威脅（Derrida, 1968）。對於玩家而言，這種等待是一種「詩意」（A），也正因如此，在 Derrida 式的意義流竄裏，玩家可以對明信片的出現、延遲、遺失與其內容，進行個人化的意義補充。

相對於旅行者的物件，遊客的物件的意義是任意武斷的（arbitrary），是被回家所豐富意義，明信片的意義便在於移動到家的過程。明信片的意義是開放性的，比較缺乏界線，甚至可以說是延異的（différance），也不是物質面貌上不可避免的結果，而是被玩家的「旅行—回家」語藝所建構私人情感與個人詮釋。

### 圖三：明信片具有個人化的詮釋（I17）



#### （三）安居的物件

《旅行青蛙》透過「旅行於回家」與「回家於旅行」兩種符號過程的運作，建造了一個旅行的模型，使玩家可以輕易地、安全地投入旅行的擬仿之中，並將自我包圍在緩慢、持續、安全的意義迴路中。該遊戲被稱為「佛系」，便在於其創造了一個安全的遊玩空間，遊戲的過程不強迫玩家進行理性、計算、競爭的投入，僅僅在旅行與回家之間提供一個讓玩家投入詮釋意義的空間。受訪者 B 便認為：

我覺得《旅行青蛙》就是一個偽故事的概念，他沒有要給你什麼，就讓玩家自己想像，大家還真的都可以腦補很多。有一種景觀劇本的感覺，玩家可以延伸旅行的劇情。(B)

我大部分的物品都蒐集完了啊，明信片也是，當我去翻這些東西時，就會想到我玩遊戲的歷程。(B)

Lury (2002) 認為，移動的物件 (object-in-motion) 與靜止的物件 (object-that-stay-still) 將進一步地把物件的過程轉為傳記，無論它們是移動或是靜止，將會提供我們關於人的生活中各種旅行或回家討論。於是乎，《旅行青蛙》的遊玩便可能有一種個人傳記書寫的可能。

這也呼應了在現象學空間分析中，個人在資本主義現代性生活中所面臨的不適與抵抗。Giddens (1991) 認為，在整個資本主義現代性的過程中，個人化 (personhood) 及自我認同 (self-identity) 之所以能被理解，是透過個人傳記 (biography) 的書寫，這樣的實踐促使個體反思性地認識自我。從 Giddens 的角度來看，《旅行青蛙》似乎恰恰可以安頓這後傳統社會 (post-traditional society) 中的自我：

在遊戲裏很多紓壓、療癒、可愛的設計。像是一種小盆栽，你可以細心地照顧，為他安排。越玩越覺得療癒、溫暖，會心情好。另外，像是可以蒐集他的明信片，不同的旅遊地點，朋友出現。老鼠、蝴蝶朋友的出現，去哪裡有點忘記，像是去泡溫，都可以讓我有一種放鬆去旅行，或是在家休息的感覺，或是說在家玩遊戲就可以像是去旅行。(C)

受訪者 C 將手機比擬成「小盆栽」，當玩家進行遊戲中的物品蒐集、配置時，可以感受到「療癒」，由意義詮釋所編織的豐富想像，讓玩家表現著對遊戲的「投入」：

青蛙的家，包含庭院，場景看起來很舒服，有時候他會回來，有時候不會，營造一種不確定的感覺，或是回家的感覺，有神秘感。這畫面會聯想到小時候的圖畫本，有一個封面，常常看著封面，我想要進去那個家。在我最投入的時候，想像空間會不斷地擴大。（C）

小盆栽、庭院、神秘感、繪本、想像空間、投入，彷彿指向沙遊治療（sandplay therapy）的意涵，當我向受訪者 C 提到沙遊時，她很快地就同意了我的說法。沙遊治療是榮格學派精神分析中的一種工具，讓參與者放置各種小物於裝滿沙的木盒中，參與者可以隨心所欲、自由自在地進行設計、擺設，讓沙盒成為一小世界，在過程中，參與者積極地參與並創出圖樣的表徵，可以反映內在微妙的轉變。玩家把遊戲比做沙遊，彰顯了《旅行青蛙》一樣具有在虛實之間充盈敘事與意義的功能。

《旅行青蛙》不但是出外旅行，更是回家安居。一方面其透過可能性空間的規則化來達成一種四處環繞、橫貫穿越的旅行；另一方面，遊戲更強調旅行之後又返回的地方，攜上一些將地方符號化的物件或影像一如相片、明信片、紀念品，並且獲得最終的詮釋。玩家與遊戲創造出一種安居，它不但以緩慢、碎片、安全的速度對峙現代性，更重要的是，遊戲的可能性空間提供了玩家多種的詮釋契機，其指涉自我的反身性計畫（the reflexive project of self）（Giddens, 1991），無論是「傳記」或「沙遊」的哪一種，玩家都可以輕鬆地對行動的方式加以選擇，甚至（佛系地）不做選擇，遊戲中各程序連續性、內在性的詮釋，讓玩家感到自己是最獨特的自我，擁有獨一無二的「旅蛙」。

## 伍、結論與討論：當代數位語藝批評

近幾年流行的「小確幸」的青年次文化，反映著當代社會的樣貌，《旅行青蛙》的風格幾乎也是小確幸文化的分支，在高度現代化資本主義的社會環境中，青年在尋找一種得以慢下來與自主的狀態。特別的是，《旅行青蛙》中大部分的玩家為女性，有別於追求「爽度」<sup>2</sup>的典型男性玩家，女性玩家更常是通過參與遊戲文本意義的詮釋，來達成所謂的「好玩」（fun）。過程語藝的解析中，表面上看來，除了進入庭院

2. Playability，指的是你玩遊戲時感到的「爽度」或是一款遊戲你可以玩多久，是一個常用來評斷遊戲品質的方法。

收割幸運草、在商店選擇購物、回到屋子放置食物外，玩家似乎並無法對遊戲進行任何干預，但事實上，該遊戲的可能性空間，正是此匱乏的參與性與操作性下，才更具有得以增添意義的開放契機。《旅行青蛙》指涉著一種提供情感依賴、自我掌握、安全地詮釋的可能性空間，遊戲的過程崇尚悠然自得，投射了玩家對此類電玩遊戲的需求。玩家在遊戲中體現的強烈照顧情緒，也同時投射出在現代性社會中，對「安居」的渴望。

電玩遊戲研究者東浩紀（2007）在《遊戲性寫實主義的誕生》中指出，當代電玩遊戲的深厚發展，已經完全反映後現代性的確立，在大敘事的衰退後，遊戲作品與玩家所身處的多媒介環境，不斷地製造出具備讓玩家去想像其它故事的寬容空間，這個寬容空間（猶如可能性空間）奠基在資料數據的基礎上（database），並透過更多元的傳達互動來打造想像力的環境，藉由反身性再建構出支撐自我意義的世界，讓個人化的「小敘事」得以被理解與實現。

以過程語藝解析當代電玩文本與其遊玩，乃強調將玩家在「規則」、「模型」中所創造出的可能性空間呈現出來，對玩家而言，其並非一種現實的約束，而是對現實的多重想像與個人身分的保證。或許我們總認為電玩遊戲的動機設計，在於刺激玩家去想要獲得某樣成就與難以取得的物品，進行誘使其採取行動；但從本研究看來，更重要的是，提供玩家創造意義的空間，與審視多元社會實踐下玩家所渴望的滿足感，這將是所謂「遊戲」的要務。

進一步地將討論回到過程語藝與當代數位語藝的思索追問。可以見到，當前台灣傳播領域中的數位語藝，時常聚焦於互聯網與社群媒體上人們的圖文展現，與其產生的效果和影響，某個程度上，這樣的議題發展限縮了對新興媒體的想像與展望。為了充分認識數位媒體對社會與傳播的推進，對於數位語藝的研討尚須含納其他的媒體形式，尤其是過程性內容（procedural content）（Togelius et al., 2013），而電玩遊戲則是其中重要的類型。當手機應用程式介面、互動式文本、數位文學、網路新聞等內容表現皆趨向遊戲化（李順興，2010；賴玉釵，2016、2017），更多的使用者在程式設計的世界中與人工智慧互動，藉由過程性的多層次（multi-level）、多模態內容（multi-content）展現，達到表述與觀點的提供。

透過本研究對研究者 Bogost 與過程語藝的引介與應用，作為當代數位語藝概念

的補充例證，數位語藝的研究取徑除了可以強調「情感訴求」、「互動性」、「互文性」外（Warnick, 2007），尚可針對「過程性」來實施語藝批評。強調過程性的數位語藝，讓我們更加地留意，在使用者與系統互動時，立基於身體經驗的文本流動性，與文本的程式運算基礎，是一種對文本過程的結構性還原，其體現了數位媒介構成的新唯物主義特質。Bogost 提出的數位語藝概念，符合數位內容與形式的更新與變遷，解決了傳統語藝理論與晚近數位實踐之間的脫節，可以說是當代語藝批評的核心實踐（Eyman, 2015）。

不過，儘管 Bogost 的過程性概念企圖構造一個兼顧文本與玩家的理論觀點，過程語藝也的確深化了電玩遊戲的本體論，但過於強調規則分析的「過程主義」（proceduralism），雖然能詳盡地解析遊戲架構，探求電玩遊戲的表現、傳播與理解的運作，卻可能還是忽略了玩家的觀點。在 Bogost 的「可能性空間」理論假設裡，玩家看似得以在限制中自由地獲得樂趣，但事實上，建築在過程語藝之上的遊玩觀察，更容易看到的是，玩家在遊戲規則中無法自由、自主地施展身手，甚至無法確定玩家是否得以從遊玩中獲得樂趣（Sicart, 2011）。

本研究一方面運用 Bogost (2008a) 的過程再現與過程語藝，來形成對電玩裡的不同模擬過程的本體認識，另一方面亦經由 Walther (2003) 的敘事空間、現象學空間、語義學空間，三種電玩空間符號分析接合，來補充 Bogost 未明示的語藝批評方法，解析出文本、玩家與社會的實踐意涵，帶有詮釋學意義上的方法論架構，可以細緻地描述電玩過程中玩家遊玩與電玩文本所構成的整體，是一種「過程詮釋學」（procedural hermeneutics）（Salin, 2018）的嘗試。透過本研究對過程語藝的應用與微調，我們更可以理解電玩遊戲的架構與玩家投入的狀態。也就是說，當遊戲吸引著玩家持續與電玩內容互動，成功執行操演遊戲過程，探索電玩空間中由符號打造的多模態環境，玩家就得以過程性地理解電玩遊戲的意義，並且參與了電玩遊戲的特定觀點的表達，此時玩家亦具有意義詮釋的能動性。

電玩遊戲以過程性文本來進行理念的宣稱，而玩家則在過程中對文本進行理解與詮釋。這樣看來，過程語藝所持之目的，並不一定在「改變」對方的態度或行為，而是解釋了在互動與沉浸的數位虛擬環境中，使用者／玩家如何參與文本的意義產製（meaning-making），使一個與數位文本共在的「電子符號行動者」（沈錦惠，

2007) 得以可能。

過程語藝作為較新穎的當代數位語藝批評方法，在近年的傳播研究裡起了重要的作用，其協助研究者們用更動態的方式來認識使用者與內容之間的關係。不過，在「說服性電玩」一詞出現的十餘年後，仍缺乏更多元、更豐富的實證研究來說明過程性的內容究竟如何達到表達與說服效果 (Bett, 2011)，這是本研究尚有未竟之業，亦是未來數位語藝與電玩研究可以持續嘗試的研討方向。

## 參考文獻

- 王孝勇 (2016)。〈Mikhail Bakhtin [時空型]概念的視覺語藝意識與實踐之初探：以2014年台北同志遊行為例〉。《中華傳播學刊》，30：143-178。doi: 10.6195/cjcr.2016.30.05
- 吳岱芸 (2015)。〈從遊戲到遊戲化：行銷溝通遊戲化理論初探〉。《新聞學研究》，124：215-251。
- 吳裕勝 (2009)。〈從Wii 探論科技物的想像與觸覺經驗移變〉。《文化研究月報》，92：16-41。doi: 10.7012/CSM.200905.0016
- 李長潔 (2013)。〈逾越的愉悅—《零》系列電玩遊戲的空間閱讀〉。《傳播研究與實踐》，3 (1)：167-203。doi: 10.6123/JCRP.2013.008
- 李長潔 (2018.1)。〈科學傳播中的視覺化語藝：以氣候變遷議題為例〉。「2017科學傳播年會」。台北：世新大學。doi: 10.6930/9789868844858.201808.0002
- 李順興 (2010)。〈數位文學的交織形式與程序性〉。《中外文學》，39 (1)：167-203。doi: 10.6637/CWLQ.2010.39(1).167-203
- 李毓潔、王貞淑 (2010)。〈電玩遊戲內置入 Bloom 知識與認知歷程重現概念模型〉。《電子商務研究》，8 (4)：473-498。doi: 10.29767/ECS.201012.0003
- 沈錦惠 (2007)。《電子語藝與公共溝通》。台北：天空數位圖書。
- 東浩紀 (2007)。《ゲーム的リアリズムの誕生動物化するポストモダン2》。東京：講談社。
- 林日璇 (2014)。〈社交媒體 vs. 線上遊戲：台灣成人網路使用、媒介慣習與人際互動〉。《中華傳播學刊》，25：99-132。doi: 10.6195/cjcr.2014.25.04
- 林宇玲 (2011)。〈線上遊戲與性別建構〉。《新聞學研究》，108：51-58。doi: 10.29843/JCCIS.201001.0004
- 邱誌勇 (2014)。〈視覺性的超越與語藝的複訪：數位時代視覺語藝的初探性研究〉。《中華傳播學刊》，26：107-135。doi: 10.6195/cjcr.2014.26.04
- 姜義村、陳上迪 (2012)。〈數位體感遊戲對於促進高齡族群之健康效益〉。《中華體育季刊》，26 (1)：41-49。doi: 10.6223/qcpe.2601.201203.2005

- 柯舜智 (2010) 。〈傳播研究轉向：瞭解電玩遊戲〉。《新聞學研究》，102：365-372。
- 洪漢鼎譯 (1998) 。《真理與方法》。上海：上海譯文。（原書 Gadamer, H. [1960]. Truth and Method. New York: McGraw-Hill.）
- 秦琍琍 (2017.5) 。〈從全媒體時代看視覺語藝的實踐：理論與現象的對話〉。「第十二屆傳播管理發展與趨勢學術研討會」。台北：世新大學。
- 張鐵懷、陳斐卿 (2016) 。〈小學生玩家展現的電玩實踐社群知識—以數學自由擬題為例〉。《科學教育學刊》，24 (1)：31-55。doi: 10.6173/CJSE.2016.2401.02
- 曾鈺涓 (2005) 。〈電玩成為藝術形式的可能性〉。《中外文學》，34 (3)：65-84。doi: 10.6637/CWLQ.2005.34(3).65-84
- 費翠 (2012) 。〈從斧鑿真理的縱深到尋訪生活的樣態：言說者定義的轉變〉。《傳播研究與實踐》，2 (2)：179-207。doi: 10.6123/JCRP.2012.026
- 馮嘉玉、晏涵文 (2005) 。〈國中學生電玩遊戲成癮傾向與自覺健康狀態之關係探討〉。《台灣公共衛生雜誌》，24 (5)：402-410。doi: 10.6288/TJPH2005-24-05-04
- 楊亨利、王貞淑 (2006) 。〈電玩遊戲中之置入行銷手法效果〉。《管理與系統》，13 (4)：523-549。
- 蔡明春、鄭青展、林淑萍 (2008) 。〈大學生線上遊戲成癮對身心健康與學習態度之影響—以台灣北區六所大學為例〉。《台灣公共衛生雜誌》，27 (2)：143-157。doi: 10.6288/TJPH2008-27-02-06
- 蔡鴻濱 (2017.6) 。〈初探數位語藝理論與方法的反思與重構〉。「2017 年中華傳播年會」。嘉義：中正大學。
- 賴玉釵 (2016) 。〈跨媒介敘事與數位傳散策略：評析《擴散媒介：網絡文化、創建價值及新義》〉。《新聞學研究》，128：195-206。doi: 10.30386/MCR.201810\_(137).0004
- 賴玉釵 (2017) 。〈數位時代說書人與新媒介浪潮：引介《敘事新聞與數位敘事》〉。《傳播研究與實踐》，7 (2)：263-283。doi: 10.6123/JCRP.2017.022

- 薏卉 (1987)。〈電動玩具走入教室－陳勝利老師的「電玩教學」〉。《師友月刊》，241：25-27。doi: 10.6437/EM.198707.0014
- Alvesson, M. (2004). Organizational culture and discourse, In D. Grant, C. Hardy, C. Oswick, & L. Putnam (Eds.), *The Sage Handbook of Organization Discourse*. London: Sage. doi: 10.4135/9781848608122.n15
- Betts, T. (2011, September). *Pattern recognition: gameplay as negotiating procedural form*. Paper presented at DiGRA Conference, Hilversum.
- Bogost, I. (2005). *The rhetoric of exergaming*. Paper presented at the Proceedings of the Digital Art & Culture Conference (DAC'05), Copenhagen, Denmark, November 30th-December 3rd 2005.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press. doi: 10.7551/mitpress/5334.001.0001
- Bogost, I. (2008a). The rhetoric of video games. In K. Salen (Eds.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 117–140). Cambridge, MA: The MIT Press. doi: 10.1162/dmal.9780262693646.117
- Bogost, I. (2008b). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Burri, R. V. (2012). Visual rationalities: Towards a sociology of images. *Current Sociology*, 60(1), 45-60. doi: 10.1177/0011392111426647
- de Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Derrida, J. (1968). *Le Carte Postal*. Chicago: University Chicago.
- Dickey, M. D. (2006). Game design narrative for learning: Appropriating adventure game design narrative devices and techniques for the design of interactive learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 54(3), 245-263. doi: 10.1007/s11423-006-8806-y
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures*. UK: Open University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding Video Games:*

- The Essential Introduction*. London: Routledge.
- Eyman, D. (2015). *Digital Rhetoric: Theory, Method, Practice*. University of Michigan Press. doi: 10.2307/j.ctv65swm2.6
- Faiola, A. (2006, May 27). When escape seems just a mouse click-away. *The Washington Post*, p. A01. doi: 10.1177/1555412009360414
- Fiske, J. (1989). *Reading Popular Culture*. Londres: Hyman.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in The Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
- Harper, T. (2011). Rules, rhetoric, and genre: Procedural rhetoric in Persona 3. *Games and Culture*, 6(5), 395-413. doi: 10.1177/1555412011402675
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge. doi: 10.4324/9780203114339
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative. *Computer*, 44, 53.
- Lash, S. (2002). *Critique of Information*. London: Sage. doi: 10.4135/9781446217283
- Lury, C. (2002). The objects of travel. In C. Rojek & J. Urry (Eds.), *Touring Cultures: Transformations of Travel and Theory* (pp. 75-95). London: Routledge.
- Mäyrä, F. (2009). Getting into the game: Doing multi-disciplinary game studies. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 313-329). New York: Routledge
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT press.
- Myers, D. (2008). The video game aesthetic: Play as form. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 67-86). London: Routledge.
- Perez-Pena, R. (2003, July 9). Obesity on rise in New York public schools. *The New York Times*, p. B1.
- Rouse, R. (2000). *Game Design Theory and Practice*. Plano: Wordware Publishing Inc..
- Salin, A. (2018, August). *Principles of procedural hermeneutics*. Paper presented at The philosophy of computer games conference, Copenhagen.

- Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, 5(4), 403-424. doi: 10.1177/1555412009360414
- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game Studies*, 11(3).
- Soh, J. O. B. and Tan, B. C. Y. (2008). Mobile gaming. *Communications of the ACM*, 51(3), 35-39. doi: 10.1145/1325555.1325563
- Taylor, L. (2002). When seams fall apart: video game space and the play. [Electronic version]. *Game Study*. Retrieved from: <http://gamestudies.org/1103/archive>
- Togelius, J., Champandard, A. J., Lanzi, P. L., Mateas, M., Paiva, A., Preuss, M., & Stanley, K. O. (2013). Procedural content generation: Goals, challenges and actionable steps. *Dagstuhl Follow-Ups*, 6, 61-75. doi: 10.4230/DFU.Vol6.12191.61
- Vaneigem, P. R. (2005). *Le Traité de Savoir-Vivre à L'usage des Jeunes Generations*. Paris: Gallimard Press.
- Voorhees, G. (2009). The character of difference: Procedurality, rhetoric, and roleplaying games. *Game Studies*, 9(2).
- Walther, B. K. (2003). La representation de l'espace dans les jeux video: généalogie, classification, et réflexions. In R. Mélanie (Eds.), *La Pratique du Jeu Video* (pp. 205-219). Paris: L'Harmattan. doi: 10.7202/008641ar
- Warnick, B. (2007). *Rhetoric online: Persuasion and politics on the World Wide Web*. New York: Peter Lang.

