

## 專欄



發布日期：114-09-26

### 我們其實不是在玩遊戲，而是在一起寫故事：談《Beyond the Screen》這篇文章帶給我的啟發

本文作者為音樂所學生

你有沒有曾經玩完一款遊戲，久久無法抽離？或者夢到遊戲裡的角色，讓你不斷回想如果當初選另一個對話會怎麼樣？那不只是太入戲，也不是「玩得太多」，而是一種很真實的情感共鳴在發生。

他的答案是：因為我們不是單純在「玩」一款遊戲，而是和它一起「創造」了一段經歷。

#### 玩家不是觀眾，是共創者 (Co-Creator)

文章裡一個重要概念是：玩家是「共創者」(co-creator)。我們不是坐著看劇的觀眾，而是走進故事裡面、動手參與的人。玩家透過每個選擇、每個操作，影響故事的發展，甚至也影響自己的感受。

文章中舉例像《Mass Effect》(《質量效應》，一款宇宙冒險RPG，玩家會扮演一名太空指揮官，與隊友發展關係、影響整個星際戰爭的結局)中，玩家的每個對話與選擇都會改變關係與結局。《The Witcher 3: Wild Hunt》(《巫師3：狂獵》，奇幻動作RPG，玩家扮演獵魔人，在虛擬世界裡需要做出複雜的政治與感情抉擇)，玩家可以選擇與哪個女性角色發展感情，並影響劇情與角色命運。《Life is Strange》(《奇妙人生》，劇情導向遊戲，主角能夠倒轉時間改變事件走向)則讓玩家親身經歷「選擇會帶來代價」這件事。因為是自己主動選擇的，其所創造的情感也就更真實、更貼近。

文章裡還引用了不少研究和實例，像是有人會真的對角色產生「喜歡」、像戀愛一樣的情感投入。這不是誇張，而是因為遊戲透過角色設計、對話選項、劇情推進，讓我們投入情感去「共度一段關係」。

#### 沉浸感：感官、挑戰與想像

說到玩遊戲最常被提到的字，肯定有「沉浸感」(immersion)。Pinto引用了一個非常清晰的模型，來幫我們拆解「沉浸」的三個層面。這是 Ermi & Mäyrä (2005) 的 SCI 模型，分別是：

##### 1. 感官沉浸 (Sensory Immersion)

原文："Sensory immersion captures players through audiovisual elements."這是最直觀的沉浸方式，比如畫面精緻、音效震撼，讓你彷彿「身在其中」。《God of War》(《戰神》，北歐神話背景的動作冒險遊戲)就是一個經典例子，它用超高品質的畫面和環繞音效帶你進入冰雪與神話的世界。

##### 2. 挑戰沉浸 (Challenge-based Immersion)

原文："Challenge-based immersion engages them through gameplay mechanics and problem-solving."當玩家因為一場戰鬥、一個難解的謎題而全神貫注時，就是這種沉浸。《Celeste》(《蔚藍》，平台跳躍遊戲，主角攀爬一座象徵內心掙扎的山)就利用困難卻公平的操作挑戰，讓人「卡關卡到愛上它」。

##### 3. 敘事/想像沉浸 (Imaginative Immersion)

原文："Imaginative immersion involves them deeply in the game's narrative and world."讓玩家真的相信自己是那個角色、為角色的命運擔心。文章以《Doki Doki Literature Club!》(《心跳文學社》，表面是戀愛養成遊戲，實際上是心理驚悚元敘事作品)為例，從粉紅泡泡的校園戀愛突然跳轉為解構遊戲本體的驚悚劇情，讓人從頭到尾神經緊繃。

這三種沉浸經常是交織的，當這些沉浸感越深，玩家就越可能與遊戲產生情感連結，也越可能讓遊戲的經驗留在心裡好幾年。

#### 「理性距離」與「願意投入」：遊戲裡的真實情感

文章還提到一個觀點：「理性距離 (rational distance)」。意思是說，就算我們知道遊戲是假的，還是可以很真心地投入、被感動。這種「明知是假的但仍然真情投入」的感覺，跟看劇時哭得唏哩嘩啦一樣，是人類的心理機制很特別的地方。

有些學者甚至認為，我們不是「擱置懷疑 (suspension of disbelief，不要質疑遊戲的設定，常跟沉浸感一起拿來討論的概念)」，而是「主動創造相信 (active creation of belief)」。我們選擇暫時相信這個世界，選擇讓自己被故事打動。這也是為什麼有些遊戲會用「打破第四面牆」、「後設」的手法(像《心跳文學社》)，刻意拉近或破壞這個距離，讓我們陷得更深。

#### 遊戲的影響，不只留在螢幕裡

文章也提到「incorporation」的概念：我們不只是投入當下的遊戲，而是把遊戲經驗「融入」日常生活與自我認同。我們在遊戲中做的選擇，會促使我們思考：我真的是那樣的人嗎？我會為了這個角色犧牲嗎？我能面對那樣的損失嗎？

這樣的體驗，其實比起很多我們日常看過就忘的媒體作品，更像是一場內在的冒險。

#### 我們和遊戲一起共享了一小段生命

這篇文章讓我重新理解「玩遊戲」這件事。不只是殺時間與逃避現實，有時候，遊戲反而讓我們面對更真實的自己。我們不是在「看」一段故事，而是在「活」一段人生。在那個世界裡，我們做選擇、投入情感、為某個角色痛哭或歡笑。然後我們帶著這段經驗，回到現實世界，卻已經不太一樣了。

[回上一頁](#) >

▼ 展開

## NYCU 國立陽明交通大學

📍 校址：300093 新竹市東區大學路1001號 [📍](#)

☎ 電話：+886-3-571-2121

陽明校區

📍 地址：112304 臺北市北投區立農街2段155號 [📍](#)

☎ 電話：+886-2-2826-7000

交大校區

📍 地址：300093 新竹市東區大學路1001號 [📍](#)

☎ 電話：+886-3-571-2121