

線上遊戲社交性研究： 玩家社交活動與「第三場域」的觀點

學生：陳智先

指導教授：李峻德 博士

國立交通大學傳播研究所

摘要

遊戲自古以來即為人類歷史中重要的文化形式，而隨著科技的發展，遊戲也逐漸延伸至電腦平台，且讓玩家得以透過網路連線方式，與其他玩家在同一遊戲環境中追求娛樂。眾多學者與遊戲設計者指出，社交互動對於玩家獲得樂趣、形塑社群而言相當重要，而社群更是增加遊戲黏著度的關鍵要素。儘管如此，過往從空間、環境角度探討遊戲設計與玩家社交活動關係之研究累積卻相當稀少。

據此，本文之研究目的，欲從電腦人機互動研究中的「社交性」觀點出發，並援引社會學中「第三場域」的概念，探討遊戲中空間環境與玩家社交互動之關係，期能釐清社交性與線上遊戲之關係，並作為遊戲設計上提升玩家互動之參考。本文以角色扮演線上遊戲作為研究場域，招募 12 位玩家，以日誌與深度訪談等方法收集玩家互動資料，並以活動理論作為分析的依據架構。

分析後發現，玩家於遊戲中社交活動主要可分為「合作」、「交誼」與「競爭」等三種導向形態，且遊戲環境中同時包含了空間性及非空間性的「第三場域」。不同導向玩家社交活動的特質與「第三場域」間具有不同關係，也具有相異的社交性需求。此外，本文也認為，玩家社交活動相較於「第三場域」之概念，更適合做為發展遊戲社交性之依據。

關鍵字：社交性、社會互動、活動理論、第三場域、線上角色扮演遊戲

Social Activity and the “Third Places”: The Sociability Issues of Online Role Playing Games

Student: Chih-Hsien Chen

Advisor: Jim Jiunde Lee, Ph. D.

**Institute of Communication Studies
National Chiao Tung University**

Abstract

Game is a significant cultural form in human history, and players can play together in a common computer environment online now as the progress of technology. Since many scholars and game designers emphasize the importance of factors such as community and social interaction for games, there are few studies that explore the relationship between “environment” and player’s interaction.

Accordingly, this study explores the sociability issues of online games from the standpoint of the “Third Places”, and uses activity theory as the main analysis structure after taking diary study and interviewing 12 players of online role playing games.

The results indicate that there are three main interaction forms of online game players: “cooperation”, “social interaction” and “competition”, and the “Third Places” are not only composed of spatial factors in online games. Each interaction form has a different relationship with the “Third Places”, and influences players’ needs of sociability. In addition, interaction forms of players are more crucial for exploring sociability issues of online games than the “Third Places” concept.

Keywords: activity theory, online role playing games, sociability, social interaction, the “Third Places”.

代誌謝：給妳/你們，這路途上的美麗風景…

幾年前曾讀到作家柯裕棻老師的一篇文章，內容描繪一段薄暮黃昏獨行在白雪皚皚小徑上的感官經驗，比擬在異地求學多年，以青春作賭注，面對前途漫漫那種誠惶誠恐、孤絕寂寥的心境。當時還是大學生的我，對於這樣的比喻懵懵懂懂，仍執意帶著一股腦的熱情和期盼，義無反顧地選擇踏入研究所的路途。數年後的今日，憶起那片段，回首來時路，終於慢慢能參透那種行路的心情。

在這兩三年的旅程裡，有時鳥語花香，有時風襲雨驟，然而更多的時候，是陷入疑惑、未知等迷途歧路時的困頓孤寂。一個研究生要面對的不僅是學術和課業的壓力，要處理的也不限於報告或論文裡的提問—只要訂定目標，便能筆直地抵達目的地，找到問題的答案。很多時候，友誼、親情、愛戀、旁人的抉擇與未來的不確定性等等，諸多看似與做研究無關的生命課題會倏地橫在路途中，與論文中的抽象論述、提問攙和在一塊，成為龐大的問號。要解決的不再僅是書頁上清楚列舉的研究問題，更包含了面對可能無解的、關於選擇這條路對或錯的疑惑。

很慶幸的，在花費比預期的時間多了近半年後，這趟探尋的旅程終於將進入尾聲。或許這本論文仍懸著許多待解的問題，而我也終究沒找到生命諸多課題的答案，但這些已不再重要，重要的是在這趟旅途中，我曾努力過、停頓過、快樂歡笑也悲傷失望過。逐漸了解到，旅行的意義不在於快速地抵達目的地，而在於用心感受過程中每一步腳印。在即將抵達里程碑的此刻，僅以此篇文章，紀念這沿途的风景，感謝與妳/你們美麗的相遇，讓這趟旅途精采且充滿意義。

首先要感謝指導教授阿德老師，將我從人機互動的門外漢引領到能實現當初進研究所的夢想—結合大學社會學背景與人機互動所學，在自己熱愛的數位娛樂、線上遊戲領域中探索，也感謝您除了課業外不時分享生活趣事、育兒觀察和童年秘辛，帶我們出遊、請客、關心我們的感情生活，能當您的學生真的很歡樂開心。感謝美華老師和有真老師願意擔任口委，費心地替我努力的成果做最後的品質把關。也謝謝 12 位參與研究的玩家，沒有妳/你們熱心提供資訊和幫忙，就無法完成我想說這個故事的心願。

亦師亦友的玉佩老師，很榮幸也很懷念跟在您身邊做研究兩年多的時光，和您一同鑽研遊戲領域的過程不但有趣且收穫豐碩，在遇到許多課業或生活上的死胡同時也感謝您的指引與鼓勵，讓我能較有自信的邁開步伐往前走。感謝峻誠老師，雖然擔任您助理的時間不長，但每次和您討論的過程總會提供我許多研究上的建議，也即時的提供許多幫助，讓我能順利如願的進入遊戲公司工作。此外，也感謝阿陶、郁敏、老郭、鶴玲老師，這段時間受了不少妳/你們的幫忙和指導。

感謝研究所好友們，讓我身為傳播所 95 級萬紅叢中唯一綠的生活很精采。小貴和舜安，雖然我不喜歡妳們的色褲，但我喜歡和妳們聚在一起的歡樂七彩時

光；秋萍和雅婷，妳們真是我遇過最特別的新(?)時代女性，而妳們的熱心與善良我會一直謹記在心；孟潔，真的很慶幸能跟妳成為本屆相依為命的同門，近三年的時間受了不少妳的幫忙和照顧，未來在這個領域也要一起加油；恩綺，很幸運能結識妳這位無話不談的知心朋友，就算擾攘不斷仍摧毀不了我們的友情，和妳跟孟潔的「鐵三角」友誼創造了三年裡無數回憶：誠品波哥、笑傲江湖、聖誕趴、日本東京、南寮海邊、東海踏青、逢甲夜市、竹塹公主選拔、傳播拳、中壢夜市、花蓮畢旅…這些經典畫面我會好好珍惜。

此外，我還要感謝「動物農莊」學姊們：芝儀、音綺、冠儀和明芳，以及阿典、QQ、佳倫、相如、倩如、育絮、如涵、書帆等學長姐，這段日子妳/你們給了我許多建議和幫忙。感謝同門學弟妹：老大、小鹿、科科、依穎和郁晴，自從妳/你們加入後，「機幫」聲勢熱鬧浩大許多，在寫論文時苦悶的日子感謝妳/你們貼心鼓勵和帶來歡樂。也感謝傳科系 97、98、99 級的學弟妹，很高興能擔任妳/你們的助教，也謝謝妳/你們的熱情與支持，讓我能獲得傑出助教的殊榮。

最後，要感謝我的家人：爸爸、媽媽、兩個弟弟和外公外婆。感謝妳/你們一直以來默默無悔的付出和支持，包容我的牛脾氣，也謝謝妳/你們相信、尊重我三年前放棄政大榜首入學資格的決定，希望這本論文能讓妳/你們看見我執著背後的認真與努力，沒有讓妳/你們失望，未來我也會繼續勇敢地朝向自己的夢想邁進。

謝謝那些在我心中曾佔有過重要位子的人：均、J、latte，讓我努力成為一個更好的人，學會珍惜與放手，懂得祝福更勝於擁有。也謝謝所有曾在我生命中出現的人，因為妳/你們，才会有今天的我。

智先 於 25 歲生日

2009. 04. 23

目錄

摘要.....	I
Abstract.....	II
代誌謝：給妳/你們，這路途上的美麗風景……	III
目錄.....	V
表目錄.....	VIII
圖目錄.....	IX
第一章 緒論	1
一、背景與研究動機.....	1
二、研究預期貢獻.....	3
三、研究流程架構.....	4
四、名詞解釋.....	5
第二章 文獻探討	6
第一節 社交性.....	6
一、「社會互動」之概念.....	6
二、「社交性」定義.....	8
三、「社交性」之研究發展.....	11
第二節 「第三場域」與線上遊戲環境.....	14
一、「空間」、「場域」與社會互動.....	14
二、「第三場域」與電腦中介互動環境.....	16
三、小結：「社交性」、「第三場域」與線上遊戲.....	20
第三節 活動理論.....	25
一、活動理論之概念.....	25
二、活動理論相關研究與應用.....	29
三、小結：遊戲中「第三場域」、「社交性」與活動理論.....	32
四、研究目的與研究問題.....	33
第三章 研究方法	35
第一節 研究方法選定.....	35

一、日誌法.....	36
二、訪談法.....	37
第二節 樣本選擇與研究設計.....	40
一、研究平台選擇.....	40
二、《魔獸世界》遊戲簡介.....	41
三、研究參與者篩選.....	44
四、日誌與訪談大綱設計.....	46
第三節 資料收集.....	51
一、招募.....	51
二、聯繫研究參與者.....	52
三、正式執行與分析方法.....	53
第四章 資料分析	55
第一節 副本導向玩家活動分析.....	55
一、大型組織性合作活動.....	56
二、大型合作之前置活動.....	62
三、交誼性活動.....	67
四、搗蛋性活動.....	70
第二節 社交導向玩家活動分析.....	74
一、交誼性活動.....	74
二、收集性活動.....	80
三、零散合作活動.....	82
第三節 競技場導向玩家活動分析.....	85
一、小型即時對戰（「競技場」）.....	85
二、對戰前置活動.....	86
三、搗蛋性活動.....	90
第四節 小結：玩家互動與「第三場域」.....	92
一、「空間性」的「第三場域」.....	92
二、「非空間性」的「第三場域」.....	95
第五章 結論與未來研究建議	104
第一節 研究發現.....	104
一、玩家活動導向與遊戲社交性.....	104
二、「第三場域」與遊戲社交性.....	113
第二節 結論與整體設計建議.....	119
第三節 研究限制與未來研究建議.....	120
一、研究限制.....	120
二、未來相關研究建議.....	120

參考文獻	122
中文部份.....	122
英文部分.....	124
附錄.....	131
附錄一 玩家背景基礎資料表.....	131
附錄二 玩家日誌（含內容範例）	132



表目錄

表 1 從行為至社會關係之人際關係光譜整理表.....	7
表 2 活動標記圖.....	31
表 3 《魔獸世界》中陣營、種族與職業類別.....	42
表 4 《魔獸世界》基本術語註解對照表.....	43
表 5 參與研究玩家基礎背景資料.....	46
表 6 日誌問題內容.....	48
表 7 訪談大綱問題題項.....	49
表 8 研究參與玩家招募文案.....	52
表 9 角色扮演型線上遊戲中第三場域之類型與構成影響條件.....	103
表 10 線上遊戲玩家動機類型與活動行為特質.....	105
表 11 副本導向玩家的活動類型、特質與社交互動需求.....	106
表 12 社交導向玩家的活動類型、特質與社交互動需求.....	109
表 13 競技場導向型玩家的活動類型、特質與社交互動需求.....	111
表 14 各活動導向玩家與整體社交性需求比較.....	113
表 15 「空間性第三場域」之類型、特性與社交互動需求.....	115
表 16 玩家活動特質、公會組織型態與「第三場域」概念之關係....	117



圖目錄

圖 1 本文研究流程架構圖	4
圖 2 社交性定義概念圖	10
圖 3 角色扮演線上遊戲、「第三場域」與「社交性」概念架構圖	21
圖 4 活動中介模型圖	28
圖 5 活動系統結構圖	28
圖 6 活動層次圖	29
圖 7 本文研究概念架構圖	33
圖 8 玩家日誌填答示例	47
圖 9 資料收集流程圖	51
圖 10 畫面擷取軟體 Frapsv.2.9.5	52
圖 11 玩家日誌內容標示範例	53
圖 12 大型組織性合作活動「拓荒」之活動系統圖	56
圖 13 玩家出團拓荒成功後的團體合照紀念	57
圖 14 玩家公會自創之論壇網站，包含介面插件分享、攻略戰術、物資申請、資訊交流等功能	58
圖 15 玩家於自創的職業頻道中進行更細的協調分工	58
圖 16 大型組織性合作活動「農團」之活動系統圖	59
圖 17 團隊中的老手會透過各自專屬職業頻道教導同職業新人該如何突破副本	60
圖 18 大型組織性活動「G 團」之活動系統圖	62
圖 19 前置活動「野團」之活動系統圖	64
圖 20 前置活動「大型多人對戰」之活動系統圖	65
圖 21 前置活動「每日任務」之活動系統圖	66
圖 22 玩家們利用空閒時間在副本門口或主城廣場向外人展示稀有坐騎	68
圖 23 交誼性活動「群體展示、炫耀」之活動系統圖	68
圖 24 交誼性活動「決鬥」之活動系統圖	69
圖 25 搗蛋性活動「屠城」之活動系統圖	71
圖 26 搗蛋性活動「殺戮」之活動系統圖	72
圖 27 交誼性活動「閒聊談心」之活動系統圖	75
圖 28 玩家與其好友於遊戲中模仿彼此穿著進行展示	75
圖 29 玩家與其好友變身成爲熊並一同遊行環繞主城	76
圖 30 交誼性活動「團體娛樂」之活動系統圖	77
圖 31 交誼性活動「互惠分享」之活動系統圖	79
圖 32 收集性活動「節慶活動」之活動系統圖	80
圖 33 收集性活動「每日任務」之活動系統圖	81
圖 34 合作活動「小型合作」之活動系統圖	83
圖 35 合作活動「大型合作活動」之活動系統圖	84

圖 36 即時對戰「競技場」之活動系統圖	86
圖 37 前置活動「每日任務」之活動系統圖	87
圖 38 前置活動「大型多人對戰」之活動系統圖	88
圖 39 前置活動「決鬥」之活動系統圖	89
圖 40 前置活動「競技場練習場」之活動系統圖	89
圖 41 搗蛋性活動「屠城」之活動系統圖	90
圖 42 搗蛋性活動「殺戮」之活動系統圖	91



第一章 緒論

一、背景與研究動機

遊戲自古以來即為人類歷史中重要的文化形式之一。學者 Tomasello 與 Donald 指出，遊戲在人類心智發展及文化生成的過程中扮演重要角色(Donald, 1991, Tomasello, 2000；轉引自 Murray, 2006, p.185)。一方面，遊戲拓展並保存了人類的文化模式；另一方面，遊戲也促進人們進行象徵性思考的能力，擴展了媒介符號的表達力與可能性(Murray, 2006)。

文化人類學者 Mead(1962)也指出，人之所以相異於其他動物，在於人除了透過姿勢互動外，還會藉由符號的使用來溝通，而社會便是建立於符號系統所形成的客觀化規則之中。在兒童玩遊戲的過程中，藉著角色扮演學會遵守規則，習得進入成人世界所需的基本價值規範，進而逐漸社會化，對兒童的認知發展與社會關係具有深遠影響，此過程也成為社會能持續穩定的重要條件(翟本瑞，2003)。

而隨著電腦科技與網際網路的發展，遊戲也逐漸延伸至電腦此一媒介平台，並讓玩家得以透過網路連線方式，無遠弗屆地與他人一同在遊戲環境中追求娛樂，而與他人的互動經驗也構成遊戲樂趣來源之一。許多學者便指出，線上遊戲受到如此歡迎，主要原因在於其相較於單機電腦遊戲，玩家在遊戲過程中能經歷社交經驗(Brown & Bell, 2004; Jang, 2006; Wadley, Gibbs, Hew & Graham, 2003)。

ACM 期刊《Crossroads》於 1996 年的 Computer game 專題中便提到：

「在網際網路出現後，原本分隔在世界各地的人們將可以經由網路在同一遊戲世界中互動，而這也將是未來遊戲發展最重要的趨勢。至此，遊戲將具有社會化的情境與影響力，在遊戲中我們不僅有機會，也能有效率與無數朋友或陌生人進行互動……¹」

Brown & Bell(2004)認為，大型多人線上遊戲具有強烈合作性，且這些合作行為大多發生於彼此陌生的玩家間。Griffiths, Davies & Chappell(2003)研究也發現，有 41%的線上遊戲玩家最喜歡的遊戲面向為社會互動。從業界實務觀點而言，Mulligan & Patrovsky(2003)指出，在遊戲設計上應秉持「玩家為遊戲

¹ 原文“With the aid of the Internet, people from all over the world are already able to participate together in games, and this trend will continue. Computer games will have sociological impacts as well. We will be able to meet vast numbers of people efficiently. It is not to hard to imagine tournaments of computer games with thousands of players from all over the world competing against each other.” (John, 1996；轉引自陳祈年，2005)

而來，為社群而留下」的觀點。而此觀點與學界認為社會互動能讓玩家更加沉浸且能吸引其持續進行遊戲的重要因素觀點相符(Chen, Duh, Phuah, & Lam, 2006)。

若從網路娛樂活動分布來看，根據資策會資訊市場情報中心²2005至2008年針對台灣網友線上影音娛樂行為調查發現，線上遊戲從2005年至2007年，連續三年為「台灣網友最常進行的網路娛樂活動」首位，在2008年初調查時為61.6%，雖被線上影視(70.4%)取代，但仍和網路相簿(68.7%)、部落格(63.9%)等並列台灣網友最常從事的線上影音娛樂行為前四名(資策會MIC, 2008)。

單就線上遊戲市場而言，根據資策會MIC調查推估，2008年台灣線上遊戲市場規模將超過新台幣100億元，其中線上休閒遊戲比例為47%，線上角色扮演遊戲(Massively Multiplayer Online Role Playing Games, MMORPGs)比例為53%，且線上遊戲玩家每月的平均花費金額約為300元，較2007年成長7%。在「2008年線上玩家娛樂行為調查」中³，其中約7成玩家每天都會進行線上遊戲，每次進行遊戲的時間平均為123分鐘、高於2007年的113分鐘(巴哈姆特, 2008)。

此外，在玩家偏好的線上遊戲類型上，資策會MIC(2008)調查發現，93.8%受訪玩家偏好多入線上遊戲(MMOG)；31.5%玩家喜愛網頁遊戲(Web Game)，17.5%玩家青睞區域網路遊戲。男性玩家偏好動作、第一人稱射擊與即時戰略遊戲，女性玩家偏好益智、養成、戀愛、音樂等類型遊戲，而角色扮演、冒險型遊戲則普遍受到男性與女性玩家的青睞(巴哈姆特, 2008)。承上可知，多人線上遊戲在台灣受歡迎的程度，以及角色扮演型遊戲在線上遊戲市場中舉足輕重的角色。

綜上述，無論從學術或實務角度，亦或社會文化、市場經濟等面向而言，玩家間的互動皆被視為是遊戲樂趣的重要構面之一，也是吸引大量玩家持續投入的重要因素。網際網路的發展，讓玩家互動對象得不僅侷限於遊戲本身，還包含眾多其他玩家，而這也是線上遊戲最為迷人處。玩家必須在一虛擬環境中，透過電腦輔助下進行合作、競爭等行為，共同達到遊戲最終追求娛樂、獲取愉悅之目的⁴(黃鈺棠, 2007)。

學者指出，玩家在線上遊戲中已不僅是進行單純的娛樂消遣活動，同時亦會駐足流連於遊戲所構築出的虛擬空間中，與他人從事雙向溝通互動。線上遊

² 資策會資訊市場情報中心(Market Intelligence Center, MIC)，本文以下皆簡稱資策會MIC。

³ 資策會MIC於2008年8月21日至9月3日採用線上問卷調查方式，蒐集了6,871份有效問卷來研究玩家線上遊戲行為，在95%的信賴水準下，抽樣誤差值為正負1.18%。

⁴ Nardi & Harris(2006)指出，線上遊戲是現今網路使用的重要部份，且有機會讓研究者識別出此過程中的合作性質。雖然此過程的結果是娛樂而非工作，然同樣具有集體目標導向，即追求樂趣(having fun)，因而也能視為一種合作模式。據此，線上遊戲也可被視為一合作性虛擬環境系統平台(Collaborative Virtual Environment, CVE)(黃鈺棠, 2007)。

戲之所以吸引人，在於其社區特性，讓人們黏著於特定空間之中，經營其人際關係，滿足各類心理需求。線上遊戲已非僅是玩家從事遊戲活動之所在，更是玩家交友聊天、經營友誼與形塑身分認同的場所（翟本瑞，2003）。

據此，有關玩家在線上遊戲中的互動行為，以及遊戲環境在設計上如何促進、協助玩家從事各類社會互動之相關研究即顯得相當重要。承前文可知，線上遊戲不僅是「遊戲」，更是玩家從事各類社交互動、交流分享之虛擬環境空間，且角色扮演型遊戲又為線上遊戲市場之大宗。是以本文欲從電腦人機互動 (Human-Computer Interaction, HCI, 以下簡稱人機互動) 研究領域中促進社群互動的「社交性」觀點出發，以空間、環境的角度切入，並以角色扮演型線上遊戲為探索場域，嘗試釐清其與玩家互動行為之關係，並進一步探索其應用於線上遊戲環境設計上提升玩家社交互動之可能性。

二、研究預期貢獻

承前文可知，線上遊戲在當今台灣網路娛樂產業市場中佔有相當之比例，同時也是玩家與他人互動、形塑自我認同以及培養人際關係的重要娛樂環境，而其中又以角色扮演型遊戲為線上遊戲市場之主流，扮演關鍵的影響角色。因而針對此類遊戲環境及玩家互動行為關係進行探討，無論對線上遊戲玩家亦或設計者而言皆相當重要。

過往針對線上遊戲玩家之互動行為研究累積已相當豐沛，但鮮少探討其與遊戲環境之關係⁵。然由前文可知，玩家不僅將線上遊戲視為「遊戲」，更會將其視為真實日常生活外另一與他人互動交流的「空間」環境，因此從空間之觀點切入，探討其與玩家互動行為之關係有其重要性。此外，「社交性」議題在電腦人機互動 (Human-Computer Interaction) 研究領域中，雖已在多種系統環境平台的設計上被納入考量，然而在同樣強調使用者（玩家）互動的遊戲環境中卻鮮少被討論⁶。

據此，本文擬以台灣線上遊戲市場之大宗—角色扮演型線上遊戲作為本文研究觀察場域，以「社交性」概念做為理論的出發點，並從空間、環境之角度切入，探討遊戲中「空間」與玩家社交活動之關聯。因而在本文預期貢獻上，就理論層次而言，嘗試釐清「社交性」與線上遊戲互動環境之關係；就實務層次而言，期能作為台灣遊戲產業在未來線上遊戲設計上提升玩家互動、增加其社群黏著度之參考。

⁵ 本文在全國碩博士論文網中以「線上遊戲」與「互動」作為關鍵字搜尋，共計 150 篇。其中人文社會相關科學佔 42 篇，主題大多與玩家個人特質、涉入與沉浸、網路沉癮、交易行為、公會社群有關。

⁶ 本文在第二章第一節「三、「社交性」之研究發展」中將詳細說明。

三、研究流程架構

本文共分為五個章節，在本章陳述背景並釐清研究動機後，在第二章將針對社交性、空間場域與線上遊戲環境之關係深入探討，最後帶出活動理論作為分析上的依循架構，並提出本文之研究目的和問題。在第三章中，本文將針對研究問題，依序說明研究方法之選擇、研究設計與樣本挑選，最後交代本文資料收集方式。第四章中本文將根據收集的 player 資料做詳細的歸納與分析，並於第五章針對本文研究發現結果做整理，同時與過往文獻論點進行對照和討論，最後提出本文研究的限制與建議。整體研究流程架構如圖 1 所示。

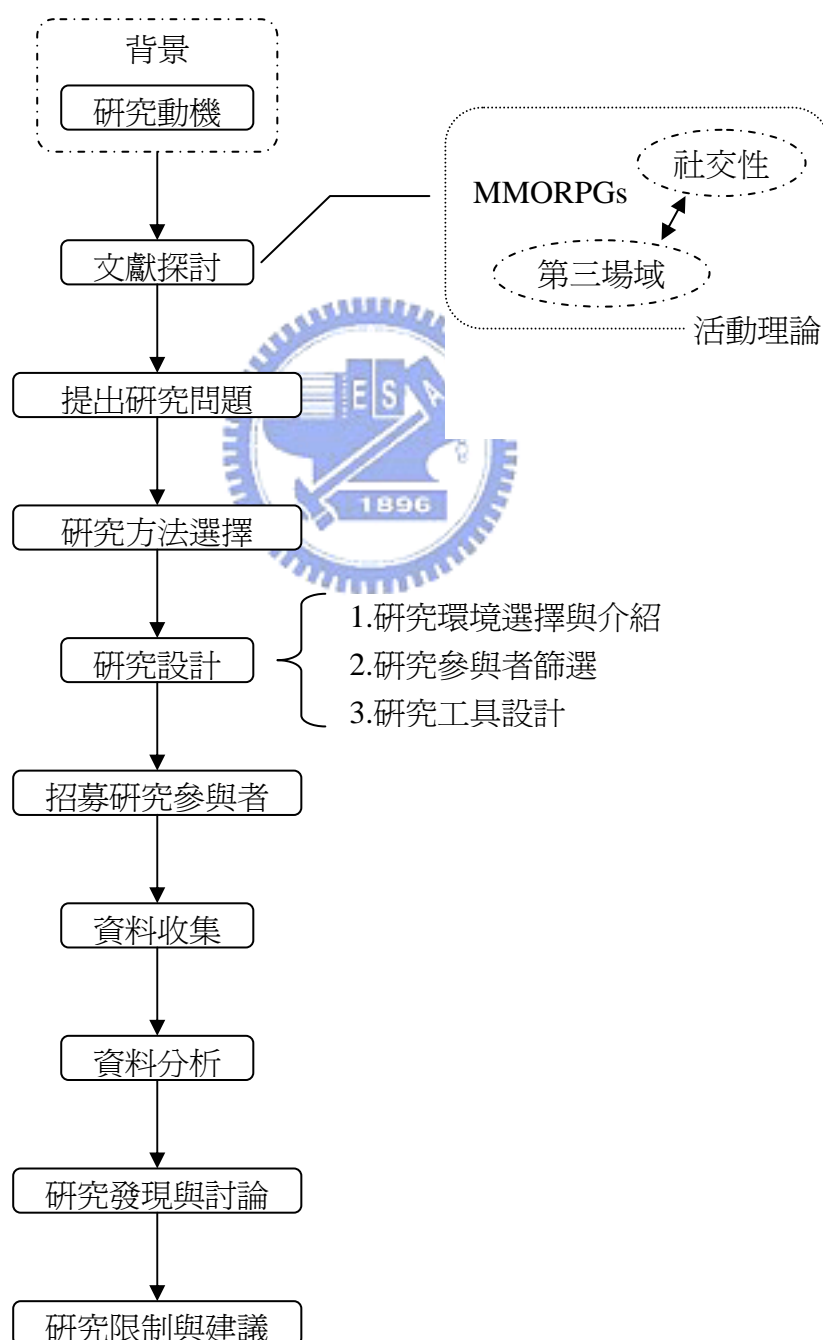


圖 1 本文研究流程架構圖

四、名詞解釋

(一)大型多人角色扮演型線上遊戲(Massively Multiplayer Online Role Playing Games, MMORPGs)

線上遊戲的一種類型。源自於紙上角色扮演遊戲，特色在於遊戲過程中，玩家需累積經驗值提升等級，以增強角色的能力，其角色屬性通常包含生命值、魔法值、力量等(Mulligan & Patrovsky, 2003；吳鴻輝，2004)。本文以下內容簡稱角色扮演線上遊戲。

(二) 社交性 (Sociability)

在電腦人機互動研究領域中，「社交性」代表系統設計時的一種概念準則 (潘育絜，2008)，主要關注人如何透過電腦系統介面與他人進行互動 (Prece, 2000; 2001)，且重視系統設計如何支持使用者間社交關係。相較於傳統人機互動研究議題，其更注重情境，且重視系統設計如何支持使用者間社交關係 (潘育絜，2008)。關於其定義、概念發展及相關研究，本文於第二章將有更詳細說明。

(三)「空間」(Space) 與「場域」(Place)

「空間」為真實生活世界中的物理結構，事件和活動發生在此一三度環境 (three-dimensional environment) 中，彼此間有相對位置方向之關係；而「場域」則是一包含行為適切性與否、具有社會文化意涵之「空間」(Harrison & Dourish, 1996)。換言之，前者代表環境中的所有組成的物理要素，後者則還具有社會文化、習慣風俗等意涵。

第二章 文獻探討

根據前文之研究動機，本文針對過往相關文獻進行整理與討論。首先，本文檢視「社交性」的概念源起、發展和相關研究。其次從「場域」的角度切入，探討線上遊戲環境與社交性之關係。最後，本文將援引活動理論作為分析之基礎，說明此理論與上述文獻的關係，並進一步帶出本文的研究問題。

第一節 社交性

一、「社會互動」之概念

人是社會的動物，因而必須相互依賴且共同生活（謝高橋，1982）。人之所以有「人性」，成為「社會人」，是因「社會化」過程。在此一過程中，個人必須透過和社會中其他成員往來互動，不斷學習社會中的價值態度和規範，進而形成自我的概念和人格（張荳雲，1987；章英華，1995）。社會互動之重要性，在於人類社會本身就是由社會互動所建立、維持與修正；如果缺乏互動，文化也就不可能產生（Blumer, 1957；轉引自謝高橋，1982）。

「社會互動」之概念主要源自於社會學傳統的研究範疇，過去許多社會學者曾對其下過定義。Broom & Selznick(1963)將社會互動定義為從事理解他人，並依他人反應而調整本身反應之過程（朱岑樓，1967）。Light & Keller(1985)將其定義為個人與社會之連結關係，人們相互而對等的影響彼此的態度、感情和行動過程（林義男，1995）。Turner（1978；轉引自謝高橋，1982）則認為，社會互動是一種過程，成員彼此會相互影響，進而創造、維持或改變彼此行動的模式。

龍冠海（1966）指出，社會互動是社會分子間的心理交感作用或行為之互相影響，泛指人與人、團體與團體彼此發生關係的各種方式。張荳雲（1987）則認為，社會互動概念與日常生活中「往來」意義相同，指社會成員之間的相互往來以及往來所造成的影響，且個人透過此一過程習得社會文化價值規範。而若從互動形式來看社會互動，龍冠海（1966）認為包含合作、反對、順應與同化；謝高橋（1982）則分為合作、競爭、衝突、敵對、強制與交換等形式。

承上述，「社會互動」意謂作用中的各種社會關係，不論其是存在於個人與個人、團體與團體，或團體與個人之間。同時，其也意指在個體或團體間進行社會行動時的動態程序過程(sequence)，參與互動的個體會依循其他成員的行為，對自我行為進行調整(Sztompka, 2002; 周倩如, 2007)。換言之，本文認為，「社會互動」是個人賦予他人、情境意義之詮釋，以及根據這些

意義進行回應之一連串事件和行動的循環過程。此一過程是人類日常社會生活中不可缺之部分，一方面延續、傳遞人類社會的文化意義，另一方面也是個人習得社會文化價值並建構自我的重要來源。

雖然上述已描繪出社會互動的基本輪廓，然仍缺乏可明確描述人際行為組成元素、互動關係及活動層次之定義。學者 Sztompka(2002)便依據社會學觀點，認為活動與人際關係形式能夠依據不同條件加以層次性劃分進行描述（周倩如，2007）。例如：僅具身體動作稱作「行為」，具有意義的身體動作稱爲「行動」，而同時具有身體動作、意義並針對他人的則稱作「社會行為」...等不同形式，詳見表 1：

表 1 從行為至社會關係之人際關係光譜整理表

	行爲	行動	社會行爲	社會行動	社會接觸	社會互動	重複的互動	規律的互動	受規範的互動	社會關係
社會互動的體制										○
由法律、文化或傳統所描述的互動									○	○
規律的互動								○	○	○
意外、非計畫的、但重複的互動							○	○	○	○
不只一次的互動						○	○	○	○	○
獨特的/稀少的互動					○	○	○	○	○	○
等待回復				○	○	○	○	○	○	○
直接針對他人			○	○	○	○	○	○	○	○
意義		○	○	○	○	○	○	○	○	○
身體動作	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

資料來源：周倩如（2007）

由表 1 可知，構成「社會互動」所應具備要素至少包含「身體動作」、「意義」、「直接針對他人」、「等待回應」及「不只一次的互動」等，與前文闡述社會互動相關定義概念相符。而相較於「社會接觸」與「重複的互動」，「社會互動」意指非預先計畫，且頻率上超過一次之互動形式，因而有頻率上之差異（周倩如，2007），且「社會接觸」是形成「社會互動」的重要前提。

此外，從表 1 也可得知，社會互動同時包含行為、行動、社會行為、社會行動與社會接觸，意即社會互動是由社會行動所組成，且是構成社會關係

之基礎。據此本文認為，欲探討玩家在遊戲中的社會互動，亦或在遊戲環境設計上促進玩家間社會互動之目的，應著重於如何提升玩家間之社會接觸機會，並促使其進行超過一次，甚至重複之互動行為，以符合前述整理社會互動相關之概念定義。

二、「社交性」定義

由前文所述可知，「社會互動」對於人類生活維持與文化形塑具有相當的重要性，因而許多學者對於何謂「社會互動」，以及如何達到理想的「社會互動」持有不同觀點和看法，相關的描述也出現在眾多不同的學門之中。而在人機互動研究領域中，最能描述此一現象特質便是「社交性」(Sociability)的概念。

隨著電腦、網路科技的進步與普遍化，人與人的社會互動行為也延伸、擴展至電腦此一新興媒介平台，且對當今社會中人們的社會關係與互動形式產生重大影響，因而有關電腦媒介與人際互動間關係之研究議題，近來也受到各學門領域的重視。在人機互動研究領域中「社交性」概念的出現，即顯示出在系統、軟體設計上，人際互動等社會面向影響因素納入設計過程考量之重要性(Preece, 2001)。

人機互動領域研究從原本以神經科學為基礎，後來逐漸納入認知心理學，了解人類在生理、心理及過去經驗框架如何影響使用模式，到近年來因逐漸結合、納入其他領域研究學門之知識，而出現「社交性」之概念(潘育絜, 2008)。Bannon(1991)指出，在電腦系統設計上，社會面向的考量相當重要。Kuutti(1996)也認為，在研究人機互動、找出使用需求時，除了考量任務、人與物品間的動態關係外，更應考量社會性的影響因素。

社交性議題在人機互動領域中最早源自於 1980 年代群體軟體⁷ (groupware) 的研究，之後與電腦支援協同工作⁸ (Computer-Supported Cooperative Work, CSCW) 研究整合，目的在於提供、設計一軟體應用程式以幫助群體使用者分享文件、資訊，合作完成共同的任務。相較於傳統人機互動研究議題，其更注重情境，且重視系統設計如何支持使用者間社交關係(潘育絜, 2008)。

⁷ 過往學者對「群體軟體」之定義，主要涉及軟體、硬體、網路建構與商業管理領域，主要關注資訊系統如何有效應用於組織內(Bock & Marca, 1995)。Ellis, Gibbs & Rein(1991)將群體軟體定義為「以電腦為基礎的系統，提供一共享環境的介面系統，輔助團隊涉入共同的任務或目標。」

⁸ 「電腦支援協同工作」主要探討議題在於如何透過電腦技術輔助個人在群體中與他人分工，意即關注電腦作為一工作場合中的輔助工具，如何協助人們共同合作以完成任務。之後因運用電腦於不同目的，而延伸出「電腦支援協同學習」(Computer-Supported Cooperative Learning, CSCL)、「電腦支援協同遊戲」(Computer-Supported Cooperative Play, CSCP) 等領域。

「社交性」此一概念最早源自於社會學，首先為社會學家Simmel(1949)提出。他將「社交性」定義為：「一種從社會現實生活中萃取出的一種獨特連結關係，且此連結過程本身就是價值與滿足來源...社交性為從生活中抽離出的一種純粹的同在感 (togetherness)，一種因他人陪伴而產生的愉悅。⁹」(Simmel, 1949; Ducheneaut, Moore & Nickell, 2007)

Rutter & Smith (n.d.; 轉引自潘育絜, 2008) 認為, Simmel 的「社交性」概念為一種純粹的特質, 一種重要的生活本質, 也就是「共在感」(togetherness), 一種因為有他人的陪伴而產生之純粹愉悅。個人會因為彼此的能力、興趣和吸引力而在一社交環境中形成連結關係, 此環境不但具有民主之特質, 人和人彼此相連, 同時個人情緒會受他人牽引, 個人快樂是因為感染了他人的快樂而產生的感受。

而根據牛津英語大辭典對「社交性」之解釋, 將其定義為人的一種特質和傾向, 包含有意願與他人交往、陪伴, 並以一種愉快、友善的態度和他人溝通(陳祈年, 2005)。綜上述可知, 從社會文化的觀點而言, 「社交性」意謂一種因互動而產生的共同、平等的陪伴關係, 且此關係是由參與者彼此因愉悅互動產生的連結而成, 代表一種人與人相處時互動的特質和傾向, 是一種友善、傾向與他人相處以及親密和睦之關係。此與「社會互動」在概念上有其相通處, 且「社交性」可說是「社會互動」最終欲達成的目標。

然而, 當人機互動領域談及「社交性」時, 則代表系統設計時的一種概念準則(潘育絜, 2008)。「社交性」和人機互動領域中「使用性」(usability)為彼此緊密相關, 卻關注介面設計中不同面向之概念。「使用性」主要關注於人與電腦系統介面間的互動, 而「社交性」主要關注人如何透過電腦系統介面與他人進行互動(Preece, 2000; 2001)。

在人機互動領域的社交性定義上, Preece & Maloney(2003)指出, 所謂社交性主要以關注計劃與開發社會性措施(social policies), 並支持線上社群之社會互動為目的。因此在定義層次上, 人機互動領域與社會學不同, 主要關注在支持使用者社群互動以達成共同目標的技術層次上。

Preece(2001; 2000)認為, 社交性主要包含三個構成面向, 分別為「目標」(purpose)、「人群」(people)和「策略措施」(policies)。「目標」指能讓社群產生歸屬感所需的共享利益、需求、資訊和支援等; 「人群」則是指在一社群中與他人互動, 具有個人和社會需求的個體; 「策略措施」則包含各種指引人們互動行為之規範、協定等。

⁹ 原文”a distinct social form that distills out of the realities of social life the pure essence of association, of the associative process as a value and a satisfaction[...]. Sociability extracts the serious substance of life leaving only “togetherness”, the sheer pleasure of the company of others.” (Simmel, 1949, p.254-255)

論及如何將社交性概念應用至社群網站設計時，Preece(2000)指出社交性在設計上的具體應用形式。他認為社交性準則指的是用以支援社群共享目標及群體成員間的社會互動的措施(policy)和技術結構(Preece, 2001; Barab, Makinster, Moore & Cunningham, 2001)。換言之，社交性應為一種策略措施和技術結構的設計原則，越是符合這些原則，系統、軟體則擁有較高的社交性特質，且線上社群的成員越能達到其共同的目標，同時在進行互動時也越為順利。

然而從上文可發現，Preece 雖然陳述系統設計上促進社會互動之原則，卻缺乏對於何謂「社會互動」此一概念的根本具體描述，也因而造成其在「社交性」定義和準則描述上的籠統含糊。本文認為，在人機互動領域論及「社交性」設計概念準則時，應先對於何謂「社會互動」有具體明確之描述，即納入前文 Sztompka(2002)「社會互動」之概念：「以提升個人與他人接觸之機會，並促進個人與他人彼此進行超過一次之社會行動」，由此目標衍伸的設計準則才得以構成「社交性」。

此外，由上文也可看出，「社交性」概念在社會學與在人機互動領域中的差異。如圖 2 左半部所示，社會學領域之「社交性」強調人與人經由社會互動而產生的純粹愉悅和共在感，著重互動的過程與結果，屬於理論、概念性的描述；而人機互動領域之「社交性」則注重如何透過系統、軟體的設計，以促進使用者間的社會互動與合作，並讓此過程更為順利，主要關注技術性層面，屬於功能、準則形式之陳述。

總結上述，本文認為在「社交性」定義上，應同時包含社會學與人機領域之描述，且兩者間具有層次性關係：在促進使用者群體成員的互動頻率和過程上，系統、軟體設計等技術層面應納入「社交性」概念考量，發展設計準則以支持、提升使用者群體成員間社會互動的發生機會與運作品質，產生愉悅的互動過程。而有了良好的社會互動後，最終進而能達到社會學中「社交性」概念所描述，讓使用者群體成員間能透過互動過程產生同在感，並獲得愉悅滿足之心理感受，如圖 2 右半部所示。

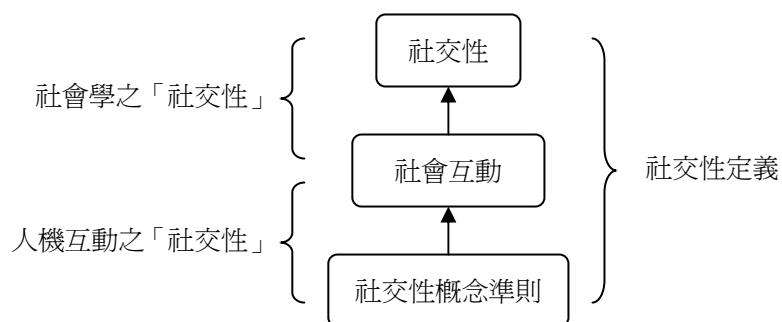


圖 2 社交性定義概念圖（本文整理）

三、「社交性」之研究發展

整理過往人機互動領域中社交性相關研究，主要可歸納為兩種研究方向（潘育絜，2008）：其一從大面向廣泛探討社交性準則的概念，及應用於支持線上社群運作的可能性(Preece, 2001; Preece & Maloney, 2003)；另一則是挑選特定社群網站進行社交性準則之研究，例如教師共同學習網路論壇(Barab, Makinster, Moore, Cunningham & The ILF Design Team, 2001)、線上健康促進社群論壇(Maloney & Preece, 2005)等。

就大面向討論社交性而言，Preece(2000)發展出一「以社群為中心之參與式發展架構」(participatory community-centered development, PCCD)，作為線上群體社交性設計之依循，之後也被成功運用至許多社群網站開發設計上。此一架構一方面欲在軟體設計上達到使用性，另一方面也支援、引導線上社群發展，即支持社交性之運作。此一架構包含四步驟(Preece & Maloney, 2003)：

1. 社群成員需求評估與使用者任務分析 (task analysis)，包含了解社群之社會面項需求、個人溝通任務需求以及考量技術結構之限制等。
2. 發展社群空間之概念模型並選擇，建立符合使用性之軟體，並開始考量支持社交性需求之功能技術。
3. 精緻化 (refining) 社交性與使用性。
4. 使參與者進入此一社群網站，並吸引更多參與者進入，引導此社群之發展直到其可自給自足為止。

此外，Preece & Maloney(2003)根據此一 PCCD 架構整理過往研究，指出社交性設計關鍵組成要素包含社群目的、社群成員和規範的形成，以幫助指引線上行為。分述概念如下(Preece & Maloney, 2003)：

1. 社群目的：

清楚定義社群目的，讓潛在參與者能立即發現社群目標(Kim, 1998; Preece, 1999c, 2000)。可使用有意義的名字，提供一清楚讓人了解關於目標的定義，促使成員更容易發展共同的基礎，並促進彼此的信任。

2. 注重成員間差異和社群集體需求：

了解社群成員之組成、個人差異與群體需求有助於設計者發展適合的線上社群。在了解社群成員之組成上，有時可藉由有意圖地限制管道或給予社群更狹隘的定義。此外，若群體軟體目標使用者為廣大的使用者社群，則介面需要不同版本。

3. 發展被共同認定的價值、規範和控制過程：

社群在發展過程中會漸漸產生其文化、價值、制度和規範。而在開發一新網站社群時，決定哪些規範策略是所需的對於社群互動與運作相當重要。規範、策略需要夠強制以指引社群行爲，但同時也要有彈性讓社群發展同時能被適度改變。

而在針對特定社群網站研究上，Barab, Makinster, Moore, Cunningham & The ILF Design Team(2001)開發教師使用的社群網站時，認為教師間缺乏彼此可共享的文化。為幫助其群體成員能夠和有共同興趣的他人聯繫，增加群體成員間持續性參與，並讓每位使用者產生歸屬感，因而提出在軟體設計上應注意下列社交性準則：

1. 系統環境具有結構，輔助群體合作和工作。因此該網站系統重新設計起始點，讓使用者成員間能有一明確進入的象徵目標。
2. 使用者執行之任務具有結構性（具有目標），讓使用者能參與在網路社群中。
3. 在聯繫管道上提供彼此更可見的連結和工具，讓使用者能和其有興趣的其他成員聯繫。

Maloney & Preece(2005)則是整理之前學者初步歸納出的社交性準則，用以評估健康協助社群（health support community）網站，認為應包含下列功能：

1. 清楚明確陳述目標（statement of purpose）
2. 具有界定網站管理者的陳述（statement identifying site administrator）
3. 適度的政策說明（statement of moderation policy）
4. 網路禮節指引（guideline for netiquette, online etiquette）
5. 註冊的政策（registration policy）。

承上述有關社交性相關研究，可發現其大多著重於如何促進各類不同性質網站中社群成員之互動，進而提升社交性。然而，此類媒介平台中群體成員之互動多以文字溝通為主，卻缺乏針對如線上遊戲等 3D 虛擬環境中以化身（avatar）做為互動中介，或進行其他非語言互動行爲之描述。因而有關如何提升如線上遊戲等娛樂休閒性虛擬環境系統之社交性，在設計參考依據上仍屬匱乏。

Preece & Maloney(2003)便指出，PCCD 架構雖適用於發展各類型媒介科技平台上之社群，然各媒介平台技術有相當大的差異，也各具有不同的優缺

點，因而支持線上社群互動之方式也會有所不同。此外，由於社交性概念在人機互動領域仍算新興之議題，因而在分析架構上，在未來仍需更進一步的探索。

Ducheneaut, Moore & Nickell(2004)也指出，多人線上遊戲近年來受世界各地玩家歡迎，儘管其在七〇年代末期已出現，然一直以來卻鮮少受到學術研究關注(Dourish, 1998)，尤其與遊戲社交性設計相關的社會學取徑研究更是稀少。而線上遊戲為一 3D 的虛擬環境空間，加上遊戲規則、關卡、打怪、任務等遊戲獨具的內容特質，玩家社群間的互動相較於 2D 網站環境勢必更為複雜，因此在社交性分析上應有不同的考量及觀點。

而從前文相關定義也可發現，在人機互動領域中對於社交性之定義較為刻板，並且以任務為其主要思考取向（潘育絜，2008），若應用此準則至其他非以工作、任務完成為導向，而為強調娛樂、社交等虛擬環境（如線上遊戲）時，會有適用上之問題。Brown & Bell(2004)便指出，單純探討群體互動目標達成之情況，會忽略在合作式虛擬環境（Collaborative Virtual Environments, CVEs）中社會行動（social action）的重要性。

總結上述，本文認為在研究如何設計、支援系統軟體之社交性時，還需依照其目的、用途之差異作更細緻之劃分，才能找出各自合適之準則。Preece & Maloney(2003)也指出，在依照線上群體相關研究作為設計參考時，還需同時考量群體目標、參與者目的以及相關措施（policies）發展之不同等因素。因而在探討線上遊戲此類休閒娛樂群體軟體之社交性時，也應有別於人機互動領域過去以完成群體任務、目標為導向之研究，才能確切找出適用於線上遊戲此一虛擬環境之社交性設計準則。

承前文所述，線上遊戲為一提供玩家於其間互動、共同追求娛樂的合作性虛擬空間環境（黃鈺棠，2007），3D 空間之環境形式與網站平面、靜態文字互動方式不同，勢必影響玩家的社交互動行為。過往許多學者就指出，社交性設計應同時考量「社會空間」(social space)與「社會臨場感」(social presence)等環境相關因素(Gunawardena, 1995; Brandon & Hollingshead, 1999; 轉引自陳祈年，2005; Preece, 2001)。

據此，在線上遊戲玩家的互動過程中，「空間」因素也扮演重要的影響角色。本文研究之目的，主要想透過「空間」的角度切入，分析、歸納玩家社會互動與線上遊戲環境之關係。以下即回顧過往相關研究，進一步整理、探討環境空間與社會互動間之關係。

第二節 「第三場域」與線上遊戲環境

一、「空間」、「場域」與社會互動

空間是社會的一個切面，跨越社會的所有領域，是社會存在與運作的展現和結果、憑藉和中介，我們無可想像一沒有空間而能存在的社會(王志弘，1998)。在現實生活中，人們的各種行為發生在環境空間所提供的各種情境中(聶筱秋、胡中凡、唐筱雯、葉冠伶，2003)。空間的形式、結構形塑、指引了人們的行動和互動行為，而隨著時間與經驗的增長，人們會逐漸因個人或互動之目的而熟於形構、詮釋空間的意義，而空間也會因人們使用、互動之需求而被改變(Harrison & Dourish, 1996)。

因而，諸如建築、都市規劃或環境心理學等研究領域相繼出現，探討人與空間環境間的互動關係。常懷生(1995)指出，這些研究領域彼此有緊密關係，目的在於「分析人的經驗與行為之間的相互作用和相互關係，以便使環繞人的社會、物理環境狀況達到最優的效果。」在此一過程中，人們改變了環境空間，反過來人們的行為和經驗也被環境空間所改變。這些研究領域以利用和促進此過程為目的，並提昇環境空間設計品質上的研究和實踐(徐磊青、楊公俠，2005)。

承上述，這些學門所累積的研究成果，也被應用於人機互動領域中許多強調合作、互動之虛擬環境的系統設計上(如群體軟體、社群網站等)，目的在於促進身處分散各處的使用者在合作與互動上能進行更為頻繁、順利(Harrison & Dourish, 1996)。Lee, Danis, Miller & Jung(2001)指出，人們在真實生活中因社會互動所獲得的價值與益處，應同樣被包含於虛擬世界中，因而群體軟體、系統在設計上應參考、依據真實生活中的互動情形，並納入社會面向因素考量。

回顧過往群體軟體系統、合作型虛擬環境等促進使用群體互動之研究，大多從電腦支援協同工作(CSCW)或相關領域(如電腦支援協同學習、電腦支援協同遊戲¹⁰)角度出發(Guerrero, Collazos, Ochoa & Aguilera, 2003; Lee, Danis, Miller & Jung, 2001; Harrison & Dourish, 1996)，且在促進合作與互動上，大多著重於虛擬環境系統的「物質空間」層次，運用真實生活中的空間隱喻(spatial metaphors)或空間模式(spatial models)來設計(Harrison & Dourish, 1996)，希望藉由類比真實生活之空間形式，來引導、促進使用者間的互動行為。

¹⁰ 電腦支援協同學習(Computer-Supported Cooperative Learning, CSCL)；電腦支援協同遊戲(Computer-Supported Cooperative Play, CSCP)，本文以下將以CSCL和CSCP簡稱。

在空間模式上，Harrison & Dourish(1996)整理出在合作性虛擬系統環境中常被運用的「空間」特質，包括關係定位 (relational orientation)、鄰近性 (proximity)、區隔性 (partitioning) 與察覺 (awareness) 等。分述概念如下：

1. 關係定位 (relational orientation)：

指真實生活世界中空間組織方式 (spatial organisation) 對所有人皆相同之特質。例如「下」即表示朝向地面中心；「上」即表示朝向天空，人們對空間的感知 (field-of-view) 皆相同。人們可藉此一物理空間共向性，指引 (orient) 自己或他人之行爲，且此特性對於呈現、詮釋活動和行爲是相當重要的。

2. 鄰近性 (proximity)：

在日常生活中，我們會依據所處位置而行動，例如拿鄰近的物品、跟附近的人說話、爲看清楚某物而貼近等，而此一特質也被運用至合作性虛擬環境系統中。對於鄰近性的了解有助於我們將人與活動，或人與人的關係進行串連。

3. 區隔性 (partitioning)：

在真實日常生活中，行動和互動會因距離增加而減少，因而此一特性可被運用來切割活動或降低互動的程度。例如 MUD 中以「房間」(room) 方式區隔使用者群體，即是此一特質之運用。

4. 察覺 (awareness)：

對他人在場 (presence) 的感知以及對活動的察覺，讓我們能據其而調整自我的行動，並與他人協調一致的進行溝通與合作。而合作性虛擬環境系統通常也包含此功能，支持並促進使用者間進行互動、合作。

以上四項真實生活物理空間特質對於人們適切組織個人行爲具有相當重要性。人們會因空間中的特質，對自身行爲和行動不斷進行調整，此一調整過程稱爲「調適性行爲架構」(appropriate behavioural framing)，在合作性虛擬環境系統中是有力的設計工具。然而，Harrison & Dourish(1996)指出，在系統中若僅以模擬真實生活中「物理空間」特質爲標的，在設計考量上會過分簡化因而有所偏誤，因而提出「場域」(place)的概念。

Harrison & Dourish(1996)將「空間」(space)定義爲真實生活世界中的物理結構，事件和活動發生在此一三度環境 (three-dimensional environment) 中，且彼此間有相對位置方向之關係；而「場域」(place)則是一包含行爲適切性與否、具有社會文化意涵之「空間」。他們認爲，在日常生活行動中，

個人的「調適性行為架構」依據是來自於對「場域」的詮釋，而非對「空間」的感知。個人雖身處空間中，然卻是依照其對場域的感知而行動。

舉例而言，「空間」與「場域」之關係如同「房子」(house)與「家」(home)的差異。「房子」可能是一遮風避雨的地方，然而「家」才是個人真正生活之所在(Harrison & Dourish, 1996)。個人的行動架構依據是來自於對「家」此一場域的詮釋，而非來自於對「房子」此一空間的理解。據此他們認為，「空間只是提供互動之機會；而場域才能真正提供互動所需的已知現實。」(Harrison & Dourish, 1996, p.69)

本文也認為，過往有關合作性虛擬環境空間或社交性相關研究大多僅著眼於系統環境的「空間」特質和架構措施，目的在於促進使用者群體間「社會接觸」的機會。然而從前文學者 Sztompka(2002)對於社會互動概念層次描述可知，達到「社會接觸」卻不一定能構成「社會互動」。因而系統環境在設計上欲促進「社會互動」，甚至進一步達到「社交性」標準，應從社會文化角度切入，實際了解使用者群體對於系統環境意義的詮釋及其與互動過程的關係，找出使用者群體的「調適性行為架構」，才能真正設計出能增進其社會互動過程之系統環境。

承上文所述，本文認為在合作性虛擬環境系統設計過程中，「場域」的概念相較於「空間」，更適合作為設計上依循的參考來源。而遊戲既為一合作性虛擬環境¹¹，除了在遊戲環境「空間」設計上促進玩家的接觸機會外，更應該著重於理解玩家對於「場域」意義詮釋，及其與玩家社會互動行為間的關係，才能真正理解玩家社會互動行為發生的情境脈絡，並作為系統環境「社交性」設計之參考依據。

二、「第三場域」與電腦中介互動環境

在論及社會互動與場域間關係時，「第三場域」(the “Third Places”)為最常被學者引述的概念。在真實日常生活當中，諸如酒吧、咖啡廳、理髮店…等場所提供人們除了家庭和工作場所外，另一提供人們進行社會互動、形構社會關係的空間，此類場所被學者 Oldenburg 稱為「第三場域」(Oldenburg & Brissett, 1982; Oldenburg, 1989)。在此一場域裡，人們得以從家庭和工作環境的壓力中解放，並透過與同處此場域的他人進行社會活動過程中，獲得包容與歸屬感，同時形成、維繫社會連結關係，進而構成、支持「社交性」此一特質運作(Soukup, 2006)。

根據定義，「第三場域」為「一種外於家庭與工作場域的非正式、娛樂性的公共場域，在此空間中聚集的個人具有規律性且出於自願，並享受他人

¹¹見前文註 4。

陪伴的感覺。」(Oldenburg & Brissett, 1982; Oldenburg, 1989; 轉引自 Ducheneaut, Moore & Nickell, 2004, p.3)

Oldenburg(1989)指出，此場域是中立的，且參與成員間差異不再重要。其主要目的在於促進社交，因而溝通、對話是最主要的活動，也透過此過程來呈現個人的個體性(individuality)與人格(personality)。此空間的氛圍特性以歡愉為主，同時是由其規律參與成員所掌握、決定的(Wadley et al, 2003)。

Oldenburg & Brissett(1982)認為，第三場域提供了支持社交性、自願性運作，以及社群形構、情感表達之情境。此外，此場域也是讓個人透過家庭及工作場所以外的人際連結關係來理解現實生活之媒介。而整理以上 Oldenburg 等學者有關「第三場域」的概念性描述，此空間具有的特質可歸納為以下八點，包含(Oldenburg, 1999; Steinkuehler & Williams, 2006)：

1. 此場域具有中立性(Neutral Ground)：

第三場域具有中立性，所有參與成員皆能隨自己心情喜好自由出入，且對於同處此場域的他人無需擔負義務。

2. 個人地位和差異不再重要(Leveler)：

個人在工作或社會當中的地位階級在此場域中皆不再重要，且個人的參與、被接納與否毋須取決於個人先前的身分地位、角色義務等先決條件或證明。

3. 對話是主要活動(Conversation is Main Activity)：

在第三場域中，成員間的對話溝通是主要的活動，也是參與成員間獲取樂趣和激發靈感的重要來源。

4. 具有可及性及調適性(Accessibility & Accommodation)：

第三場域對人們而言是易於參與的，同時對於時常參與其中的成員而言，此場域能依其意願、想法進行調適與改變。

5. 有規律常客參與(The Regulars)：

此場域另一關鍵核心即是具有規律參與的常客。這些成員不但能吸引新的參與者，同時也賦予此場域獨特的氛圍與特質。

6. 平易且未經修飾(A Low Profile)：

此場域無論在參與者或環境上皆相當平易近人，無須任何浮誇裝飾或刻意假裝。

7. 氛圍以愉悅歡愉為主(The Mood is Playful)：

此場域的氛圍以歡愉為主，且成員間不時會伴以生動活潑、輕佻詼諧的方式進行互動。

8. 具有家的特質(A Home away from Home)：

此場域能讓參與成員產生有如家庭般的溫暖聯繫、歸屬共在感，也使其在心靈上能獲得輕鬆與重生般的感覺。

承上述，本文認為「第三場域」與「社交性」在概念上有許多相符之處，同時也是體現「社交性」典型之所在。一方面，「第三場域」與「社交性」概念同樣強調成員間彼此平等、相互陪伴之共在感，出於自願的愉悅互動和溝通，進而形成連結關係等過程並成為心靈滿足的來源；另一方面，「第三場域」中擁有規律參與常客之特性，也符合前文描述「社會互動」之概念層次，群體成員間擁有進行不只一次互動之機會。

而隨著網路科技的發展，許多學者也開始討論電腦中介傳播及網路互動環境成為現代人們生活中新興「第三場域」的可能性(Rheingold, 1993; Kendall, 2002; Schuler, 1996; Danet, 2001; Soukup, 2006)。學者們指出，電腦中介環境下諸如網路聊天室、電子佈告欄(bulletin board system)以及群體使用者系統環境(multi-user environments)等溝通情境特質，與 Oldenburg 所描述的「第三場域」有許多共通處，因而認為電腦中介的互動環境可被視為人們生活中另一虛擬「第三場域」(Kendall, 2002; Schuler, 1996; Soukup, 2006)。

Kendall(2002)根據 MUD(multi-user domain)相關研究經驗指出，此溝通媒介提供了真實生活中除了工作和家庭外，另一讓使用者進行休閒娛樂及非正式社會互動，並獲得、體驗社交性和連結感之環境。Schuler(1996)則進一步比較網路社群和第三場域概念指出，在網路上互動多以非正式的溝通對話為主，且溝通氛圍大多以愉悅和幽默方式進行，因而符合「第三場域」的特質描述。

Baym(1995)分析網路論壇上的論述後也發現，許多網路討論環境皆具有生動、有趣及幽默等溝通氛圍特質，因而容易讓參與的使用者在資訊交流的過程中產生如時間流逝等渾然忘我的情形。Danet(2001)也認為，現今電腦中介溝通環境因具有互動性、身份隱匿等特質，讓玩家能更自由、無拘束且自在愉快的進行互動，而這些溝通特質與「第三場域」概念中的中立性、強調對話溝通和愉悅氛圍等特質皆是相通的。

Soukup(2006)整理過往有關電腦中介溝通環境與第三場域相關研究論述，提出「虛擬第三場域」(virtual third place)的概念。其認為電腦中介互動環境特質雖然並未完全符合 Oldenburg 關於真實生活物理空間「第三場域」的描述，然而其在某些面向上的確具有「第三場域」之特質。其更指出，諸如遊戲等以 3D 或化身進行互動之環境，由於能引發更高的臨場感與沉浸程

度，因而更具有讓使用者在互動過程中產生、體驗「第三場域」描述中舒適與溫暖等環境特質的機會。

承上可知，電腦中介互動環境的某些溝通特質面向的確適用「第三場域」概念進行描述，因而許多學者也援引此概念，對線上遊戲此一電腦中介互動環境進行討論，探究其合適性(Steinkuehler & Williams, 2006; Wadley et al, 2003; Ducheneaut & Moore, 2004; Ducheneaut et al, 2004; Ducheneaut et al, 2007)。

Steinkuehler & Williams(2006)整理前文所述有關「第三場域」的八項特質並逐一比對，認為線上遊戲具有「第三場域」的潛質，同時更是玩家形構、累積社會資本的重要來源之一。他們指出，線上遊戲具有網路互動匿名性之特性，因而玩家真實身分不會影響其進入遊戲，玩家能自在且無需負擔義務的與其他玩家進行互動。而遊戲中除了競爭與合作外，玩家間的對話也構成遊戲愉悅樂趣的重要來源。加上遊戲中有如「家」般感覺的「公會」，以及構成「常客」的公會伙伴等，都讓線上遊戲具有「第三場域」的特質。

而除了將整個線上遊戲環境視為「第三場域」外，也有學者針對遊戲中的虛擬場所，諸如「港口」、「酒吧」等「第三場域」進行研究，藉以觀察遊戲「社交性」運作之情形，推論出玩家的互型態，作為遊戲在設計上提升「社交性」之參考(Ducheneaut & Moore, 2004; Ducheneaut et al, 2004; Ducheneaut et al, 2007)。

Ducheneaut & Moore(2004) 針對“Star Wars Galaxies”此款 MMORPG 中的「酒吧」(cantina)及「港口」(starport)等玩家聚集地點，觀察分析玩家之互動形態，發現儘管此款遊戲在諸多設計上鼓勵玩家進行社交互動，包含：一、區分不同導向角色職業使玩家必須各司其職同時相互依賴；二、經濟、物品交易制度；三、合作作戰機制；四、三種不同公開程度之溝通頻道，以及在遊戲中設置多種不同型態之社交空間。然而，經作者分析資料發現，玩家在此空間中活動多以提供服務或交易等工具導向活動為主，並未完全達到當初所預設提昇遊戲「社交性」之理想目標。

Ducheneaut et al(2004; 2007)根據以上之研究，援引「第三場域」與「社交性」等概念，針對同款遊戲中兩個不同伺服器的「酒吧」進一步分析，發現雖然進出酒吧的玩家數量眾多，然出現頻率不高且每次停留的時間皆不長，據此推估大部分玩家僅抱持工具性而非社交性目的進酒吧(彼此打聲招呼，恢復戰鬥疲勞狀態後便離開)，加上有許多玩家開啓外掛程式控制化身等情形，都使得此空間並未如 Oldenburg 所描述「第三場域」所言，達到形構「社交性」之理想。

總承上述，本文認為，由於「第三場域」為體現、維持「社交性」之典

型空間，且無論電腦中介互動環境或線上遊戲等皆具有「第三場域」之潛質，因而援引此概念分析線上遊戲之「社交性」有其適用性。然而從上述相關研究也可發現，不但累積相當稀少，且關於玩家與其他玩家進行社會互動的過程內容型態，遊戲環境中哪些場所具有構成「第三場域」的條件，以及場域與玩家互動間之關係等，仍缺乏詳細描述與討論。據此，下文將根據上述相關研究，進一步闡釋線上遊戲、「第三場域」與「社交性」之關係，並描繪出本文對於三者間關係之概念框架及問題意識輪廓。

三、小結：「社交性」、「第三場域」與線上遊戲

根據前文相關討論可知，在分析線上遊戲「社交性」上，「第三場域」的確為適用的分析概念及切入角度。然而回顧上述研究成果，本文認為仍有許多尚待補足或概念上需釐清處。本文以下即分別從線上遊戲與「第三場域」，以及線上遊戲中「第三場域」與「社交性」間的關係，逐一進行檢視與討論。

首先，根據 Soukup(2006)和 Steinkuehler & Williams(2006)研究指出，電腦中介與線上遊戲等互動環境因具有匿名性、中立性和愉悅溝通氛圍種種特質，使其與 Oldenburg 所言真實物理空間之「第三場域」相似，因而構成人們日常生活中另一新興虛擬「第三場域」的可能。然本文認為，此一概括性說法仍需加以細緻檢視。

以線上遊戲而言，無論在遊戲類型¹²，亦或遊戲中的玩家活動種類上皆相當眾多，且彼此有相當大歧異性，因此以上學者的說法在分析上過於含糊籠統。以遊戲類型而言，例如運動、策略型遊戲，其遊戲過程強調競爭與策略之運用，便與角色扮演型遊戲著重玩家化身的屬性發展歷程及玩家彼此互動有相當大的不同（Friedman, 1996；轉引自陳智先，2007），因此不同遊戲類型、相異的遊戲機制，以及這些因素與「第三場域」關係需被納入考量。

其次，若就玩家活動類型來討論，以單一線上遊戲而言（如角色扮演型），其中也包含解任務、組隊合作、決鬥競爭、交易買賣、聊天交友等多種互動內容。學者Bartle(1996)將線上遊戲的前身MUD當中的玩家依照其活動樂趣來源將其分為「征服者」、「探險者」、「社交者」與「殺手」四種類型¹³，不同類型玩家偏好的遊戲活動以及與他人的互動型態有相當的差異。Yee(2006)則根據Bartle(1996)的說法，進一步以量化方式歸納出「成就」、「社交」與「沉浸」三種主要玩家遊戲動機，並據以推估不同動機導向的玩家活

¹² 有關遊戲種類及劃分方式詳見Friedman, T. (1996). Making sense of software: Computer games and interactive textuality. In S. G. Jones, (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated communication and community*. (pp.73-89). Thousands Oaks, CA: Sage.

¹³ 英文原名分別為征服者(achiever)、探險者(explorer)、社交者(socialiser)與殺手(killer)。

動模式。因此，不同玩家活動類型與遊戲「第三場域」的關係需進一步加以討論。

由上可知，線上遊戲無論在「遊戲類型」或遊戲中的「玩家活動種類」上皆相當眾多，因此若將整個線上遊戲視為「第三場域」，在分析上將過於籠統粗糙，無法真正釐清線上遊戲與第三場域之關係。因而在討論線上遊戲與「第三場域」之關係時，本文認為應依照前文所述「第三場域」條件，針對某依類型線上遊戲及其玩家社交互動內容進行探討，才能區分出線上遊戲中具有形成「第三場域」特質的組成部分，並能真正理解此兩者間的關係。

以目前線上遊戲市場中主流的角色扮演型遊戲而言，其就共通包含角色屬性¹⁴、戰鬥探險¹⁵、故事背景、地點場域、玩家社交互動、公會等遊戲組成元素（林培淵，2007；Rolling & Adams, 2003），而其中角色屬性、戰鬥探險以及故事背景等與前述「第三場域」概念相關特性不符，不構成線上遊戲形成「第三場域」之特質，因而本文將其排除於形塑線上遊戲成為「第三場域」特質條件之外，如圖 3 所示。

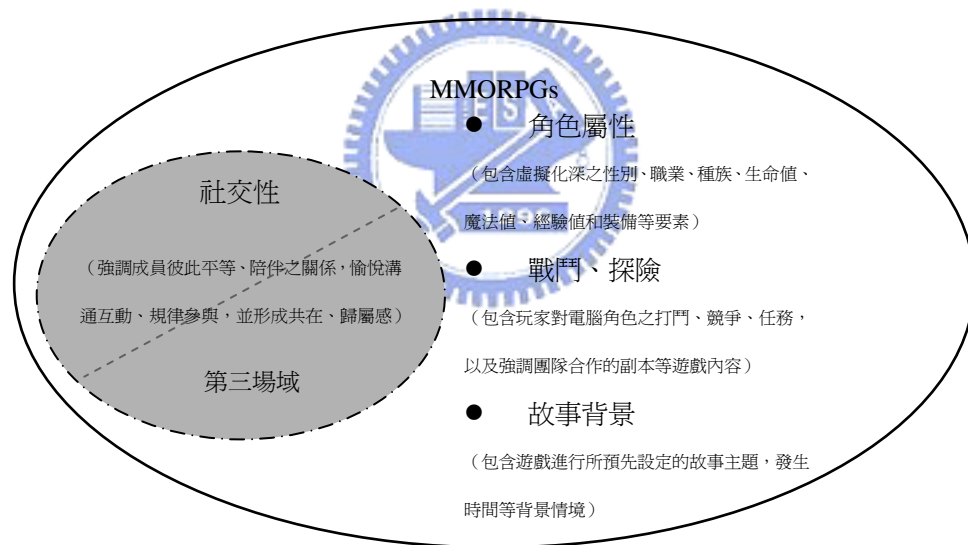


圖 3 角色扮演線上遊戲、「第三場域」與「社交性」概念架構圖（本文整理）

而在地點場域與玩家社交互動上，主要包含遊戲中設計各種虛擬地點場所，以及玩家在遊戲限制的規則條件下彼此所進行的各種互動行為。這些

¹⁴ 指玩家被遊戲安排預設或自己組創扮演的角色，通常包含性別、職業、種族、生命值、魔法值、經驗值和裝備等要素，不同角色在遊戲中有不同發展，且這些要素會隨著遊戲進展而發生變化（林培淵，2007）。由於這部份為遊戲所預先設定或玩家自行創造，會隨玩家選擇不同或遊戲歷程而發生改變，強調玩家間的差異性，本文認為與「第三場域」中的中立性、消弭差異等條件不符。

¹⁵ 指遊戲過程中玩家接解任務、打怪、競爭、副本等活動，玩家可經由這些歷程累積經驗值讓角色成長，並逐漸熟悉遊戲的運作模式（林培淵，2007）。而在這些任務、打怪、競爭和副本等活動機制中，強調玩家間的對立與階級關係，與「第三場域」具有中立性、消弭差異、愉悅氛圍以及歸屬共在感等特質不符，因此不構成遊戲「第三場域」之條件。

地點場所與玩家社交互動是否具有「第三場域」的特質，仍須依這些地點場所的氛圍特性以及玩家的互動形態來判定，且此兩者之間具有交互影響之關係。如同前文所述，空間場域之特質影響人們的行為，而人們的行為也會形塑場域之特質，因而「第三場域」特質是由參與者（玩家）的互動內容以及場域氛圍共構而成。

承上述，也帶出前文 Ducheneaut et al(2004; 2007)等研究之不足處，本文認為有兩點尚需進一步討論。其一，在分析遊戲中「第三場域」之「社交性」上，Ducheneaut et al(2004; 2007)僅以計算玩家的虛擬化身出入某場所、交換言語姿勢等數據資料統計作為評估依據，本文認為一方面缺乏玩家與其他玩家互動的實質過程內容描繪；另一方面也無法釐清場所情境因素與玩家互動行為間的交互關係。

Soukup(2006)認為，「第三場域」在分析上應同時包含參與者之互動內容、物質空間、文化情境以及三者間的交互關係，因而在分析「第三場域」是否達到「社交性」上，除了數據資料的統計推論外，也應同時納入社會文化之資料意義詮釋，才能真正理解場域與玩家互動行為間之關係。Prece(2001)也認為，在研究「社交性」上，除了量化數據資料的統計分析外，還需透過民族誌(ethnographic)之方式收集質化資料進行比對、分析，以獲得完整結果。

其次，承前文所述，個人的社會行動、與他人的互動行為是受到對於「場域」之意義詮釋所影響，因而本文認為，在藉由「第三場域」探討線上遊戲「社交性」時，除了劃分「第三場域」時採取社會文化的觀點外，還應從玩家角度理解遊戲中情境場域的意義，才得以真正找出場域意義與其社會互動行為的關聯，以及「第三場域」與「社交性」之交互關係。

本文認為，由於 Ducheneaut et al(2004; 2007)研究一開始即預設某些場所構成「第三場域」，缺乏從玩家的觀點角度和互動內容型態來理解遊戲中不同地點場所之意義，因而可能忽略遊戲中玩家真正進行社交活動之所在。據此本文認為，欲找出遊戲環境中哪些地點情境構成「第三場域」，須從玩家觀點的意義詮釋和互動內容型態歸結而來，而非由研究者事先預設，才能真正理解遊戲中「第三場域」與「社交性」之關係。

最後，在「公會」¹⁶此一角色扮演型線上遊戲的組成元素上，本文認為與「第三場域」概念有諸多相似處。由於「公會」為玩家自願組成之組織，

¹⁶ 「公會」(guild)是由玩家自願組成之社群團體組織，在角色扮演型線上遊戲中相當普遍。公會一方面能增進玩家與其他玩家成員交朋友、組隊合作遊戲之機會，另一方面也具有提供玩家個人受到同盟盟友保護、獲得他人贈予免費虛擬道具物品、提昇遊戲商業技能等優點。通常公會幹部擁有允許其他玩家加入公會之權限，且每個玩家同時間只能隸屬於某一公會，玩家也可隨其意願自由退出公會（鄭榮基，2006）。

因而能隨參與成員之意願、目的調整其型態，且玩家能自由彈性的參與和退出。此外，成員的規律參與，彼此聊天互動、互惠合作所營造出的愉悅氛圍，以及「公會」提供成員在遊戲世界中歸屬、共在感等特質，都與「第三場域」概念相通。據此本文認為，「公會」無論在組織特性、玩家互動行為以及所營造出的群體氛圍上，為構成遊戲具有「第三場域」特質之重要組成元素。

而回顧過往研究發現，雖然已有研究針對線上遊戲中的「公會」組織、參與玩家動機與行為等現象進行探討（林培淵，2007；鄭榮基，2006），然而卻缺乏針對公會成員社交互動過程及相關情境影響因素之分析。而「公會」既為形塑線上遊戲具有「第三場域」潛質之重要元素，本文認為，在運用「第三場域」概念分析線上遊戲之「社交性」時，「公會」將是重要的觀察點。

由於「公會」具有中立性、消弭差異，成員規律參與，愉悅溝通互惠以及提供歸屬、共在感等特質，因而藉其作為探討遊戲中「第三場域」所在，並理解這些「第三場域」如何形構遊戲「社交性」運作上有其適切性。據此，除了分析玩家間社交互動過程與相關情境外，玩家與其所屬「公會」成員的互動內容及相關情境因素也是重要的分析來源。本文認為可藉由對這些資料之分析，進一步歸納出遊戲中哪些地點區域構成玩家的「第三場域」，以及這些「第三場域」與「社交性」之關係，如圖 3 中黑色虛線所示。

總結上述，本文認為當以「第三場域」概念分析線上遊戲時應注意兩點。首先，研究者須避免將此概念套用於所有遊戲類型或整個遊戲環境，而應依照其特質條件進一步劃分，並針對其中最具有這些潛質的部份進行探討，才能真正掌握遊戲與「第三場域」之關係。其次，在以「第三場域」概念探討遊戲「社交性」時，研究者也應該避免先入為主預設某些場所即為「第三場域」，而應從玩家角度出發，了解其進行社會活動過程及其對相關情境因素之意義詮釋，才能掌握遊戲中真正「第三場域」之所在，以及其與「社交性」的關係。

其次，在「第三場域」與「社交性」關係上，前文曾提及此兩者同樣強調成員的規律參與，彼此平等、相互陪伴之關係，以及出於自願、愉悅的溝通互動，並進一步形成連結、歸屬感等特質，因而本文認為，「社交性」與「第三場域」間具有交互關係：一方面，「社交性」形塑了「第三場域」的特質；另一方面，「第三場域」也具體體現了「社交性」的運作，因而兩者應為相互依存、交互影響之概念，如圖 3 灰色區域所示。

而在分析上，Soukup(2006)指出，物質空間及心理文化情境皆是構成「第三場域」的重要面向，因而在運用此概念分析電腦中介互動環境時，應該同時描繪出互動參與者互動過程、物質空間及文化情境。據此本文認為，在運用「第三場域」概念分析遊戲「社交性」特質時，應同時包含玩家互動內容、所在之物質環境，以及相應產生的心理文化情境等因素。

由於個人的行為與互動是受到其對場域意義詮釋之影響，且場域與行為間是相互影響之關係，因而在分析線上遊戲中「第三場域」上，本文認為應援引一從社會、文化角度，同時採取玩家觀點，並能兼顧「場域」和「互動」關係之理論觀點架構。換言之，在分析上應同時考量「情境」和「行為」等因素，才能以較全觀之角度，分析遊戲中「第三場域」與玩家社交行為，以及其與「社交性」之關係。

而在人機互動領域中，近年來常被運用的「活動理論」(Activity Theory)即具有此項特徵。此一理論從俄國文化歷史心理學之角度，在同時考量「社會情境」與「個人行動」的觀點框架下，結構性的分析人類活動行為之歷程發展。因此，其不僅僅是一套理論觀點，更是一套強調架構性與邏輯性的分析方法。下一節本文將介紹活動理論之源起、概念和應用，並於最後提出本文之研究目的和研究問題。



第三節 活動理論

一、活動理論之概念

Kuutti(1991)指出，研究的根本問題在於如何選擇一適切的基本單位來進行分析。在研究發展已成熟的領域中，也許這已不值得探究，然而當人們無法使用現存的架構或研究慣例來理解存在的某種現象時，則新的領域就會被創立。此新領域在早期通常會出現混亂之情形，並經由不同的研究取徑探索此一新領域之本質。而人機互動領域中電腦支援協同工作（CSCW），及其延伸之電腦支援協同學習（CSCL）、電腦支援協同遊戲（CSCP）等相關研究也遭遇同樣有關基本分析單位之問題（黃鈺棠，2007）。

Nardi(1996a)指出，人機互動學者一直被鼓勵要多解使用者的情境脈絡（context）、情況（situation）與實踐（practice），因而在設計與評估的過程中，需更豐富的描繪使用者之情況。然而，過去人機互動領域研究主要以認知科學（cognitive science）為理論根基，多半關注人類心智表現，相當不重視人造物¹⁷（artifacts）的研究，因而如何有架構的分析使用者情境，並依據真實世界裡人類活動來設計物品的相關研究較少被琢磨。

然而活動理論（Activity Theory）的出現，卻提供、補足了這樣的觀點角度，不僅不否認認知科學，還同時著重人造物、情境與人類活動之關係，延伸認知科學之研究。Mwanza(2001)便指出，活動理論之分析觀點同時包含了使用者情境中社會、文化與心理等面向，因而更能全面理解使用者之需求。因此在分析上，活動理論的確能銜接、補足認知科學觀點在人機互動領域研究上之侷限。

近年來在人機互動領域，陸續有學者(Bodker, 1996; Kaptelinin, 1996; Kuutti, 1996; Kuutti, 1991; Nardi, 1996a)提出將活動理論應用於人機互動、CSCW或群體軟體等領域研究，彌補過去人機互動領域中以認知科學作為理論基礎之不足。而CSCP研究既源自於CSCW，因而有關之線上遊戲中玩家合作互動行為¹⁸同樣適用此理論架構（黃鈺棠，2007）。而在探究線上遊戲「社交性」上，本文認為因涉及電腦軟體系統如何支持玩家進行社交互動、合作追求樂趣之行為，仍屬CSCP範疇，因而此理論仍具有其適用性¹⁹。

「活動」概念起源自 18、19 世紀康德(Kant)到黑格爾(Hegel)時期的古

¹⁷ 在活動理論中，人造物（artifacts）泛指所有人為、非屬自然界之產物，同時包含實質物品工具和抽象概念（如法律規範、道德習慣、符號象徵、理論）等。

¹⁸ 黃鈺棠（2007）指出，雖然玩家於線上遊戲中可能彼此以競爭方式互動，然而最終目的仍在於共同追求遊戲所提供之愉悅感，因而仍屬CSCP之研究範疇。

¹⁹ 有關適用性之討論詳見本節第三小節。

典哲學，其概念之後為馬克斯(Marx)與恩格斯(Engels)更加詳細闡述。而「活動理論」主要於二〇年代，由蘇聯文化歷史心理學(Soviet cultural-historical psychology)學者 Vygotsky、Leontev、Luria 等所提出。廣義而言，「活動理論」為一研究哲學架構，從心理學發展而來，但同時適用於教育、社會科學、文化研究、人類學等其他領域，在同時考量個人及社會層次下，分析不同形式的人類實踐及活動發展歷程(Kuutti, 1991; Kuutti, 1996)。

Mwanza(2001)指出，活動是透過人或群體與其所處環境互動之行動反映而來。而活動理論主要關注個人在一社群情境中如何使用人造物與社會互動，主張銜接個人心理學與社會心理學之鴻溝(Andriessen, 2003)。由於人本來即生存於自然情境之中，因而活動理論主要從社會生態學與社會文化學之角度出發，兼顧考量環境、文化、社交情境等因素，分析個人或群體的想法或行為等（李青蓉、魏丕信、施郁芬、邱昭彰，1998）。

「活動理論」概念包含幾項要點，分述如下(Kuutti, 1996; Kaptelinin & Nardi, 1997; 黃鈺棠，2007)：

1. 活動為基本分析單位：

在行為科學或社會科學中，總將個人與社會分開進行研究，因而難以同時兼顧個人主體性(human agency)與情境脈絡(Kuutti, 1991)。然而活動理論將活動視為一彙集而成的現象，提供一分析架構，將個人行動相關之情境意義也考量到分析的基本單位中，此基本單位稱為活動(activity)。因情境同時包含在分析單位中，所以即使研究重點在於個人的行為也不會忽略情境的影響性。

2. 目的導向(object-oriented)：

活動要有一關鍵的目的，且活動與活動之間可依據目的被區分(Kuutti, 1991)。目的導向意指目的引導整個活動走向，意即活動的內容與過程會被一預期的結果引導形成。從活動形成到最後活動被實現的這段時間裡，依循這個預期結果並因應所面臨的情況，整個活動會被不斷協調和具體化實現以完成活動(Nardi, 1998)。此一預期結果可被視為一目的，人們會依循此一目的，隨著情況不斷調整活動，因而目的對活動而言是一關鍵性要素。

3. 活動的沿革與發展(history and development)：

活動理論主張從分析中理解導致當前狀態之因果，若忽略活動的歷史沿革與發展，則活動無法被真正理解(Kuutti, 1991)。活動理論認為，活動會因外在影響因素改變活動中的元素而產生元素間不平衡之現象，稱為矛盾(contradiction)，而此現象是活動發展的源頭(Cluts, 2003)。由此可知，

活動並非靜態不變，而是持續變動、以非線性之方式發展，其過程是不規則且間斷的。活動在發展時，舊活動一部份會嵌入新活動中，因而每個活動存有其自身的沿革與發展脈絡。

4. 內在化(internalization)與外顯化(externalization)：

活動理論認為活動具有雙重本質，區分為內在化與外顯化之過程。認知科學有關心智過程之研究，僅限於內在化活動過程之討論，然而活動理論認為內在化與外在化這兩者間是交互轉換，且無法被切割做分析的(Kuutti, 1996; Nardi, 1998)。

Kuutti(1996)指出，此一雙重本質是活動的重要特性。個人的內在活動是內化外在人類經驗而來，而內在活動也可以外顯化為相對應之外在活動。在活動中，主體與目的為對等關係，主體在轉換目的時，目的之特性也會滲透至主體，進而轉變主體。由此可知，個人心智的意義模式養成是透過外在社會文化，以及他人透過團體活動或社會互動等過程所形構的。

5. 人造物(artifacts)與中介(mediation)：

活動理論重視介於人跟環境間的社會因素與互動，因而中介的人造物往往是研究的核心。活動理論認為，活動中各個元素間的關係是間接，且被不同人造物(artifacts)所中介的。在活動發展過程中，人造物被人創造或改變，同時也受其所處的特殊文化影響與支配。人造物包含工具、符號、程序、機器、方法、法律、組織型態等，並不一定完全為具體物品(Kuutti, 1991)。

根據前述有關內在化與外顯化之討論，形塑外顯活動即等同於形塑內在活動，因而當人們因面臨問題時，便會創造出讓活動更順利、更有效率進行的人造物，而此創造或改變人造物的經驗歷程，就是一有關於人造物如何運用的知識。因而，人造物本身可視為社會知識累積之成果，同時對內在和外顯活動造成影響(Nardi, 1998)。

6. 活動的結構：

活動為目的所導引，且將目的轉換為一成果(outcome)。在活動過程中，目的與動機隨時都有可能改變。依據目的可將活動進行區分，而目的可以是實質有形的東西（產品）、半有形的東西（企劃），或無形的東西（概念），只要其可被一同參與活動的參與者操作及轉換(transformation)。

而在活動的分析結構上，一開始主要奠基於 1978 年 Vygotsky 所提出的人類活動中介模型(mediational model)（圖 4）。後來又納入 1987 年 Engestroom 援引 Leont'ev 社會、文化面向之分析層次而發展出的系統性活動基本架構，包含目的(object)、主體(subject)、社群(community)三個構

成要素，而此三要素之間又為人造物－工具(tool)、慣例(rules)與分工(division of labor)所中介、聯繫，如圖 5 所示。

Kuutti(1996)指出，主體與目的之間關係為工具所中介，而工具可為在轉換目的過程中使用的任何事物，包含實質工具或抽象思想等，如圖 4 所示。在主體與社群關係上，是由慣例所中介，而慣例包含明確或隱含之規範、規則或社群中的社會關係等。最終，在社群與目的之關係上則是由分工所中介，意指將目的轉換為結果過程中，明確或隱含之社群組織工作，如圖 5 所示。

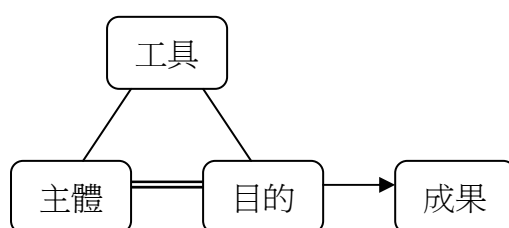


圖 4 活動中介模型圖(Kuutti, 1996)

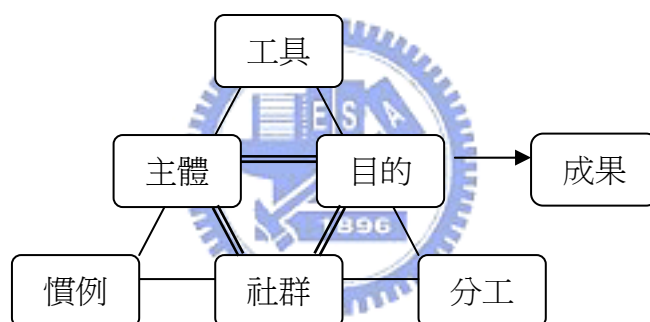


圖 5 活動系統結構圖(Kuutti, 1996)

7. 活動的層級：

Leont'ev(1974)認為，活動是由主體、目的、行動和操作(operation)所組成，主體是指參與活動的個人或群體，主體必須掌握並依循目的給予的具體方向，激發相對應的活動(Nardi, 1998)。目的在活動過程中可能會改變，但是是透過一步步逐漸轉變之方式(Kuutti, 1996)。

活動層級最高層是以動機(motive)為方向的活動，其次的行動(action)則隸屬活動之下，並以目標(goal)為方向，而最下層則是操作，會因外在狀況(conditions)變異而有所變動。行動是一目標導向的過程，是執行、實現目標的有意識(conscious)行為。不同行動可能為達成相同目標，而此目標之下可有其他目標，即目標與次目標之概念。

操作則是指行動被實際執行的方式，隨著實踐執行的過程，操作會轉化為規律且無意識的自動化動作(Nardi, 1998)。當狀況改變，操作無法順

利進行時，人會因面臨不同挫敗，自動改變操作以迎合新的狀況，因而在此一階層間上下移動(Kaptelinin, 1996)，如圖 6 所示。

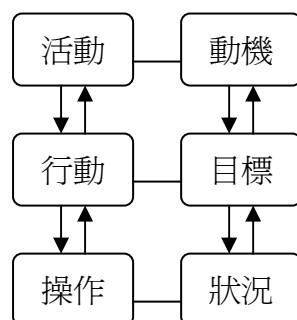


圖 6 活動層次圖

由上述可知，活動理論相較於認知科學之研究觀點，更強調活動動態發展與情境因素之重要性，加上「人造物」、「中介」等概念，以及結構、層級性的分析方式，使其應用於人機互動領域之研究時，觀點不再僅侷限於個人內在認知與電腦系統兩端之反應互動，更能納入此兩者所處情境、他人以及文化等相關因素影響的分析，而這也是人機互動領域一直以來所追尋的目標。本文以下整理活動理論過往相關研究，並對其在分析上之實際應用做進一步討論。

二、活動理論相關研究與應用

活動理論觀點被提出後，於 90 年代初期被國際間人機互動及相關的研究社群所注意，包含人類學、資訊科學、心理學、教育及傳播等領域，除了廣受討論外，也逐漸被各類資訊系統設計的相關研究、評估所援用。而在研究題材上，主要包含重新檢視傳統人機互動領域的研究概念、CSCW 相關的合作互動過程分析，以及資訊系統設計與評估工具發展等方向(Kaptelinin & Nardi, 2006)：

(一) 過往研究概念重新檢視

活動理論被注意後，許多傳統人機互動的研究概念也被重新檢視。例如學者 Norman(1988)所提出的「可視性」(affordance) 概念準則，主要指系統介面在設計上應提供使用者明顯、足夠的視覺線索，幫助其了解如何操作。此概念僅著重於人造物的外觀而忽視了使用者視覺感知(perception) 中文化因素的影響。然而從活動理論觀點而言，視覺感知在人與環境間的整體互動過程上也扮演重要角色，因此與人造物的「可視性」在分析上是不可分的。

(二) CSCW 等相關研究

由於活動理論注重活動整體情境之分析，因此也被援引致許多 CSCW、CSCL 相關研究上。在 CSCL 上，Bellamy(1996)依據活動理論觀點，認為資訊科技之所對學校教育造成改變，在於其在人類活動中扮演重要的中介角色 (mediator)，並於研究中歸納出在 CSCL 系統設計上應支援學習者社群互動、支援使用者創造人造物以及支援真實活動等論點。

以 CSCW 而言，Nardi, Whittaker, Isaacs, Creech, Johnson, & Hainsworth(2002)指出，現今越來越多工作需透過網絡化合作方式進行，因而人際社會網絡早已超越了公司組織範圍的限制，形成許多集體性的使用者主體 (collective subjects)，因此其根據活動理論進行研究，開發出“ContactMap”此一依照使用者社會網絡發展而成的 CSCW 系統。

(三) 資訊系統之設計評估

活動理論不僅可彌補過往人機互動研究領域中理論觀點之不足，更在實務設計上延伸了互動介面設計的視野。例如 Kaptelinin, Nardi, & Macaulay(1999)便依照活動理論之架構，發展出“活動檢視表” (activity checklist)，讓活動理論能更具體的被運用在系統設計實務上。透過運用此表，研究和設計者能更了解人機互動的活動過程中，哪些情境因素須特別留心注意的，便能將這些點納入系統設計優先考量中。

除了上述過往相關研究，在活動理論的實際應用方法上，Mwanza(2001)曾以電腦系統設計為案例，發展出活動理論在方法論層次上之應用架構，共包含六項步驟。每一步驟的詳細內容分述如下(Mwanza, 2001)：

1. 將觀察的情境模式化(model the situation being examined)：

在分析上，首先將所要分析的情境活動，依照活動結構圖之架構將組成要素找出，包含八個步驟所組成的開放式問題：

- (1) 感興趣的活動：對於什麼類型活動感到有興趣？
- (2) 活動的目的：活動發生的原因為何？
- (3) 活動發生的主體：誰參與、執行此一活動？
- (4) 中介活動的工具：主體藉由什麼工具完成此項活動？
- (5) 中介活動的慣例：有何規範管制或文化慣例影響活動的執行？
- (6) 中介活動的分工：活動執行過程中，每個人所扮演的角色如何組織？各自所負責的為何？
- (7) 執行活動時所處的社群：執行活動時所處環境為何？
- (8) 完成活動後所欲達成的結果為何？

2. 將分析的情境發展成一活動系統(produce an Activity System of the

situation being investigated) :

依循前文所述八個步驟所找出之活動元素，能幫助研究者了解活動的基本輪廓。其次，將其對應至 Engestroom 的結構模式是相當重要的，在製作活動結構圖（圖 5）時，有助於辨識研究中該注意之事項，同時在分析資料時能夠輔助決定何種資訊才是最重要的。

3. 解構此情境之活動系統(decompose the situation's Activity System)

由於活動系統圖太過龐雜繁複，Mwanza(2001)提出活動標記法(Activity Notation)之方式，將活動系統圖解構為更易於分析之次單位。在活動標記法中，主要有三個依據要點，分別為執行者、中介與目的，且三者間能解構為六種關係，如表 2 所示：

- (1) 執行者(actors)代表在活動結構圖中的主體或社群
- (2) 中介(mediator)代表活動中的工具、慣例和分工
- (3) 目的(object)代表活動著重的焦點

表 2 活動標記圖

執行者	中介	目的
主體	工具	目的
主體	慣例	目的
主體	分工	目的
社群	工具	目的
社群	慣例	目的
社群	分工	目的

資料來源：Mwanza(2001)

4. 發展研究問題(generate research questions)

問題可以結合活動標記法，即以一個次活動的三角形來呈現，然後發展出一系列基礎問題：

- (1) 主體使用什麼工具達成目的？如何使用？
- (2) 什麼慣例會影響主體達成目的？如何影響？
- (3) 分工如何影響主體達成目標之方式？
- (4) 工具如何影響社群達成目的之方式？
- (5) 哪些慣例會影響社群達成目的？如何影響？
- (6) 分工如何影響社群達成目的之方式？

5. 執行更詳細之調查(conduct a detailed investigation)

運用步驟 4 所發展的問題執行更詳細的調查、檢視。這些問題可做為

諸如執行觀察法、問卷調查法或是深度訪談訪時的依據指標。

6. 詮釋發現(interpret findings)

為理解整個活動系統，可以活動理論中矛盾(contradiction)概念作為切入點，分析、詮釋所蒐集到之資料。Engestroom(1987)認為矛盾在活動中是相當重要的，是理解活動如何發展的關鍵核心。Kuutti(1996)指出，矛盾可透過分析活動系統內或活動系統間的問題來辨識。而步驟 4 中的問題也可用來找出活動系統中的矛盾部份。

承上述可知，Mwanza(2001)之六項分析步驟不但沿襲活動理論之觀點，更進一步將其分析架構拆解成能逐步依循之程序，讓其他研究者能明確理解活動理論在實際分析上之應用方法，並據以規劃其研究設計與執行方式。本文以下先針對活動理論與本文問題意識之關係做進一步釐清與聚焦，並於第三章闡述活動理論於本文研究方法設計上之應用。

三、小結：遊戲中「第三場域」、「社交性」與活動理論

承上述之討論，可得知活動理論之分析架構對於人機互動、CSCW及其延伸之CSCP²⁰相關研究有其適用性（Kuutti, 1991; 黃鈺棠, 2007）。而線上遊戲「社交性」研究涉及遊戲系統軟體如何支持玩家間社交互動過程，屬CSCP之研究範疇，故本文認為，有關線上遊戲「社交性」之研究也適宜沿用此理論觀點進行分析。本文以下分別從理論發展背景及分析觀點架構兩方面，進一步闡述活動理論於本研究想探討問題之適用性。

在理論的發展背景上，過去與人機互動領域有關之理論多半源自於認知科學，且多半以實驗法方式進行研究。然而認知科學聚焦於微觀、個人的心理現象差異之分析觀點，例如心智模式(mental model)、認知地圖(cognitive maps)等，忽略了如社會、文化、個人所處環境、情境等巨觀因素，以及這些因素對於個人與科技產品互動過程影響的重要性，因而形成其在分析上的盲點與限制。

然而，活動理論發源自古典哲學，同時受社會學和文化歷史心理學等領域知識影響，在分析上著重社會文化情境等因素，恰好可彌補、銜接過往認知科學分析觀點之不足。而本文主要想從玩家的觀點角度出發，探討遊戲中場域意義與其社交互動間之關連性。據此本文認為，在以社會、文化面向切入探討遊戲場域意義與玩家社交互動關係時，活動理論在背景起源亦或觀點取徑上皆較契合，於本文研究分析上較具有適用性。

其次，在分析架構上，從前文相關討論可知，相較於其他行為或社會科

²⁰ 參見附註 10。

學研究，活動理論在分析上是以「活動」為基礎的分析單位，注重活動之「目的」，同時兼顧了活動的個人和社會層次，因而能以更全觀之角度分析活動過程中個人與社會情境間的互動關係。此外，活動理論重視活動之動態發展變化，以及與活動中相關中介物和情境因素，此一動態性、結構式的分析觀點，除了能釐清活動中相關情境因素之關係，還能兼顧活動發展的變化歷程。

由前文可知，玩家於遊戲中的互動行為和活動內容，以及其與相關場域環境之關連性為本文欲加以探討的重點。本文認為，唯有透過實際分析玩家社交活動的過程以及相關場域情境因素，才能真正了解遊戲環境與玩家社會互動間的關係。而此關係的釐清，對於分析遊戲中「第三場域」，以及遊戲與社交性概念上的探討都是相當重要的。

本文認為，活動理論具有系統層次性、全觀且動態的分析特性，在探討遊戲中玩家社交行為與場域情境之關連性上，有助本文以系統、架構性的方式，了解玩家進行社交活動時的動態發展歷程以及相關情境影響因素，釐清玩家「社交互動」與「場域」之關連性，進而能提供設計者在遊戲環境設計上支援玩家進行良好社交互動、提昇遊戲「社交性」的參考。

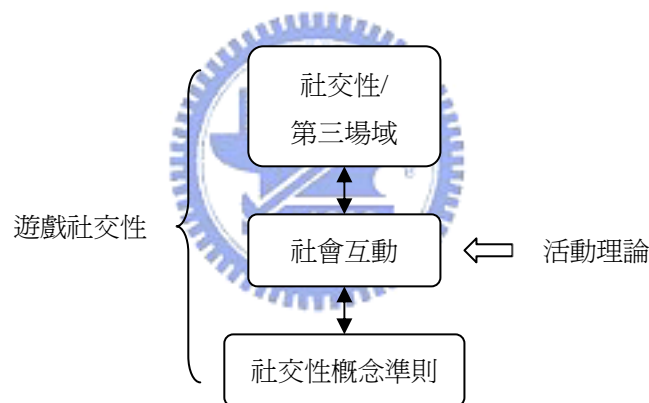


圖 7 本文研究概念架構圖

據此，在研究概念架構上，本文欲以活動理論作為分析時之依據，針對玩家於遊戲環境中各類社交活動進行分析，歸納整理出各活動的內容過程，同時探討各類活動與發生場域情境如何交互影響。一方面在理論層次上釐清玩家活動特質與「社交性」、「第三場域」之關係；另一方面，藉由活動理論結構性的分析方式，歸納出各類活動中玩家社交互動之需求，作為遊戲設計者發展設計準則、提升整體「遊戲社交性」的參考依據，如圖 7 所示。本文以下依據活動理論觀點，總結前述有關「第三場域」、「社交性」文獻的討論，並進一步提出本文之研究目的與問題。

四、研究目的與研究問題

承前文所述，在人機互動領域中，「社交性」此一新興概念逐漸受學者

們重視，而如何讓系統平台在設計上促進、支援使用者群體間進行良好的互動過程，更是此一概念準則所欲達到之目標。然而，從前文文獻檢閱可發現，「社交性」準則仍在發展階段，在概念上仍有許多需釐清之處，且此概念準則大多應用於網站系統的設計和評估，然在同樣強調使用者（玩家）互動的線上遊戲中，相關討論卻付之闕如，而既有「社交性」準則對於遊戲此一娛樂導向之互動環境也有許多不適用處，因此針對線上遊戲「社交性」設計進行探討有其重要性。

從過往研究也發現，在促進系統平台「社交性」上，空間環境是重要的影響因素。學者指出，在促進使用者間社會互動上，相較於物理性的「空間」概念，從文化意義角度出發之「場域」概念更適宜作為系統環境設計的參考。由於過往虛擬環境系統在設計上多半著眼於「空間」層次，欲提高使用者彼此接觸之機會，進而提升互動頻率。然而人們的行為與互動是受其對場域意義的詮釋所影響，因此在促進使用者互動上，「場域」意義相較於「空間」特質，更適宜作為設計時之參考依據。

根據上述，本文之研究目的在於藉由「第三場域」概念的觀點，分析玩家於遊戲中之社交互動行為，及探討其在促進線上遊戲「社交性」設計上之應用。從前文可知，「社交性」概念源自於社會學，強調參與成員因平等、陪伴的關係，以及愉悅溝通、互動而形成彼此連結的共在、歸屬感，而社會學中「第三場域」概念同樣符合此描述，為形構此特質的重要場域。據此，本文擬藉由玩家的社交活動內容，及對其活動地點、情境意義詮釋的分析，探討遊戲中哪些地點場所具有「第三場域」之潛質，及這些地點場所與社交互動之關係，作為設計者提升遊戲「社交性」之參考。

承前文所述，本文之研究問題如下：

研究問題一：玩家在遊戲中所從事的社交活動包含哪些？互動過程和發展脈絡為何？

研究問題二：玩家所從事的這些社交活動中，是否具有「第三場域」的氛圍？又是哪些地點具有此特質？

研究問題三：線上遊戲與「第三場域」概念關係為何？該如何設計以提昇其「社交性」？

根據以上研究問題，本文於下一章節中，將詳細說明回答上述問題所採行之研究方法，平台、玩家樣本的選擇，以及實際執行研究之方式。

第三章 研究方法

承前文，本文認為根據上述之研究目的與問題，活動理論在理論觀點或分析方式上都有其適用性，因此本文將依循活動理論之架構，進一步擬定研究執行方法。本章內容分為四部份：第一節根據研究目的、問題，以及活動理論之性質選定研究方法；第二節說明研究平台與研究參與者的選擇方式；第三節描述本文進行資料收集之細節步驟；最後第四節則說明資料的分析方法。

第一節 研究方法選定

Shneiderman & Plaisant(2003)指出，合作性系統介面較單一使用者介面研究更加複雜。一方面因使用者的多樣性導致難以採行受控的實驗方法，另一方面資料過於龐雜也可能造成分析上的困難。雖然在團體心理學、組織行為、社會學、人類學等學門都能提供有用的研究典範，但人機互動研究者仍需依循研究目的所需，採行、擬定合適的研究方法。

線上遊戲涉及玩家間彼此透過系統介面進行社交互動，共同追求娛樂活動之目的，因而同樣面臨此研究方法上之問題（黃鈺棠，2007）。依據本文研究目的和問題，在於找出線上遊戲中玩家的社交活動類型與內容，以及地點與其社交互動之關係，因而找出玩家間的社交互動與相關的情境影響因素便相當重要。而活動理論注重活動發展脈絡的架構性分析方式，相當適合作為觀察玩家互動情境之分析單位，因而本文在研究方法選定上，主要依循活動理論之基礎。

Nardi(1996b)指出，在活動理論的方法論上有四要點需注意：一、由於活動是一長期性的形態，目的無法瞬間被轉移為成果，所以需要長時間研究，才能了解使用者之目的。二、應注重活動整體。雖然了解個別事件有時有所幫助，然而不連貫的活動片段無法揭露活動整體的方向與意涵，因而不應將其孤立看待。三、應使用多元資料收集技巧，包含訪談、觀察、錄影和歷史素材(history material)，且不過於依賴任何一個方法。四、需從使用者觀點來理解事物。

由上可知，活動理論強調從被研究者（使用者）角度出發，以長期性方式理解被研究者所處日常情境脈絡和活動發展歷程，並以架構性的分析方式釐清活動各元素間的關係。而以上諸點與質化研究基本精神相符，包含：強調在自然情境下進行研究、著重個人行為與所處文化情境間整體關聯性，認為研究是一不斷發展演化之歷程，同時注重被研究者個人經驗和意義建構的詮釋理解，以及歸納分析之等特性等（陳向明，2002）。

此外，由於「社交性」在線上遊戲虛擬環境設計探討上仍屬新興議題，尚缺乏完整的理論架構基礎，加上本文欲探討玩家於遊戲中之社交活動類型，以及如何詮釋遊戲中社交活動與所在地點場所的意義，釐清場域與其社交行為間

的關連性。基於上述理由，以及前述活動理論方法中強調長期、全觀性以及歸納式的分析特性，都符合質化研究法的精神(Padgett, 1998)。據此，本文選定以質化取徑之研究方法作為本文主要的研究執行方式。

針對研究問題一、二，有關玩家進行的社交活動內容與地點上，本文擬以日誌法之方式，記錄玩家平日於遊戲中的互動過程內容、地點與相關情境，並配合活動理論之分析架構，找出遊戲中玩家的社交活動類型、模式；其次再如同 Mwanza(2001)所言，搭配深度訪談之方式，釐清日誌記錄中相關疑問，並了解玩家如何詮釋活動地點場所與其社交行為間之關係，以回答本文研究問題二、三。本文以下即分別簡介日誌法與訪談法。

一、日誌法

在人機互動領域中，只有少數工具與技術能輔助研究者蒐集人們日常生活資料。然而在這些工具技術中，有許多是需要花費大量時間與資源才能執行（如：脈絡探索法(contextual inquiries)），或必須將使用者抽離出真實生活情境（如：問卷調查法(survey)）。而日誌法(Diary study)則恰好能解決這些問題，透過參與研究的使用者主動記錄之方式，了解事件發生時使用者的行為和意圖(Carter & Mankoff, 2005)，且已運用在許多人機互動領域相關之研究(Czerwinski, Horvitz & Whilite, 2004; Brown, Sellen & Hara, 2000; Adler, Gujar, Harrison, Hara & Sellen, 1998)。

日誌法源自於心理學和人類學，是一種間接觀察、紀錄使用者活動經驗的方法(Gillham, 2005)。有時因直接觀察對使用者太具侵犯性，研究者無法長時間待在研究場域，或是所欲觀察的使用者分散各處時，日誌法便是常被採取的因應方式。透過此一方式所收集到之資料，除了能長時間進行外，更能幫助設計評估者重建使用者所發生的事件，以及找出使用性或使用經驗上的問題(Preece, Rogers & Sharp, 2002)。

日誌法主要選擇一小群具有代表性之使用者，紀錄日常生活有關之資訊一段時間(Gillham, 2005)。此方式能提供使用者在與科技互動過程中做了什麼、何時做以及主觀經歷看法之紀錄，在花費上並不昂貴，無須專門設備或專業人員，且適合用作長期性之研究(Preece et al., 2002)。在獲取資料後，研究者可依據資料之特性作分析，但大多是依據使用者行為進行分類(Brown, Sellen, & O'Hara, 2000)。由上可知，日誌法之特性與活動理論性質相符，因而在運用上具有適切性。

在日誌法執行上，參與研究使用者需將每天活動紀錄在事先印製好的日誌格式上。日誌格式通常切割為多個區間，每個區間約 15 至 30 分鐘，紀錄方式則是採取使用者本身慣用之方式描述。在記錄時間長短上，一般建議

需一到兩個星期，過長可能會造成參與研究者負擔，然而主要還是依據研究目的進行調整。而日誌法內容通常需要經過後續研究或訪談做為補充，才算完整執行完成(Rieman, 1993)。

由於日誌法採取使用者自我報告之方式，提供研究者從使用者平日的記錄資料中重新建構事件和發掘問題(Preece et al., 2002)，因而在執行過程中必須確認參與研究的使用者是可信賴的，能按時完成紀錄任務，因而有時研究者需提供諸如小禮物或獎金等做為誘因。在應用上，主要用於建立使用者之初步輪廓，或作為辨識議題的前置性研究(pilot study)(Koskinen, 2002)。

日誌法在運用上包含心理學和人類學兩種取徑，分別涵蓋不同類型資訊之蒐集，概述如下(Gillham, 2005)：

1. 心理學取徑：

心理學取徑之日誌法主要要求使用者紀錄研究所欲觀察之事件在日常生活中發生之頻率。此方式不僅能幫助研究者有效率的獲取某段時間內所欲觀察的資料，還能依據事件發生頻率推估其對於使用者的重要性。在人機互動領域已運用此方法於許多領域中，如行動裝置使用研究(Palen & Salzman, 2002)，工作任務轉換與中斷(Czerwinski, Horvitz & Wilhite, 2004)以及不同媒體科技對日常生活中欺騙行為影響程度(Hancock, Thom-Santelli & Ritchie, 2004)之研究。

2. 人類學取徑：

人類學取徑日誌法則給予參與研究之使用者較為寬鬆之資訊記錄方式，一方面開放性地讓使用者記錄日常生活或所處環境中任何其認為重要之資訊，另一方面在記錄方式上也不限於紙本，能以諸如相機或其他設備進行。Blythe, Baxter, Wright, Cheverst, Clarke, Dewsbury, Rouncefield & Sommerville(2003)指出，當設計者對於目標使用者群體之需求不熟悉時，此種方式是相當有效的。

本文研究問題一、二，主要探詢玩家社交互動過程內容及相關情境因素，因此在資料收集上，應同時包含此兩種取徑之特性，一方面紀錄玩家社交活動之內容與頻率，另一方面也開放讓玩家記錄其認為重要之資訊，以期資料之完整性。此外，本文以日誌法作為進行訪談之前置研究，主要讓研究參與者記錄平日與其他玩家進行社交活動之地點場所，及互動過程內容和相關情境因素。經由本文初步整理與歸納後，可做為擬定訪談大綱以進行後續訪談之基礎。此外，日誌之資料也可作為訪談時引發玩家思索和輔助回憶之工具，以收集到日誌中缺漏之其餘重要資訊。

二、訪談法

訪談是研究者「尋訪」、「訪問」被研究者，並且與其進行「交談」和「詢問」的一種活動。訪談法(Interview)是一種研究性交談，是研究者透過口頭談話方式從被研究者那裡收集、建構第一手資料的研究方法，在社會科學中強調意義建構與詮釋的研究領域中，是十分有用且常用的研究方法。相較於日常生活中的談話，訪談是一種有特定目的和規則的研究性交談(陳向明, 2002)。

訪談法被視為是「有目的性的談話」(Kahn & Cannell, 1957)，包含四種形式：「開放式」(open-ended)、「結構式」(structured)、「半結構式」(semi-structured)和「焦點團體」(group interviews)(Fontana & Frey, 1994)。前三種類型之差異，在於訪談者於訪談執行前對於問題之掌控、確定程度高低而有所分別，而焦點團體則是由訪談者引導一小群成員針對特定主題進行討論。而選擇何種訪談方式較為合適，需依照不同研究目的和問題來決定(Preece et al., 2002)。

而根據本文之研究問題二、三，加上配合日誌法使用之考量，本文認為採取半結構式之訪談方式較為適切。由於本文想探尋玩家之社交行為，以及其對於活動所處地點場所之意義詮釋，因而除了事先擬定之問題外，尚須根據玩家所紀錄之日誌內容有疑問或特殊處，進一步探詢，才得以引導發掘、深入了解玩家個人對於活動與情境間關係之主觀經驗與想法。綜觀上述考量，半結構式訪談法在進行方式上較能符合此研究需求。

半結構式訪談之特性，在於結合了結構式與開放式訪談之特徵，同時包含開放性與封閉性問題。訪談者須先擬出一份訪談大綱，並依循此份大綱引導不同受訪者針對同一主題進行回答。在執行上，一開始訪談人員可先順著訪談大綱提問，之後再進一步詢問受訪者，給予其足夠的思考與說話時間，促使他們更詳細的說出答案與相關之想法，直到其無法再說出新資訊時，才進行下一個主題(Preece et al., 2002)。

Preece, Rogers & Sharp(2002)建議可依循下列步驟設計訪談大綱：

1. 前言(introduction)：自我介紹並說明訪談目的，同時詢問其是否介意留下一些紀錄。
2. 訪談熱身(warm-up)：先提出簡單不具威脅性的問題。
3. 訪談主題(main)：此部分應按容易至困難的順序，有邏輯性的提出問題。
4. 訪談降溫(cool-off period)：包含一些簡單的問題。
5. 訪談結束(closing)：關掉錄音機及收拾筆記，做些表示訪談結束的動作，並達謝受訪者。

在質化研究中，由於研究者本身即為「研究工具」，因此「研究工具」的靈敏度、精確度和嚴謹程度對研究的質量至關重要（陳向明，2002），且研究的優劣也取決於研究者的技巧、能力與工作嚴謹程度（簡春安、鄒平儀，2004）。陳向明（2002）更指出，研究者既身為研究工具，本身需實地進入研究場域進行長期觀察，才能真正理解被研究者的日常生活、所處文化環境以及這些環境對其思想和行為之影響。

據此，本文在收集資料過程中，為能與參與研究的玩家進行溝通，充分理解他們平日在遊戲過程中使用的術語、描述、情境舉例以及遊戲中功能介面等，研究者於研究正式執行前兩個月，開始登入線上遊戲《魔獸世界》，平均每週進行遊戲時間約 15 小時，並瀏覽、閱讀《魔獸世界》相關電子佈告欄與網路論壇的玩家討論文章，以期在日誌設計上與訪談過程中能更確切掌握、理解玩家提供的資訊與表達之想法。

此外，為增加本文研究過程之嚴謹度，本文採取學者提出之多元交叉法 (triangulation)（陳向明，2002；Padgett, 1998），即使用兩種以上資料去來瞭解特定參考點，對某現象進行分析，以提升質化研究之嚴謹性。Denzin(1978)曾提出四種適用於質化研究之交叉法，包含理論、方法、觀察者與資料等。而根據本文之研究目的與資源限制，本文選擇以日誌法搭配訪談，並在資料收集上包含文字記錄與影像等進行交叉對照，以提升本文研究上之可信度。



第二節 樣本選擇與研究設計

一、研究平台選擇

在研究平台選擇上，本文之研究目的在於探討玩家於角色扮演型線上遊戲中社交活動內容，及其與活動地點場所之關係。本文選定《魔獸世界》作為研究平台，原因分述如下：

1. 遊戲內容機制類型眾多，強調社群關係與團隊合作

在《魔獸世界》中，故事背景延續魔獸爭霸劇情，遊戲機制類型眾多，包含個人任務、團體任務、大小型副本、戰場、決鬥等，超過 6000 個任務²¹，內容安排緊密。此外，《魔獸世界》是一款相當重視玩家互動與社群關係的線上遊戲，將遊戲內容機制與社群互動關係作巧妙結合，採取獎勵與限制之機制，鼓勵或半強迫玩家加入公會或與其他玩家合作組隊進行遊戲以降低困難度（鄭榮基，2006；黃鈺棠，2007）。

Nardi & Harris(2006)研究線上遊戲玩家合作活動也發現，《魔獸世界》的遊戲設計確實能讓彼此陌生的玩家或朋友透過許多有調理之遊戲機制促發合作。遊戲中設有 20 到 40 人等不同人數限制的副本與戰場，玩家必須同時聚集在一起參與，社群關係與團隊合作便顯得相當重要。而本文之研究目的之一即在探討玩家間之社交互動內容，因而選擇此遊戲做為觀察分析平台有其適切性。

2. 玩家人數龐大穩定，市場上具代表性

在玩家人數上，根據近期新聞報導指出，《魔獸世界》目前全球玩家人數已逾 1000 萬，且全中國約有 500 萬玩家，為美國玩家人數兩倍（阮寧，2008 年 9 月 14 日）。而研發《魔獸世界》的暴風雪公司(Bizzard Entertainment)也宣佈在全球玩家中，北美玩家人數約 200 萬人，在歐洲約 150 萬人，且為歷年來最多人玩的大型多人線上角色扮演遊戲(Irvine, 2007; 林培淵，2006)。

在台灣地區方面，從 2005 年 8 月 15 日封測開始，《魔獸世界》同時上線人數約維持在 12 萬人左右（李立達，2006 年 9 月 17 日，2006 年 11 月 11 日）且為台灣最受歡迎的線上遊戲之一（林培淵，2007）。由上述眾多數據足以顯示，《魔獸世界》在線上遊戲市場中的受歡迎程度，玩家數量也日趨龐大與穩定，因此本文認為選擇此款遊戲作為觀察玩家社交互動

²¹ 資料來源：遊戲基地《魔獸世界》網址
http://ww1.gamebase.com.tw/wiki_pc/newgame.php?gno=10067

與相關情境因素之平台有其適切性。

3.得獎紀錄輝煌

根據《魔獸世界》美國官方網站²²整理,《魔獸世界》曾榮獲蘋果電腦股份有限公司 2005 年最佳Mac OS X娛樂產品獎項(Best Mac OS X Entertainment Product)。2004 年也榮獲Game Spot網站最佳多人線上遊戲、年度最佳個人電腦遊戲、年度最佳電玩三個獎項等。其餘獎項紀錄詳見美國官方網站。

由上述可知,《魔獸世界》在遊戲內容設計與性質上,因強調玩家合作互動與社群關係,與本文研究目的與問題相符,且在玩家數量與市場上具有代表性。因此本文認為,以《魔獸世界》作為本文觀察、分析玩家社交活動與地點場所關係上具適切性。本文以下即針對《魔獸世界》遊戲內容做進一步介紹。

二、《魔獸世界》遊戲簡介

1.故事背景²³與角色

《魔獸世界》故事背景發展,主要延續暴雪風雪公司另一款線上遊戲《魔獸爭霸三:渾沌統治》的內容,故事背景包含六個章節,以天神泰坦創造世界開啓了序幕。泰坦是巨大的天神,創造了宇宙萬物並維持了世界的秩序。然而在宇宙的異次元中,存在許多的邪惡勢力,泰坦為掃除邪惡勢力的威脅,便從萬神殿中挑選出最強的戰士薩格拉斯擔負起此一任務。不料,薩格拉斯最後卻反遭邪惡勢力蠱惑,背叛了泰坦,開始率領燃燒軍團企圖毀滅泰坦所辛苦創造出的世界。

艾澤拉斯為泰坦於宇宙中所創建的眾多世界之一,主要分為東部王國與卡林多兩塊大陸。隨者故事之發展,薩格拉斯的助手基爾加丹發現另一個世界德拉諾,那裡住著德萊尼人與獸人,且燃燒軍團也控制了獸人部落,引領獸人經由德拉諾與艾澤拉斯間的通道來到艾澤拉斯,並開始了不斷侵略人類的征戰,也造成後來聯盟(以人類為代表)與部落(以獸人為代表)間的對立關係。

在遊戲角色上,玩家可以從 10 個種族與 9 個職業(見表 3)中挑選出自己想扮演的角色。種族分屬聯盟與部落兩個敵對之陣營,且每個種族所具有的潛質特性不同,因而所能擔任的職業也會有所不同,且每個職業

²² 《魔獸世界》美國官方網站陳述得獎紀錄位址:<http://www.worldofwarcraft.com/misc/awards.html>

²³ 故事背景主要參考並改寫自《魔獸世界》台灣官方網站(<http://www.wowntaiwan.com.tw>)、魔獸基地討論區(<http://wow.gamebase.com.tw/>)。

也會因玩家點選天賦之差異而產生不同特性。除此之外，每個玩家所扮演的角色還會有力量、敏捷、耐力、智力、精神等基本屬性，以及選擇諸如採礦、剝皮、鍛造、裁縫、附魔等專業技能，這些屬性和技能會隨遊戲進展與玩家自我培養而提升。

表 3 《魔獸世界》中陣營、種族與職業類別

陣營	種族	職業
聯盟	人類、矮人、地精、夜精靈、德萊尼	戰士、法師、牧師、獵人、術士、盜賊、德魯伊、聖戰士、薩滿
部落	獸人、食人妖、牛頭人、不死族、血精靈	

資料來源：本文整理

2. 遊戲機制與術語

在遊戲內容與機制上，《魔獸世界》包含眾多類型，舉凡個人任務、團體任務、玩家間決鬥、競技場、戰場、大小型副本等。玩家在遊戲中必須不斷探索，解決 NPC 提供之任務，與敵對陣營玩家戰鬥競爭，或和同陣營、公會的玩家合作攻破副本等，換取錢幣財貨、裝備道具及經驗值等獎勵，以提升等級（目前最高為 70 級）並增進上述五項屬性或個人專業技能。

遊戲內設定的大小副本，玩家都必須和他人組隊伍才得以進行任務，且每個副本一次只容許一個隊伍進入，人數通常為 5 人，大型副本則需 20 到 40 人不等。此外，遊戲中包含三個戰場提供玩家陣營間進行真人對戰，人數限定為 10 至 40 人，以及人數限定 2 到 5 人的四個競技場提供玩家之間對戰。由於其獎勵以及敵人掉落的裝備會比解一般任務所獲得的更佳，也變相鼓勵玩家與其他玩家合作，賺取裝備或榮譽值(黃鈺棠, 2007)。

此外，由於本文在訪談過程及分析討論上，延用許多玩家專業術語和用法，為有助於閱讀過程上的理解，本文參考黃鈺棠(2007)、林培淵(2007)對《魔獸世界》中有關玩家專業術語用法介紹，同時參考《魔獸基地》網站，以及訪談過程中玩家的解釋，整理成基本術語註解對照表，參見表 4。

表 4 《魔獸世界》基本術語註解對照表

術語用詞	註解
副本	副本等同於地下城(dungeon)，副本較一般任務難度高，相對的其獎勵與酬賞也較高，通常需組成團隊才能進行。一個副本只容許一個團隊進入，而這些副本之間彼此是相互不受影響的，此機制能夠有效避免玩家等待怪物重生的狀況。
戰場	讓玩家與玩家之間進行對戰的副本，在《魔獸世界》稱為戰場，戰場可以分為讓玩家由系統自動編排的隨機團隊(random team)，或由玩家自己編制團隊(arrange team)。
競技場	為另一種讓玩家間彼此進行即時對戰的遊戲機制。相異於戰場的多人大型對戰，競技場對戰人數分為二對二、三對三與五對五，是為小型的對戰活動，且玩家必須事先尋找好隊友組隊，獲勝隊伍可獲得較高積分換取裝備。
每日任務	「魔獸世界」中設有「每日任務」此一遊戲機制，每日皆會重置，玩家可重複挑戰，並透過每天接解這些任務賺取裝備、金幣或獎勵，且這些機制所獲獎勵會高於一般任務或戰場活動。
UI	UI 為 User Interface 縮寫，意指使用者介面。在《魔獸世界》中，遊戲公司讓玩家在有限能力下編寫程式，擁有自行定義的介面設定功能，玩家能夠藉由編寫程式簡化遊戲內建操作步驟，或提供更多元的統計資料。
NPC	NPC 為 non-player character 縮寫，譯為非玩家角色。
技能	技能意指遊戲裡角色擁有的攻擊、防禦、法術等招式或其它特殊能力，會因為玩家的等級提升而隨之增強。
CD	技能在使用一次之後，若要再次使用都需要經過一段回復時間，而隨著技能的不同，等待的時間可長可短，這段時間通稱為技能冷卻時間(簡稱 CD，cool down)。
PK	Penalty Kick 簡稱 PK，意指玩家一對一的挑戰。
主坦	主要坦克，簡稱主坦，來自英文 Main Tank(MT)的翻譯，又可稱為主要肉盾，《魔獸世界》裡打敵人頭目的時候，團隊裡都會有一位戰士為主要抵擋王的角色，通常站在團隊第一陣線，為主要的吸收傷受害者。而輔助主坦的戰士便稱為副坦、次要肉盾、Second Tank(ST)。其它的戰士就依小隊，分別稱第一小隊為 1t，以此類推。
DPS	DPS 是 Damage per second 的縮寫，意指每秒傷害。在魔獸世界裡的團隊中，通常統稱主坦、補系之外，以傷害輸出為主的職業為 DPS 職業。
出團	對於組隊玩遊戲的大型合作活動，如：副本、戰場，玩家在《魔獸世界》裡習慣以「出團」一詞稱之。
帶領新手	在《魔獸世界》裡，常見公會或者其它熱心的玩家，帶領新手破解任務或者協助他們升級。
私人頻道	《魔獸世界》裡玩家們可以自行成立屬於自己的聊天頻道。
幹部頻道	幹部頻道是指由公會組織裡的幹部共同組成的專用頻道，這些幹部大部份是成立公會的元老人物，或由職業中經驗豐富的人擔任，除會長、副會長、團隊隊長(RL)之外，通常還會以職業長、職業導師、職業理事稱之，英文簡稱 CL。
連續任務	通常需先完成前置任務，經由達成某些任務才能再進到下一個階段的任務。所以連續任務的生命週期較長，為數個一連串的任务組成，這些任務彼此都有前後因果關係，例如：在完成 A 任務與 B 任務時，才能接獲 C 任務。
洗頻	在頻道中發表非關於此頻道建立宗旨的言談，造成頻道裡重要訊息被覆蓋。
推倒頭目	頭目英文為 Boss，推例頭目意即擊敗副本中最後的魔王。
仇恨值	在《魔獸世界》設定中，每位玩家對怪物的攻擊會轉換為統計參數，一般玩家稱之為仇恨值。
OT	通常團隊策略會讓某位戰士做為主坦，維持最高的仇恨值以吸引住怪物的目標。而 OT，為 Over tank 的簡稱，意指某玩家的仇恨值已經高於主坦，致使怪物目標轉向自己，造成團隊合作分工失衡。
增益	增益(buff)等同於一般玩家常說的「祝福」，為直接或間接增加我方隊友的攻擊或防禦強度，與其它有利狀態。

減益	減益(debuff)是相對於增益而言，是使用技能法術讓敵方的呈現負面狀態，以減低敵方攻擊力或防禦力。
DOT	DOT 為 damage over time 縮寫，意指在一段時間內持續對目標造成傷害。
巨集	巨集(macro)提供在熱鍵或介面中的某個按鈕，讓玩家自行定義結合數個指令與工作的功能，當按下熱鍵或介面按鈕時，便能啟動全部所設定的指令與工作。
ADD	ADD 意指一隻或數隻怪物，突然冒出來加入現有的戰鬥中。
TS	TS 為 team speak 縮寫，是一種語音傳輸系統。
KTM	KTM 為 KLH Threat Meter 簡稱，是統計仇恨值的 UI。
5 秒法力回復規則	每當施放技能即會消耗法力值，回復法力值有兩種方式，一種為依靠裝備優劣的直接回復法力值，另一種為仰賴人物角色的精神數值回復法力值。前者回復速度有限，若能利用精神回復法力值，法力的損耗會較慢，但其必須遵循技能施放後 5 秒的規則，才能再施行其它法術，如此即能維持一定的法力回復速度。
鳥點	《魔獸世界》裡某種交通工具的定點站。
拓荒	意指玩家出團首次挑戰某一大型副本的活動。由於玩家們對此副本仍相當不熟悉，因以此名稱稱之。
農團	玩家出團征服過某一副本後，之後再次出團挑戰此副本則稱為農團。
G 團	玩家出團合作對象一部份為公會成員或已認識之友人，另一部分則是其他零散報名參與之陌生玩家。打完副本所獲得的裝備由這些陌生玩家以遊戲金幣競標，最後競標總獲利再平均分配給每位出團的成員以做為酬勞。由於裝備是以金幣競標而得，金幣在遊戲中以 G 代稱，因此稱為 G 團。
野團	玩家打副本或解團體任務時，通常會與同公會的成員或好友夥伴共同組團。若是與其他陌生玩家組團合作則稱為「野團」。
DKP	DKP 原名叫做"Dragon Kill Point"，顧名思義也就是殺龍會得到的點數，現則意指 MMOG 中計算公會成員貢獻程度的方式。DKP 制度起源於之前美式線上遊戲的大公會，起初是用來計算公會內部的分數，經過了時間的演練，DKP 現在已經是各大 MMOG 大公會計算成員分數標準。

資料來源：整理自黃鈺棠(2007)、林培淵(2007)以及參與研究玩家於訪談過程中說明

三、研究參與者篩選

本文之研究目的，在於探討玩家於遊戲中的社交活動過程，以及這些活動與地點情境之關係，以做為提昇遊戲社交性之參考。在研究問題上，主要想了解玩家平日於遊戲中與其他玩家和公會成員的社交互動情形，以及其對於活動所處場所情境對於其進行活動影響之想法。因此，在招募玩家條件上，與社群互動、合作經驗的豐富性是重要的考量標準。

承前文可知，《魔獸世界》中包含眾多不同的遊戲機制，且依難度差異會對玩家等級及參與人數上有不同的參與條件限制，因此，玩家的等級勢必會影響與其他玩家合作互動之經驗豐富度²⁴。此外，公會是遊戲中促進玩家與他人互動之重要遊戲機制，同時也是本文觀察玩家社交活動重要切入點之一。因此，在玩家樣本篩選上，玩家遊戲年資、等級、合作活動以及公會參

²⁴在《魔獸世界》中，雖然玩家從等級 10 開始即可陸續接獲副本或戰場任務，限定玩家必須組隊，但這些副本或戰場多以 5 人為主，唯玩家等級提升至 51-60 級時，組隊人數下限才會超過 10 人（黃鈺棠，2007）。此外，在許多遊戲網路論壇有資深玩家提供《魔獸世界》單人練功升至 70 級之攻略，加上玩家在遊戲中也有選擇放棄任務的功能，因此在 70 級以前玩家並非一定要與他人合作。

與與否等等，皆是本文重要依據標準。

最後，前文曾提及資料來源的多元交叉比對，能提昇研究之嚴謹度。而本文認為，擔任公會幹部之玩家對於遊戲社群經營、維持有較高投入度，社交經驗上也較為豐富，因此在社群互動內容與想法提供上，與非擔任幹部之玩家，或有不同處可進行比較與分析。因此，在有參與公會玩家的條件上，另增加是否擔任公會幹部之非必要條件。

而在參與研究玩家樣本數上，質化研究最常面臨的問題即在於受到量化思維「代表性」之質疑。在質化研究中，樣本數大小會隨著研究目的不同而有所差異，因而無統一方法論規則規範樣本數該如何決定(簡春安、鄒平儀，2004)。樣本數通常仰賴研究者想得知什麼問題、為什麼想知道、如何使用研究結果，以及研究資源之多寡來判定(陳向明，2002)。

此外 Padgett(1998)也認為，對於質化研究而言，樣本數多寡無一定標準答案，會依研究目的和需要而有所不同。由於質化研究本質即為重質不重量，所以樣本數多寡應依照研究主題所收集到資料的飽和度(saturation)為原則。所謂資料飽和意即再多樣本也無法增加新資訊，或所收集到的資訊在歸類時無法再增加新的類別，即達到飽和狀態。

據此，本文於研究執行前暫無預設樣本數多寡，而是依照收集資料過程中資訊飽和狀況，決定是否停止招募研究參與者，在此前提下，本文最終參與研究的玩家人數為 12 人。而在玩家性別比例與年齡上，本文參考相關調查結果²⁵，發現台灣線上遊戲人口男性玩家約為女性玩家的兩倍，年齡以 11 歲到 34 歲為主(佔遊戲總人口數的 81.9%)，而 15 歲到 24 歲更是遊戲人口的高峰期。

總承上述，本文同時依據玩家遊戲年資、等級、公會參與和擔任幹部與否，以及參考台灣線上遊戲人口背景資料等，篩選並安排本文研究參與玩家數量與性別比例。玩家詳細基礎背景如表 5 所示。在參與研究的玩家性別比例及年齡分布上，符合前述統計資料的遊戲人口特性：男性為女性的兩倍(分別佔八位和四位)，年齡分布介於 17 至 28 歲之間。

在玩家資歷上，如同前文所述，本文認為玩家對遊戲的熟悉程度以及參與公會組織與否，對於提供本文有關社群互動的資料豐富性上具關鍵影響性。因此經篩選後，玩家在《魔獸世界》遊戲資歷多為兩到三年以上，且遊戲化身皆達到頂級 70 級²⁶，確保玩家對遊戲有較高的熟悉程度，提供本文豐

²⁵本文參考行政院交通部統計處(2005年5月25日)、資策會電子商務研究所(2002、2003、2003年3月12日、2003年7月16日、2004年4月9日)、行政院研考會(2005)、拓樸研究所(2004)、林子勝(2004)、龔仁文編(2004)等人針對台灣網路行為進行的人口調查。

²⁶本文收集玩家資料時間為2008年9月底至10月底，同年11月中旬《魔獸世界》改版，玩家頂級級數增改為80級。故改版後之玩家資料不在本文分析所涵蓋的範圍內。

富之經驗資料。此外，每位玩家皆有參與公會，且半數以上擔任(或曾擔任過)領導幹部，以確保皆具有社群互動參與之經驗，能提供本文在分析上所需之玩家互動資訊。

表 5 參與研究玩家基礎背景資料

編號	暱稱	性別	年齡	等級	遊戲年資	公會年資	公會幹部
M1	我愛客家女孩	男	20	70	半年至一年	半年以下	無
M2	Shelter	男	27	70	兩年至三年	半年至一年	無
M3	風無蕩	男	22	70	兩年至三年	一年至兩年	有
M4	Ailker	男	19	70	三年以上	兩年以上	有
M5	日光	男	17	70	兩年至三年	半年以下	無
M6	闇星夜	男	24	70	三年以上	兩年以上	有
M7	人盡	男	28	70	三年以上	兩年以上	有
M8	熊大	男	19	70	三年以上	半年至一年	無
F1	星璇	女	22	70	三年以上	兩年以上	有
F2	青燁	女	25	70	三年以上	兩年以上	有
F3	貓兒煙	女	25	70	一年至兩年	半年以下	有
F4	靜默	女	25	70	兩年至三年	兩年以上	無

四、日誌與訪談大綱設計

(一) 日誌設計²⁷

由於本文主要想了解玩家與其他玩家及公會成員平日於《魔獸世界》中社交互動情形，以及社交活動與所處地點情境間的關係。因此，本文以日誌之方式，請玩家詳細記錄每日於遊戲中實際活動的情形。

為使日誌在內容上能讓玩家了解，並真正蒐集到本文所需之玩家資訊，本文於研究執行的兩個月前即開始登入《魔獸世界》實際從事遊戲活動，紀錄各種遊戲規則所預設玩家從事互動之遊戲機制，並依照本文整理的「第三場域」特性條件進行初步分類，同時也針對各類玩家活動中的術語及專有名稱進行了解，最後根據上述記錄和分類，以玩家熟悉的術語來擬定日誌題項。

在日誌填答的設計上，記錄方式上不採用一天 24 小時分割時段之方式，而是有登入《魔獸世界》進行遊戲後才需紀錄。日誌開始時，首先以文字方式簡述日誌填寫注意事項與指引說明，詳細告知玩家日誌填寫方式，並留下本文的各種聯絡方式，讓玩家在填答過程中有任何問題時，能

²⁷ 詳細日誌內容參見附錄。

即時與本文聯繫詢問。

其次，在問答題項上，總共包含五大題，其中第三題包含 4 小題，第四題包含 5 小題。在日誌問題內容設計上，本文主要依照活動理論之分析架構，以及《魔獸世界》遊戲內容進行。填寫日誌之目的主要想藉由問題與玩家每日遊戲活動後的紀錄，了解玩家社群進行社交活動時的目的、工具、慣例、分工情形等內容，並將活動進行時之地點記錄下來，便於之後訪談執行。

在日誌問題內容上，問題一、二主要想瞭解玩家平日於遊戲中的活動內容與活動目的。由於《魔獸世界》中諸如任務、副本、戰場、競技場等遊戲內容，玩家需要與其他玩家合作，且強調升級、獲得勝利等成就目的性質，因此本文初步將其歸為同類別，並針對此類合作性社會活動設計問題三。題項中包含四小題，主要想理解玩家在進行任務或副本前，彼此間合作協調行為、規範以及聚集地點，回答本文研究問題一、二。

除了上述合作性社會活動外，遊戲中玩家也可與其他玩家進行交易、決鬥、閒聊，或參加公會各自舉辦的特殊活動等。由於此類活動較不具升級、獲得成就之性質，因此本文將其初步歸為同類別，並針對此類社交性活動設計研究問題四。題項中包含五小題，同樣想理解玩家進行這些活動時的互動過程、禮儀規範與地點，回答本文研究問題一、二。最後，問題五則為補充題項，主要讓玩家抒發在遊戲中與其他玩家互動後的感想與想法，蒐集前述題項中可能未包含之額外資訊，作為回答研究問題三之參考。

為使日誌在問題內容用語上讓玩家易於理解，且符合《魔獸世界》中遊戲機制內容，本文在日誌設計初稿完成後，參照 Preece et al. (2002)與 Padgett(1998)之建議，於正式執行前先進行前測。在日誌問題與格式初步擬定後，請兩位《魔獸世界》資深玩家重新審視日誌內容，並參考玩家意見修正日誌。修正後日誌內容參見表 6，玩家填答內容範例見圖 8，完整內容範例請參見附錄。

D.在等其他人到齊的過程中，先到的成員做了什麼活動？為什麼？
先到的人會繼續以集合石拉其他人。
進副本前先骰種，算是碰運氣看能不能有好一點的掉落物，我個人覺得純粹是個安心用的迷信…本團隊從來就沒有好運過…
進副本之後法師拉餐桌、術士拉治療井，自行可以處理的加成狀態都先做好（招喚惡魔、自體 buff、食物藥劑、武器塗料等等），都做完之後會趁等人的空檔把遊戲語音的狀態確認好。

圖 8 玩家日誌填答示例

表 6 日誌問題內容

日誌問題		活動理論依據
問題一、今天登入魔獸世界前，你有預先打算做什麼事嗎？為什麼？		活動內容與動機
問題二、今天在魔獸世界裡做了哪些事？請簡單說明活動發生原因和過程。		
問題三、今天若有進行團體任務、副本、戰場、競技場等活動，請回答以下問題。	A. 在進行這些活動前，你和其他團隊成員有進行哪些準備？有什麼成員間需要注意的習慣或規矩嗎？	活動內容、社群、慣例、分工
	B. 你們聚集在什麼地點/場所進行這些準備呢？為什麼選在這裡？	活動地點（工具）、慣例
	C. 在進行團體任務、副本、戰場等活動前，你和其他團隊成員約在哪裡集合？為什麼會選在這裡？	活動地點（工具）、慣例
	D. 在等其他人到齊的過程中，先到的成員做了什麼活動？為什麼？	活動內容與動機
問題四、今天若有進行與他人交易、決鬥、和公會朋友閒聊或參加公會活動，請回答以下問題。（若發生不只一項請分別說明）	A. 什麼原因引發您想進行這個(些)活動？	活動動機
	B. 你們在什麼地點/場所進行這項(些)活動？為什麼會選在這進行？	活動地點（工具）、慣例
	C. 活動過程中發生了哪些事？請盡量詳細描述過程。	活動內容
	D. 活動過程中有用什麼物品、道具，或是遊戲提供(或自創)的插件功能嗎？	活動使用的工具
	E. 活動中有沒有什麼須特別注意的禮儀、習慣或規矩？	活動社群、分工、慣例
問題五、今日玩遊戲與其他玩家社會互動過程中有無其他特別心得？或是認為《魔獸世界》應提供什麼額外功能，方便你與朋友夥伴互動？		額外題項

(二) 訪談設計

本文進行訪談之目的，除了想釐清玩家所填寫日誌中的疑問處之外，主要想藉由此過程，進一步了解玩家平日於遊戲中與其他玩家或公會成員間的互動情形，以及對於活動所處地點情境的想法與意義詮釋。因此在訪談大綱擬定上，同時參照本文的研究問題與活動理論之觀點，採取半結構方式進行。一部份問題根據玩家所填寫的日誌內容的可能疑慮處進行釐清與補強，另一部份則根據玩家日誌中的活動內容進一步提問，追溯其平日活動狀況與想法詮釋，此部份會隨玩家平日在遊戲中活動類型差異而有所不同。

承上述，本文在訪談大綱設計上，根據 Preece et al.(2002)建議之進行步驟，將訪談階段分為簡介(introduction)、暖身(warm-up)、主要核心(Main)、收尾(cool-off period)與結束(closing)五個部份。在訪談一開始，會

先就本文研究大致內容與訪談進行方式向受訪者解說，讓受訪者對過程能有初步了解，並以暖身性質的問題開頭，一方面讓玩家緩和、放鬆心情，另一方面引導玩家進入狀況。

之後，在訪談上逐漸帶入本文核心問題，此部份主要依據日誌內容分類分為兩大部分，分別為「合作性社會活動」與「社交性社會活動」問題。前者包含團隊任務、副本、戰場、競技場；後者包含交易、決鬥、閒聊、公會活動等，主要針對玩家在日誌填寫上有疑問處進行釐清，也對日誌中有趣的內容與照片進一步探問，同時追溯其平日常態社交互動之情況，並引導玩家表達其想法與意義詮釋。

在核心問題結束後，再以較為概括性、感想心得類型問題，一方面將訪談導入收尾階段，緩和訪談步調，一方面也了解玩家對於遊戲中與其他玩家互動，或社群關係經營的總體心得想法。最終以給予車馬費、表達致謝結束訪談。詳細訪談問題與進行階段參見表 7。

表 7 訪談大綱問題題項

流程	問題內容
Introduction	您好！我是交大傳播所的同學，首先很感謝你熱心幫忙參與本研究。我的研究主要想了解你平常在遊戲中與朋友、其他玩家或公會成員間互動的情形。待會訪談過程中我們會一邊看你之前寫的日誌，並針對其中我有興趣或疑問的地方和你討論。你可以用輕鬆的心情回答，盡量將你所知道或想說的告訴我即可，謝謝！（告知玩家訪談過程將會錄音並徵詢其同意）
Warm-up	<p>遊戲中社交背景概況</p> <p>1.平常於《魔獸世界》中大部分與誰一起玩？如何和他們認識的？</p> <p>2.是什麼原因而加入（或自組）公會？</p> <p>3.和公會中比較熟識的有幾個？如何和他們熟識的？</p> <p>4.平常和遊戲中朋友或公會成員間都如何聯絡互動？有透過什麼工具或聚集在何處嗎？</p>
Main	<p>合作性社會活動概況（團隊任務、副本、戰場、競技場）</p> <p>5.在進行團隊任務、副本、戰場、競技場等活動前，你會去哪裡找到一同參與的夥伴？</p> <p>6.通常團隊成員包含哪些？各自負責工作為何？</p> <p>7.在進行上述活動前，團隊成員間會進行哪些準備？有什麼須特別注意的規矩或習慣嗎？</p> <p>8.會聚集在何處進行上述準備呢？為什麼？</p> <p>9.在進行上述活動過程中，除了攻擊 NPC 或敵對玩家外，你和同隊伍的夥伴還會進行何種活動？</p> <p>10.在團隊任務、副本、戰場等活動結束後，會進行檢討嗎？聚集在何處進行？為什麼？</p>

	<p>社交性社會活動概況（交易、決鬥、閒聊、公會活動）</p> <p>【交易】</p> <p>11. 通常在什麼情況下，會想直接與其他玩家進行交易？</p> <p>12. 交易對象大多為誰？為什麼？</p> <p>13. 過程中是否有什麼需要注意的習慣或規矩？</p> <p>14. 會透過什麼方式、工具，或在什麼地點進行？為什麼？</p> <p>【決鬥】</p> <p>15. 通常在什麼情況下，會想與其他玩家（或公會其他成員）進行決鬥？為什麼？</p> <p>16. 通常會和誰進行決鬥？為什麼？</p> <p>17. 過程中是否有什麼需要注意的習慣或規矩？</p> <p>18. 會在什麼地點進行決鬥？為什麼？</p> <p>【閒聊】</p> <p>19. 通常在什麼情況下，會與公會的朋友聊天說話？</p> <p>20. 聊天內容大多以什麼為主？有無需要特別注意的禮儀和規範？</p> <p>21. 大多透過什麼方法、工具，或聚集在哪裡閒聊？為什麼？</p>
	<p>【公會活動】</p> <p>22. 公會是否有自行舉辦一些活動？為什麼會舉辦？</p> <p>23. 這些活動是否有特殊習慣或規定？怎麼產生的？</p> <p>24. 活動中是否有使用什麼道具或自創的介面插件？如何使用？</p> <p>25. 這些活動大多在哪裡舉辦？為什麼？</p> <p>26. 是否有聽說其他公會有舉辦什麼特殊自創活動？大致內容為何？</p>
	<p>活動照片概況（針對玩家擷取之照片有趣或有疑問處進行進一步追問）</p> <p>27. 照片中所進行的活動為何？怎麼開始的？</p> <p>28. 活動中參與的人包含哪些？他們各自負責什麼？</p> <p>29. 進行這個活動時有沒有什麼習慣或規矩？</p> <p>30. 這個活動大多在哪裡舉辦？為什麼？</p> <p>31. 活動過程中是否會用什麼道具或介面插件？如何使用呢？</p> <p>32. 有什麼功能你認為進行上述活動時，遊戲應該增加或提供的？</p>
Cool-off period	<p>補充問題</p> <p>33. 若在遊戲中沒事時，你通常會做哪些事？或去哪邊？為什麼？</p> <p>34. 在做什麼活動時，會讓你感覺和公會或其他團隊成員關係最緊密？</p> <p>35. 最喜歡《魔獸世界》遊戲中哪個部份？為什麼？</p>
Closing	<p>今天訪談就大致到此結束，非常感謝你的幫忙與回答，這是車馬費，代表一點心意，之後若還有疑問我會再進一步與你聯繫，再次感謝你的幫忙！</p>

第三節 資料收集

在資料收集過程上，主要分為招募、聯繫研究參與玩家以及正式執行三大部份。下圖為本文資料收集流程全貌。

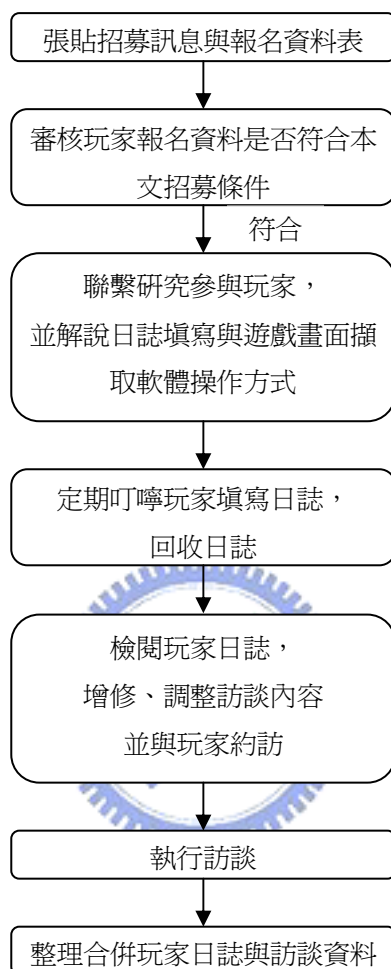


圖 9 資料收集流程圖

一、 招募

本文在《魔獸世界》與清交校園相關 BBS 版（PTT 魔獸版、BS2 NCTU 版、BS2 NTHU 版），以及相關論壇討論區（遊戲基地、巴哈姆特、魔獸藏寶箱）等處張貼招募訊息與報名資料表，張貼期間自 2008 年 9 月中旬至 10 月上旬，有興趣玩家可以電子郵件或 BBS 站內信箱方式回覆。招募文案參見表 8。

在篩選上，如同前文所述，為考量資訊豐富度，本文優先選擇《魔獸世界》遊戲年資較長、等級較高者，同時參考玩家是否擔任公會幹部（非必要）、年齡、性別等條件，並進一步與條件合適的玩家進行聯繫。經篩

選後參與研究玩家基礎資料參見表 5。

表 8 研究參與玩家招募文案

玩家們您好：

我是交大傳播所碩三的學生，目前正在進行有關《魔獸世界》遊戲玩家社會互動相關研究，需要位於新竹或台北地區、有參與公會玩家的幫忙。研究過程中需撰寫五天日誌(每天約 10~15 分鐘)，以及有一次訪談(約一小時)。

為答謝您的熱心參與，研究結束後除了基本謝籌外，還可參與抽獎(i Pod shuffle 一台，12 位中抽出 1 位)！若您願意幫忙，煩請下載並回覆以下報名表連結，並回寄至信箱 [REDACTED]@gmail.com，我會進一步與您聯繫，再次感謝您的熱心幫忙！

交大傳播所研究生 陳智先 敬上

二、 聯繫研究參與者

經審查確認後，從有意願者回覆在「玩家招募報名表」中的聯絡方式，進一步聯繫符合研究參與條件之玩家，並以口頭或電子郵件書面方式向其解說日誌填寫方式。此外，由於在日誌填寫過程中玩家必須截取遊戲畫面貼於日誌中，因此除了寄給玩家日誌資料夾外，另寄給玩家畫面擷取軟體安裝壓縮檔及安裝操作說明，方便玩家運用此軟體進行擷取與紀錄。

本文建議玩家使用的畫面擷取軟體為 Fraps v.2.9.5 (圖 10)。玩家經由解壓縮、安裝後，點開此程式，登入遊戲後，即可按此軟體預設的快捷鍵(F10)，無次數限制的擷取遊戲畫面，且擷取的遊戲畫面會存入安裝此軟體預設的資料夾內，玩家於遊戲結束後可至此資料夾尋找圖片，並張貼於日誌中即可。

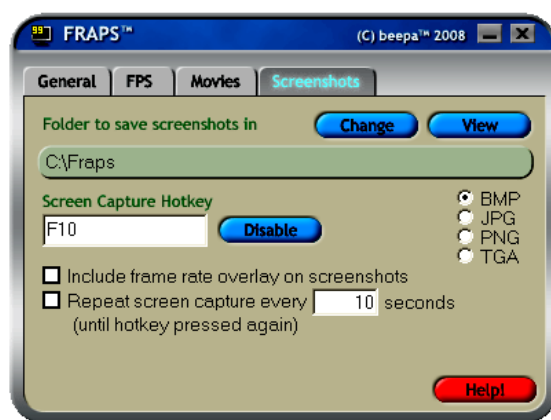


圖 10 畫面擷取軟體 Fraps v2.9.5

三、正式執行與分析方法

發放日誌給參與研究玩家後，約每隔二、三天以電子郵件或 MSN 訊息方式，叮嚀提醒參與研究玩家日誌填寫事宜，或詢問玩家在填寫過程上是否有疑問。回收日誌後，本文會先檢閱期日誌內容，大致了解玩家平日於遊戲中活動內容，標示出本文認為有疑惑有趣的部份，將其補充、納入原有訪談大綱中，待訪談時進一步釐清，如圖 11 所示。

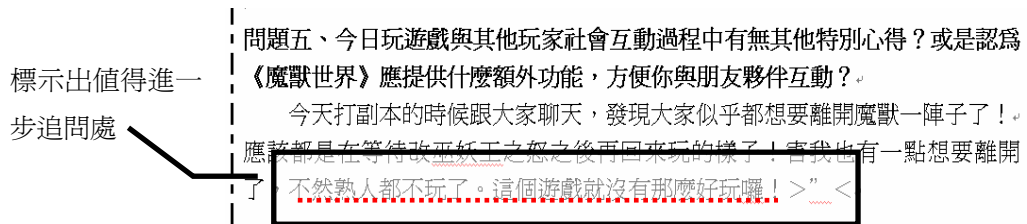


圖 11 玩家日誌內容標示範例

在檢閱、整理日誌資料過程中，本文同時會與玩家約定訪談時間與地點。在訪談方式上，本文會攜帶筆記型電腦與玩家日誌電子檔，採用與玩家一同瀏覽其填寫的日誌，並詢問本文有疑問或有興趣部分的方式進行。訪談過程會以錄音裝置紀錄，方便之後資料登錄與分析使用，並於訪談前徵詢受訪玩家同意。每次訪談時間約 1 到 2 小時不等。詳細訪談步驟與內容參見前文「訪談設計」部分。

由於本文執行訪談主要目的在於釐清玩家日誌內容，追溯玩家平日與其他玩家互動情形，以及玩家對於這些社會互動相關情境因素的想法。因此在訪談進行過程中，本文著重下列幾點：

1. 重述玩家的回答內容，確認本文理解的概念與玩家所欲表達的想法是否有所出入。
2. 提示玩家在日誌中填寫的內容，請其進一步陳述、解釋平日該事件發生的情況，並引導其表達對於該事件的自身想法。
3. 依據玩家回答內容，進一步刺探追問，引導玩家更詳細陳述、表達其想法，直到沒有新的想法想在訴說為止。
4. 當玩家於陳述過程中提到某個有趣、特別事件或議題時，為不打斷玩家思緒與想法表達，會先行記錄，事後再引導玩家對該事件、議題作進一步解釋。

待訪談執行完後，本文將每位參與玩家的受訪錄音內容逐一轉錄為文字形式，方便與日誌內容進行統整對照。在資料整理上，本文依照 Mwanza(2001)提出之分析架構，並以「活動」為單位，將每位玩家的日誌、訪談內容中的

社交活動進行分類，標示出每一活動中「目的」、「主體」等組成要素，同時將訪談內容中玩家對於各類活動的相關想法、情境因素進行整理。

逐步歸納整理玩家的資料後，本文將每位玩家的各類活動組成元素進行對照，將相似的部分整併、歸納並標示類別，最後再以 Kuutti(1996)的活動系統結構圖方式，架構出整併後各玩家於同一活動中組成元素及相關情境因素之關係。而在收集、歸納 12 位玩家之日誌與訪談內容後，本文認為資料已達到預期之飽和標準，即新增的玩家資料已無法再歸納、整理出新的活動類別，因此結束資料收集階段。詳細分析內容結果請見第四章。



第四章 資料分析

在本節資料分析上，主要依照前文所述的活動理論架構來進行。由於分析過程會引用許多遊戲中專業術語名詞，為助於閱讀過程上理解，本文參考黃鈺棠(2007)、林培淵(2007)，以及參與研究玩家於訪談過程中的說明，將專有術語名詞以註腳方式標記於每頁下方，並統一整理如前文表 4 所示。

活動理論在分析上著重活動之「目的」，認為活動能依據其目的之差異做進一步劃分，且整個活動情境與發展脈絡也會因為活動目的之差異而有所不同。而經由本文分析玩家日誌與訪談資料發現，玩家的社交活動會受其本身所抱持的遊戲目的與樂趣喜好來源所影響，且這些因素會進而對玩家的社交互動目的與活動發展歷程產生差異。

此外，本文在分析後也發現，每位玩家於遊戲中有一主要從事的社交活動，同時也會進行其他類型之活動來輔助、調劑主要社交活動之進行，因而這些活動與主要活動彼此間有交互關聯。據此，本文依據玩家遊戲目的與主要從事的社交活動型態之差異，將玩家分為「副本導向」、「社交導向」與「競技場導向」等三種類型。本文以下將針對不同導向性質玩家社交互動的活動類型、情境脈絡與發展模式進行詳細闡述。此外，在引述資料上為避免讀者混淆，玩家受訪口述資料以正標楷體標示；玩家日誌內容則以斜標楷體呈現。

第一節 副本導向玩家活動分析

歸納、分析玩家日誌與訪談資料後，本文發現副本導向型玩家在遊戲中主要目的在於享受與他人合作、一同征服遊戲關卡機制（副本），達到遊戲預設的勝利目標、獲得成就感為樂趣。因而「享受團隊合作」、「征服遊戲機制」是其遊戲主要目的，也是其參與遊戲的主要樂趣來源。

問：「所以你最喜歡這個遊戲是在副本，為什麼？」

風無殤：「副本吸引我啊，就這樣，可以打王的樂趣，大家一起合作可以打王。」

問：「那覺得你是比較享受那個？」

風無殤：「推倒王的那一剎那。因為很爽。大家可能拚了一兩個月終於倒了。

那時候我蠻爽的。」

在社交活動類型上，「大型組織性合作」為此類玩家在遊戲中的活動主軸，且主要以參與「大型副本」方式進行。所謂「大型副本」，意即由 25 人所組成的大型團隊，共同合作征服的遊戲關卡機制。通常「大型副本」的挑戰難度較遊戲中一般任務困難度高許多，因而需要不同種族、職業的玩家彼此緊密合作才有機會突破以獲得勝利。而此「大型副本」下的「大型組織性合作」活動又可依照玩家合作目的的不同分為「拓荒」、「農團」與「G 團」三類。本文以下進

一步分析這三種大型團隊合作活動之差異。

一、大型組織性合作活動

如前文所述，「大型組織性合作」中的「與他人合作」、「征服遊戲機制」為副本導向型玩家主要遊戲目的和樂趣來源，因而玩家在遊戲中最常進行之活動為參與大型副本。然而參與大型副本活動還因玩家的目的以及社群互動過程差異而有所不同，分為以下三種類型：「拓荒」、「農團」、「G團」。

(一)「拓荒」²⁸

玩家出團合作首次挑戰某大型副本的活動稱為「拓荒」。「拓荒」主要目的在於獲取遊戲中更高級的特殊武器、裝備或道具。在此大型組織性合作活動上，副本導向型玩家通常與公會成員一同組團，且由於「拓荒」為首次挑戰某陌生副本，因此團隊成員組成上通常為公會中裝備、技術最頂尖者，且在出團前的準備過程或團隊合作氛圍上都相當嚴謹。

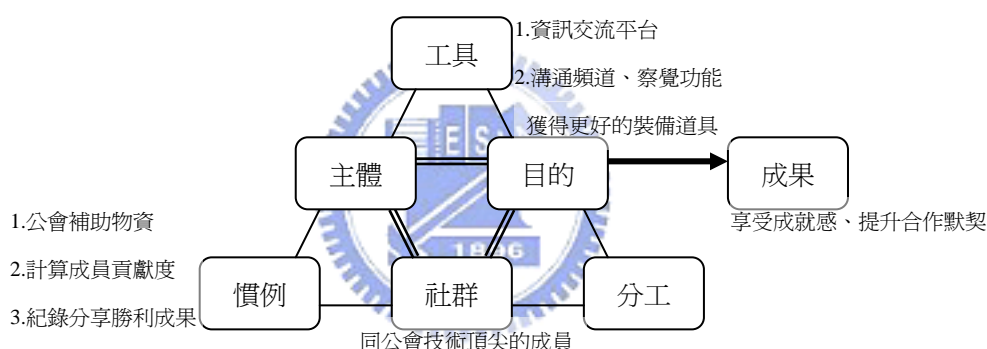


圖 12 大型組織性合作活動「拓荒」之活動系統圖

以活動系統圖分析，「拓荒」活動的「主體」為玩家，「社群」則是與玩家一同組隊出團的成員，其共同「目的」在於獲取遊戲中更高階之裝備、武器或道具，將此目的最終將轉換為享受征服遊戲機制的成就感，及提昇整體團隊成員合作默契之「成果」（見圖 12）。

在出團前準備「慣例」上，為確保挑戰陌生副本的合作過程能順利，除了出團成員通常為公會中裝備、技術皆頂尖者外，出團成員尚須和隊友運用專職頻道協調彼此在合作過程的分工（通常依照玩家個人在遊戲中所屬職業性質進行分工²⁹）、相互幫忙。除了玩家需各自準備出團時所需物

²⁸意指玩家們合作、出團首次挑戰某一大型副本。由於玩家們第一次接觸此副本，對此副本的挑戰仍相當陌生，故玩家以此命名。

²⁹《魔獸世界》中職業包含戰士、法師、牧師、獵人、術士、盜賊、德魯伊、聖戰士、薩滿 9 種，依照玩家組隊時分類又可分为三種不同性質：「主坦」（戰士）負責防禦、吸收怪物的攻擊，保護其他隊友不受傷害；「補系」（包含牧師、聖騎士、薩滿、德魯伊）負責幫隊友補充生命力或其他屬性，提升隊友戰鬥能力或降低死亡威脅；「輸出」（或稱DPS，包含法師、術士、獵人、盜

資外，團隊領導者甚至會發放公會中的特殊補給物資（藥水、食物）給出團成員，以降低團隊成員損耗及整體團隊合作的持久性。

青燁：「通常是拓荒會補給，因為這個王我們可能還沒成功打掉過，那可能今天晚上會死掉很多次的話，那我們就會發補給」

「法師會先發麵包，術士先發糖果，各職業互相討論，隊長重點提醒等等該做的事。大家的工作就是各頻道去溝通，有捕系頻道、坦克頻道、輸出頻道，每個頻道都會有 1-2 個負責人，或是比較有能力、資深的人。」（風無殤日誌）

「每個角色做好自己的事，開打前法師先開餐桌、術士給糖（靈魂石能補血）、能上 BUFF 的職業都上；開打後，坦要幫忙拖怪，獵人冰，法師羊，補師專心補，DPS 專心輸出」（我愛客家女孩日誌）

在成功突破副本、合作結束後，團隊領導者大多會計算團員在合作過程中的累積貢獻程度（DKP³⁰），並以此競標所獲得之高級裝備、道具。此外，由於合作成功征服大型副本不容易，為紀念首次成功征服某副本怪物，玩家們也會將合作過程錄影、拍照，並將這些紀錄與一同出團或公會的成員分享（見圖 13）。



圖 13 玩家出團拓荒成功後的團體合照紀念

星璇：「我們第一次打死某隻王或是打死某個很重要的王都會拍照，那像我那個很要好也在公會的朋友他還會錄影，然後事後他會做簡單剪輯放在公會網站上讓大家下載。」

青燁：「我們是首推才會拍照。就每次的首推都會記錄在論壇上。第一次

賊）則為攻擊職業，以攻擊怪物、降低其傷害能力為主。

³⁰ DKP原名叫做"Dragon Kill Point"，顧名思義也就是殺龍會得到的點數，現則意指MMOG中計算公會成員貢獻程度的方式。DKP制度起源於之前美式線上遊戲的大公會，起初是用來計算公會內部的分數，經過了時間的演練，DKP現在已經是各大MMOG大公會計算成員分數標準。

打完就會說大家趕快來排好隊，照張相(笑)。」

而在「工具」上，無論合作前後，資訊分享平台對於玩家從事大型組織性合作活動皆扮演重要角色。在合作進行前，玩家們會透過資訊分享平台討論攻略及分工合作之詳細事項，而在合作過後，玩家也會利用資訊分享平台計算、紀錄團隊成員出團累積貢獻程度，或交流合作心得和影像紀錄等（見圖 14）。

「上個禮拜開始拓荒的太陽井三王，因為大家錯誤百出，所以會長要求所有人都要在公會網特定文章下回文報告自己的心得和需要注意的事項」（青燁日誌）



圖 14 玩家公會自創之論壇網站，包含介面插件分享、攻略戰術、物資申請、資訊交流等功能

除了資訊交流平台外，在合作過程中頻道、語音、資訊察覺等即時性的互動功能也相當重要。由於玩家對於首次挑戰的副本仍相當陌生，因此合作過程中需要大量、密集的溝通協調，且為溝通順利為玩家享受合作過程樂趣與否的關鍵（見圖 15）。

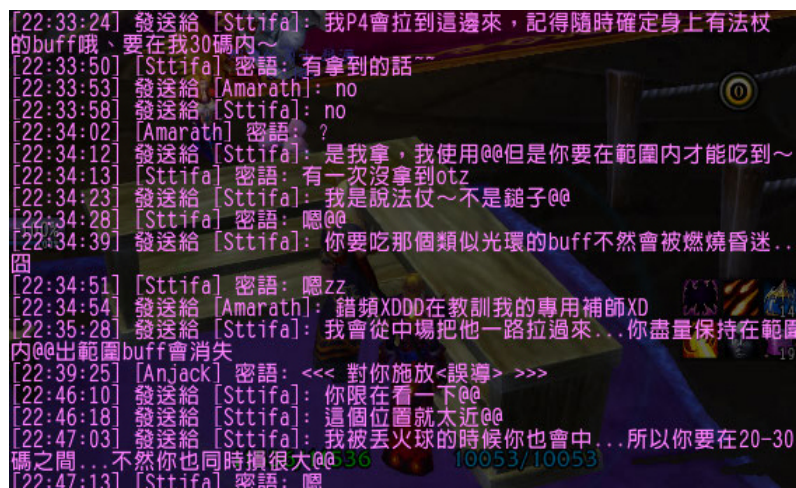


圖 15 玩家於自創的職業頻道中進行更細的協調分工

「會長有要求開語音，因為有些人沒有打過那兩個副本，所以需要語音現場教學...每個職業有專屬的聊天頻道，在裡面分配目標(例如：我跟另外一個獵人分配誤導目標跟對象)，能上 BUFF 的人就放，能開餐桌就開，沒 BUFF 自己喊一下，讓推王能更有效率，減少滅團發生。」(我愛客家女孩日誌)

因此，就「拓荒」此一大型組織性合作活動的玩家溝通互動上，無論非同步性互動的資訊交流平台，亦或即時性溝通的語音、頻道等功能，對於副本導向型玩家享受遊戲合作樂趣而言皆是相當重要的。

(二) 「農團」

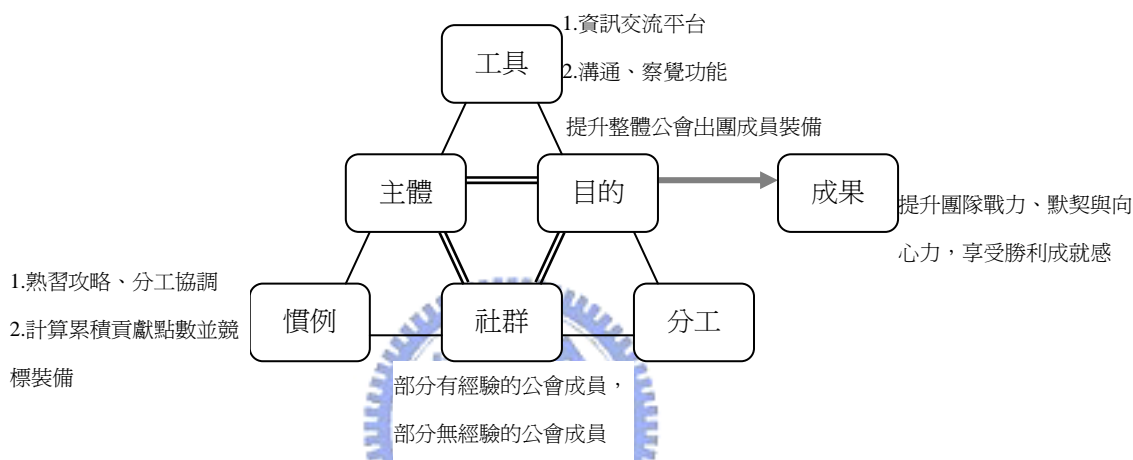


圖 16 大型組織性合作活動「農團」之活動系統圖

相較於「拓荒」，「農團」則是指重複挑戰某些已成功征服過之大型副本的活動。雖然同樣是和公會中的成員共同組團合作，然而在合作準備的嚴謹程度，或出團成員的技巧素質上，都不如出團「拓荒」時來的要求。

問：「農的副本是什麼？」

風無殤：「就是打倒過三次以上的，都算農的。這種都不太會有硬性規定你要怎樣。...因為王基本上應該都打的死，農的應該都打的死。...拓荒才會硬性規定。」

「拓荒」目的雖在於獲得更好裝備，然而在競標機制下，僅有某部份出團成員能獲得數量稀少的高等裝備，因而「農團」主要「目的」即在於藉由重複征服某大型副本，賺取更多裝備道具，讓更多團隊成員得以提升裝備。而在追求此目的最終也逐漸轉換為提昇整體團隊素質、向心力與合作默契，以及享受共同成功征服挑戰的成就感等「成果」(見圖 16)。

問：「那農這些就副本的目的是什麼？」

靜默：「為了讓裝備比較差的人能夠推新的副本」

「農團」的「主體」為玩家，「社群」則是同公會中技術或裝備非頂

尖，且尚未獲得更好裝備之成員。在「分工」和「工具」上，如同拓荒，玩家會依照自己職業與種族性質彼此相互協調、幫助，且同樣會利用公會論壇網站，以及遊戲中的頻道、語音功能進行各種即時性或非即時性之溝通，確保合作過程的順利。

在「慣例」上，如同拓荒活動，玩家必須事先準備好各自所需物資，至公會網站研讀拓荒成功的攻略，運用專職頻道協調彼此在合作過程的分工。較特殊的是，此時出團之部分團隊成員為先前已成功突破此副本的玩家，一方面可帶領、教授經驗給其餘尚未有經驗之團員，另一方面也可增加成功征服副本的機會。成功突破副本後，出團成員們同樣利用累積貢獻點數競標獲得的裝備。



圖 17 團隊中的老手會透過各自專屬職業頻道教導同職業新人該如何突破副本

值得注意的是，在「拓荒」與「農團」活動中，「工具」是否能支持團隊進行有效率的協調分工與獎勵分配對玩家合作過程是相當重要的。除了前述出團前後的資訊交流平台，以及合作過程中的及時性語音和頻道外，由於此兩種活動最終目的皆為獲得、分配獎勵之裝備，因而幫助玩家計算、紀錄成員貢獻程度，並以公平、明確方法分配所獲得之裝備獎勵，對於團隊合作的順利進行相當重要。

星璇：「我覺得因為我們公會網站最近掛掉，所以我會希望他這方面可以內建。我是希望遊戲能直接有內建 UI 做這種紀錄，我是希望可以不要這麼依靠網站計算 DKP，要不然網站掛掉就真的很麻煩，像昨天就有出團，那很多資料是公會網站掛掉後就沒更新，那可能某人該領取的东西沒領取到，像我們有一些物資領取的話是要扣 DKP 分數的，那就會沒扣到，就東西領了但沒扣到，因為沒辦法扣，因為網站掛掉。」

「雖然已經有特定 UI 可以做到在遊戲內顯示全員の DKP 分數，但是希望能有個公會功能列出今日可能可獲得物品的人選，我想職業間調配拿

裝順序會更方便些，至少可以讓大家自己心裡有個底大概還有幾個人的順位在自己之前。」(青燁日誌)

綜上述可知，「拓荒」與「農團」同樣都是具有高度功利目的導向性的大型組織性合作活動，目的在於獲取更高等的裝備。然而由上也可發現，玩家對於副本挑戰的熟習程度不同，在組織合作嚴謹程度要求上也會有所不同，進而影響團隊合作過程之氛圍。

由於陌生的「拓荒」相較於已熟練之「農團」更具挑戰性，因而玩家團隊會以較嚴肅態度面對，出團征服副本的過程較類似於團體合作達成某項任務，有別於一般「玩遊戲」給人非目的性、輕鬆歡愉的印象。而隨著公會出團成員重複挑戰、對副本熟悉度增加，出團的過程會越具「休閒」的特質，然而玩家享受征服副本的挑戰性、困難度所帶來的樂趣也會因而逐漸降低。換言之，玩家在「農團」的活動氛圍上較為輕鬆愉悅，然而因征服副本的成就感所帶來的樂趣卻不如「拓荒」活動。

(三) 「G團」

相較於前兩者以獲取更高級裝備為主要目的，且合作對象皆為同公會成員，「G團」則有明顯不同。在「G團」中，出團成員不以所謂累積貢獻程度點數(DKP)來競標征服副本後所獲得的裝備，而是以遊戲金幣來競標³¹。此外，合作出團成員組成也非全部為同公會成員，部分則為公會以外零散的陌生玩家。

「G團」的形成與副本導向型公會整體出團成員的裝備程度有關。當公會在經歷「農團」多次，讓大部份公會成員獲得所需裝備後，若公會成員上線人數眾多且無意征服更高等副本情況下，便有機會促成「G團」的形成。部份公會成員會透過頻道徵募公會外的零散玩家一同出團，並用金幣競標獲得的裝備，再平分金幣給所有出團成員。「G團」好處在於一方面幫助公會成員打發時間並賺取金幣，另一方面也讓遊戲中沒參加公會且無法時常出團打副本的零散玩家，有機會參與副本活動並獲得裝備。

青燁：「一般打副本就是跟公會團隊成員，那因為這些副本就是我們已經沒有人需要他的裝備，對我們來說是低階副本，可是對一些很多因素沒辦法固定出副本的玩家就會希望有機會可以打，因為平常組野團要組到25人還可以打倒王是有點困難，那可能就是今天大家閒閒沒事做但上線人還滿多的，那就會開G團，就是G團裡面一半是我們公會成員，確保不會滅團，另一半就收外面那些平常沒辦法打副本的人，就零星的玩家，那我們就是輔助他們把怪打死，然後他們用錢去

³¹ 由於是以遊戲中的金幣(Gold)競標裝備，而金幣在魔獸世界中以「G」簡稱，因此玩家將此種性質的副本合作團體稱為「G團」。

標掉的裝備，然後那個錢就大家分這樣」

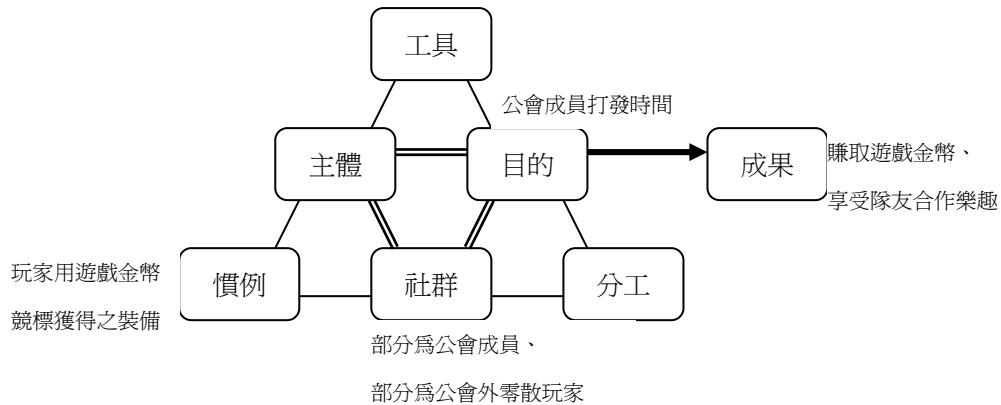


圖 18 大型組織性活動「G 團」之活動系統圖

相較於「拓荒」與「農團」，「G 團」的分工、工具上皆類似，而差異主要在於出團的目的、社群組成以及慣例上。「G 團」主體為玩家，合作出團的社群部分為同公會、想打發時間的成員，另一部份則是公會外零散、平常較無機會參與副本的玩家（見圖 18）。

在「分工」上，玩家同樣會依照自己種族與職業性質合作，且由於團體組成包含非公會成員，因而在合作運用的「工具」上僅包含即時性的溝通的頻道。較特別的是，在「慣例」上，突破副本後，公會以外的零散玩家會運用金幣相互競標所獲得的裝備，最後由全體出團成員共同平分這些競標而來的金幣。

此外在合作上，一方面由於公會成員此副本已相當熟悉，加上出團主要目的在於打發時間（順便賺取金幣），因此在合作過程中的分工要求不如「拓荒」、「農團」時嚴謹，整體活動氛圍也不如「拓荒」時來的嚴肅。相較於「拓荒」、「農團」具有的高度功利目導向，「G 團」則有較高的休閒娛樂性質。

由於副本導向玩家主要遊戲目的在於享受與他人合作、共同征服遊戲機制的樂趣，因而其餘活動也大多由「大型組織性合作」此活動主軸衍伸而來，且大多以促進、調劑大型團隊合作活動為主要目的。本文以下接續介紹副本導向型玩家的其他社交活動類型，包含以支持大型合作活動運作為主之「前置活動」，以及調劑、增加遊戲樂趣的「交誼性活動」與「搗蛋性活動」。

二、 大型合作之前置活動

由前述可知，「大型組織性合作活動」為副本導向型玩家於遊戲中最熱衷的活動類型，同時也是其最主要樂趣來源。然而，大型組織性合作過程中

玩家個人須消耗相當多物資和資源，玩家必須補充物資(如購買補血食物、藥水)，或是花費修補裝備、添購道具等，以支持大型組織性合作活動持續運作。加上要組織多人才得以進行相當不易，因此副本導向型玩家平日會從事一些活動，一方面打發時間，另一方面也替「大型組織性合作」活動做準備。

承上述，玩家平時於遊戲中會從事一些前置性的活動來補充自身的金錢或物資，為大型組織性合作活動做準備。這些活動除了具「經濟性」目的以支持組織性合作的運作外，另一特點為玩家多半和公會外的成員一同參與。這些活動包含「小型副本」、「戰場」、「每日任務」以及「團體任務」等，分述如下。

(一) 小型合作活動（又稱「野團³²」）

在玩家等級尚未練達頂端以至可參與大型副本活動前，玩家除了透過個人任務磨練遊戲技巧外，還可藉由遊戲設計的團體任務或小型副本³³累積經驗值、升級，本文依其性質將其統稱為「小型合作活動」。這些遊戲機制相較於大型副本較為容易，所需合作人數也較低，因而玩家可透過這些機制一方面累積經驗值來升級、賺取經濟報酬（如獲得遊戲金幣或更好裝備、道具），另一方面也可藉此與其他玩家展開互動與合作關係。

有趣的是，儘管副本導向型玩家喜好與公會成員一同參與大型組織性合作活動，然而在面對「團體任務」、「小型副本」此類小型組織性合作活動時，玩家卻習慣與公會外的陌生玩家合作，因此玩家將這類與公會外成員合作團體稱為「野團」。一方面玩家可和自己等級相近的其他玩家合作，較不會「拖累」同公會或認識的等級較高的玩家，另一方面玩家也可藉由與陌生玩家合作過程訓練自己的團隊合作應變技能。

Ailker：「我都是跟路人玩，因為我那個盜賊是新練的，那我這個人也不好意思去找，因為找認識的人帶你打等於欠他一個人情，那路人也有要打，我就跟路人一起打。所以魔獸大部分跟路人居多，因為跟認識的他不一定想打，除非真實朋友，不然線上朋友不會好到那個程度。」

星璇：「因為我不排斥打野團，所以我也加入組隊頻道…有些人可能很排斥打野團，可是後來有朋友跟我說，能把五人副本打好的人才是真正有技巧的人，所以之後我就很認真的去打五人副本去練，我就會找野團去練。因為公會團大家都那麼熟，隨便亂打都可以。我會為了練

³² 在參與此一類型活動時，因副本導向型玩家多半與公會以外或陌生玩家組團合作，因此此類合作團體叫做「野團」。

³³ 在「魔獸世界」中副本合作需求人數包含 25 人、10 人與 5 人三種類型。本文依照活動理論分析玩家在合作過程的互動型態差異，將需 25 人共同合作才得以完成的副本稱為「大型副本」；需 10 人與 5 人合作的副本稱為「小型副本」。

除了組成「野團」合作外，參與「大型多人對戰」也是副本導向型玩家平時重要的群體活動之一，主要透過遊戲中「戰場³⁵」形式進行。在「戰場」中，不同於副本、團體任務是由玩家先行組隊，而是由遊戲伺服器隨機安排同陣營玩家於同隊中，並由兩隊不同陣營、相同人數的玩家彼此進行多人對戰。

由於大型多人對戰的合作玩家事先無法預知或安排隊友組成，且同戰場中的玩家可能分散於多個伺服器，因而也影響其進行此項群體活動時的目的與心態。訪談過程中，許多玩家表示其參與「戰場」活動目的在於提升自己的裝備，讓自己更有能力、條件去參與公會的「大型組織性合作」。

Ailker：「那其實我打戰場的目的是要打副本，因為現在制度就是榮譽可以換競技場裝備，那如果要很好裝備打副本要花很久時間，而且要打副本也要有相當水準的裝備，那除非我有認識的不然我也不可能去打，那戰場就不用阿，裝爛沒關係。」

因而「戰場」此一大型多人對戰活動在遊戲中，對於副本導向玩家而言較類似於參加「大型組織性合作」前之準備活動，而此活動的目的最終則轉化為獲得更好的裝備、磨練團隊合作技能等成果。

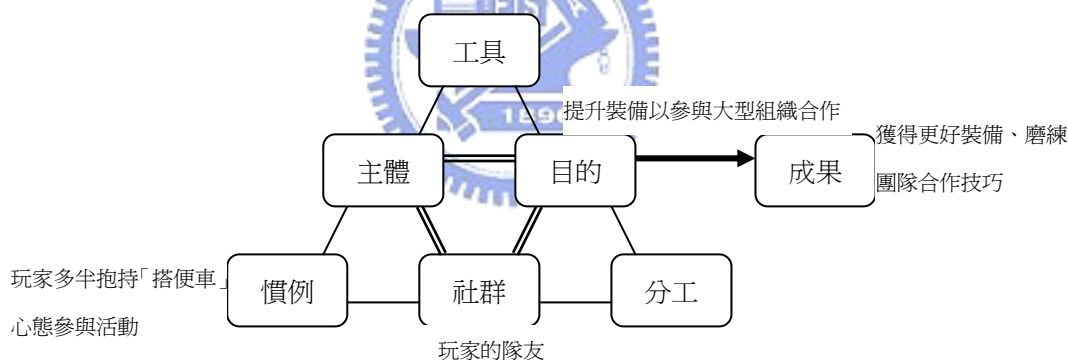


圖 20 前置活動「大型多人對戰」之活動系統圖

在大型多人對戰活動中，玩家為主體，社群則是同一戰場中的其他隊友，在分工上與上述多種合作活動一樣，玩家會依照自身職業、種族進行分工合作。然而，由於「戰場」組隊成員分散於各伺服器，彼此完全不熟識、缺乏默契與信任關係，加上遊戲機制以「團體戰」且「同等獎勵」之方式進行³⁶，因此玩家多半以「混水摸魚」、「搭便車」的心態與其他玩家合作（見圖 20）。

「我是副本型玩家，打戰場只是為了要換最好的法傷項鍊，我有在收

³⁵讓玩家與玩家之間進行對戰的副本，在《魔獸世界》稱為「戰場」，進行時間相較於副本短暫許多。對戰人數包含十對十、十五對十五、二十對二十、四十對四十四種類型。

³⁶在「魔獸世界」中「戰場」活動的獎勵不會因團隊中個人表現優異與否而有所差異。

集一些暗牧裝，所以完全是抱著摸魚的心態去打戰場。」(星璇日誌)

Ailker:「戰場就是一群不認識的人，然後大家都衝進去亂打一通…可是遇到一些滿會打的就滿爽的，因為等於是搭順風車。那榮譽值大家都一樣，就大家要好一起好，要爛一起爛。」

而此合作與獎勵機制下所形成的鬆散合作關係，也導致陌生玩家間缺乏形塑進一步社交關係之誘因。彼此陌生的玩家在進入「戰場」後，因缺乏默契、信任，加上獎勵相同之因素，玩家多半以「打發時間以換取獎勵」、碰運氣之心態參與，因此在短暫、緊湊的合作期間，彼此間不會形成緊密連結關係，之後也不會有更進一步之交集。因此，「戰場」此多人對戰的遊戲機制表面上看似能引發陌生玩家間互動之機會，實則不然。

(三)「每日任務³⁷」

除了「小型合作」與「大型多人對戰」外，玩家也會參與遊戲中設計的每日任務，一方面打發未出團時的空閒時間，一方面也透過這些活動賺取大型合作活動所需之經濟花費。此一類型活動在遊戲中雖非團體合作的形式，然而玩家在解任務的過程中，仍有機會結識其他一同解任務的玩家。

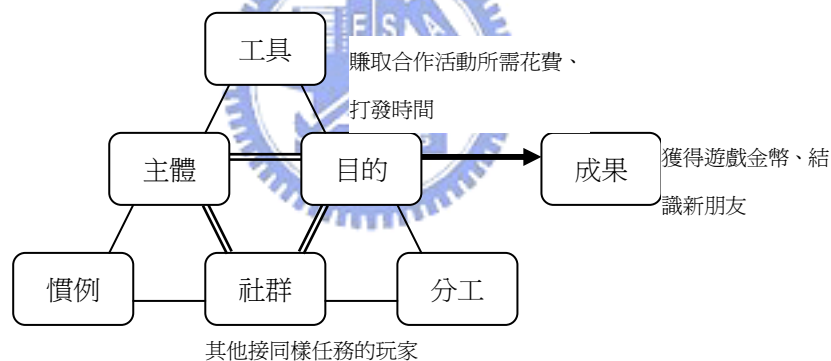


圖 21 前置活動「每日任務」之活動系統圖

在「每日任務」中，「主體」為玩家，「目的」在於透過解任務過程賺取合作活動所需的經濟花費且打發時間，最終轉化為賺取遊戲金幣、結識其他玩家等「成果」。在「社群」上，主要為其他同樣接解任務的玩家，不過由於每日任務多為個人形式，因此玩家較無明顯分工或合作慣例(見圖 21)。

儘管如此，由於任務地點聚集了接解同樣任務的玩家，因此玩家仍有機會透過接解每日任務的過程，在等待或空暇時間結識其他陌生玩家。

「接了每日任務，飛到塔上，發現已經有許多人擠在一起準備佔塔，

³⁷ 「魔獸世界」中設有「每日任務」此一遊戲機制，每日皆會重置，玩家可重複挑戰，並透過每天接解這些任務賺取裝備、金幣或獎勵，且這些機制所獲獎勵會高於一般任務或戰場活動。

有些是同公會的人，有些完全不認識，但是還要等個兩三分鐘，大家都用一些魔獸設定的表情動作，鬧來鬧去，或是隨意的聊天哈哈，或是就會開始做一些很無聊的動作，比如說放屁啊，或是戳啊，或幹麼的…我反而會在那邊找組隊。因為那邊人很多啊，人超多的，有些你不認識的，你就可以問「要去打什麼，要不要一起去？」（我愛客家女孩日誌）

由上可知，玩家間的社交互動並非一定要透過合作的形式運作，透過任務的設計，可將具有相同活動目標的玩家聚集，進而引發互動之機會。從上述玩家日誌記錄也可知，在任務中適度安插空暇時間，對於觸發玩家間的互動是重要的。此外，遊戲也需盡可能提供多樣化的互動溝通媒介（如密語頻道、化身的表情動作等），讓玩家得以透過多種「工具」與其他玩家展開互動。

而除了上述各種大小型合作活動外，玩家平時也會進行各種交誼性的社交活動，此類型活動雖然沒有明確功利目的（如升級、獲取高等裝備等），但在遊戲中對於副本導向型玩家而言是重要的調劑活動，也是除了合作外，玩家另一種與其他玩家建立關係之方式。本文以下進一步分析此類型活動。

三、 交誼性活動

由上述可知，「大型組織性合作」與相關前置活動為副本導向型玩家於遊戲中所熱衷的主要活動，大多為合作形式且具有明顯功利目的導向（如升級、獲取高等裝備等）。然而，除了合作達到目標的活動形式外，副本導向型玩家於遊戲中有時也會從事休閒娛樂性、無明顯成就導向的交誼性活動。

「交誼性活動」主要目的不在於升級或獲得更好的裝備道具，也不一定有明確、組織性的分工，然而透過活動的過程，可帶給玩家歡愉的心理滿足，並與其他玩家形塑更進一步的群體認同關係，因此對於以大型組織性合作為主要活動的副本導向型玩家而言，此類型活動具有調劑的功能。「交誼性活動」包括「群體展示、炫耀」與「決鬥」。

（一）群體展示、炫耀

在遊戲中，玩家能透過許多遊戲機制（如大小型副本、節慶任務等）獲得稀有的裝備，甚或是有趣的裝飾性道具、寵物。由於這些物品在遊戲中相當稀有，因而儘管這些物品在遊戲中可能不一定具有實質功能，然而對玩家在遊戲中身分認同而言，卻具有某種程度上的「指標性」和「區隔性」。

因此，玩家會在多數公會成員群聚的時刻，利用合作活動中的空閒時段（如等待隊友集合）或處在其他玩家匯集的地方（如主城廣場）時，一

同向公會外的玩家展示稀有的道具或裝備。此一活動並不具功利目的意義，然而對於副本導向玩家形塑與公會成員的群體向心力、認同感卻扮演



圖 22 a. b. 玩家們利用空閒時間在副本門口或主城廣場向外人展示稀有坐騎相當重要角色。

在「群體展示、炫耀」活動中，活動「主體」為玩家，「社群」則為同樣具有稀有道具的公會出團成員。活動「目的」主要想藉由展示、炫耀自身的稀有裝備以打發時間，最終並轉化為享受優越感、形塑公會成員群體認同感等「成果」（見圖 23）。

在「工具」上，主要包含遊戲中的稀有裝備或道具物品，此類物品可能不一定具有實質功能（如提昇玩家屬性或技能），然而在此活動中皆被玩家拿來作為突顯、標示自我身份獨特性的「指標性」、「裝飾性」物品。且由於此活動屬於休閒娛樂性質，群體成員間並無分工行為。

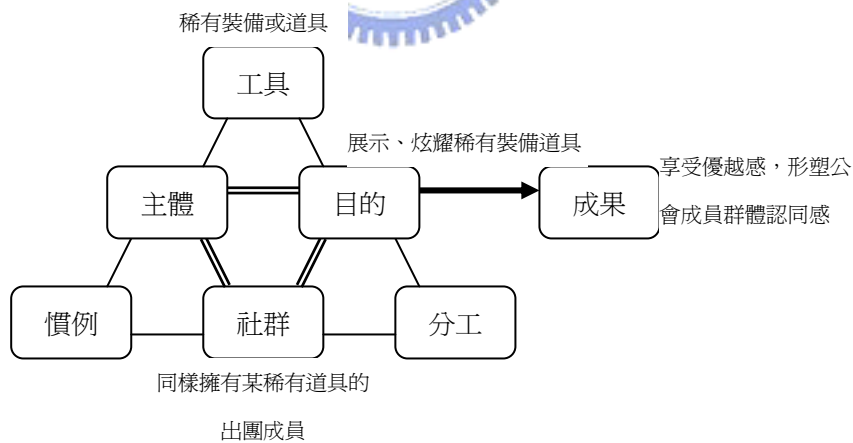


圖 23 交誼性活動「群體展示、炫耀」之活動系統圖

在「慣例」上，此活動通常發生於遊戲中大型合作活動前的等待空檔，或公會成員大量聚集卻無明確活動目標時，玩家們會藉此活動來打發時間。此外，在活動地點上，此活動通常發生於遊戲中大量玩家經過或匯集處，例如副本入口處或遊戲中的主城廣場等，以達到玩家向他人「展示、炫耀」的目的。

(二) 決鬥

上述「群體展示、炫耀」活動屬於大型、多人的交誼性活動，可形塑公會出團成員的群體認同感。而另一種交誼性活動「決鬥」，則發生於玩家與玩家間，規模較小且發生頻率較頻繁，為副本導向玩家於遊戲中重要的交誼性活動。

Ailker：「沒有阿，因為他之前都會嗆我阿，就算遊戲裡的朋友吧，因為我們會一起打副本，他也是職業首席阿，那我們就滿熟的，所以有時後等人的時候就會打架。因為無聊就可以決鬥。其實都是好玩啦，因為決鬥輸了不會怎樣，就結束了，他會剩一滴血，決鬥就是剩下一滴血就結束了。」

風無殤：「決鬥大部分都是娛樂性質。可能兩個人互相用拳頭打，或者兩個人互相脫光光打，就裝備全部脫光光。…大部分都是好玩，打發時間，算是一種培養感情的方法，就像男生平時出來打一打一一樣…」

由上述玩家所言可知，「決鬥」在遊戲中並不如其字面所呈現的負面、敵對之意義，在遊戲中由於決鬥輸贏並不具有嚴厲獎懲機制，因而是玩家間維繫與好友情誼、表達善意的重要方式之一。

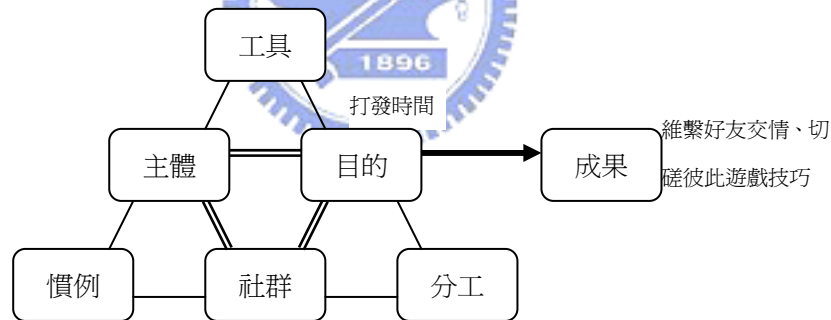


圖 24 交誼性活動「決鬥」之活動系統圖

在此活動中，玩家「目的」主要在於打發時間，最終並轉化為維繫與好友情誼以及切磋彼此遊戲技巧等「成果」。「主體」為玩家，「社群」則為玩家遊戲中或公會中的好友。由於此活動是對決形式，因此在「工具」上僅包含對打技能，且無明顯的「分工」（見圖24）。

而在「慣例」上，決鬥雙方必須等到雙方皆在準備好、公平的狀態下才可開始（日光：「比如說要找別人決鬥，你要先等他 CD 好才行，就是施放有些技能要等一段時間它才能再被施放一次，那你就是要等這段時間過去，那段時間就是 CD。」），且在決鬥結束後，玩家也需禮貌性詢問對方是否有補給品可復原。

此外，如同「群體展示、炫耀」活動，「決鬥」通常發生於大型組織性合作活動前的空檔，或熟識的玩家雙方等待從事其他活動，無聊需要打發時間時。在活動地點上，除了副本入口外，大部分發生於玩家匯集處（如主城），但由於遊戲規定無法在主城內決鬥，因此玩家多半聚集於主城門口外的廣場決鬥。

然而有關決鬥的地點，許多玩家表示希望能取消主城內無法決鬥之限制。一方面，決鬥對玩家而言屬於娛樂、交誼性質，而主城又是玩家匯聚、交流的地點，因而主城實為玩家碰面、互動之重要場所；另一方面，主城內地形、建築物的複雜設計，有玩家也認為在決鬥過程中有助於提昇自身的遊戲技能。因而決鬥地點限制的放寬，有助於玩家能不受限制的與其好友以「打鬧」方式提昇友誼。

綜上述可知，「交誼性活動」對於調劑副本導向玩家的大型合作活動，亦或形塑玩家間情誼、群體認同感上扮演相當重要之角色。若組織性合作活動幫助玩家達成功利性目的，則交誼性活動填補玩家在遊戲中情感上滿足的需求，讓玩家形塑與其他玩家更深的連結關係。此外，另一對副本導向玩家而言具有調劑功能的休閒性活動為「搗蛋性活動」，本文進一步分析如下。

四、 搗蛋性活動

副本導向玩家於遊戲中最主要活動型態為「大型組織性合作」，且由於此活動為功利目的導向，玩家與他人合作互動過程中較講求組織性和嚴謹度，休閒娛樂性較低，因此玩家偶爾會從事其他類型互動以調劑遊戲歷程。而除了「交誼型活動」外，另一具調劑性質為「搗蛋性活動」。

雖然「搗蛋性活動」主要目的與「交誼性活動」相同，皆為打發時間、求取樂趣，然而互動群體與活動脈絡卻大不相同。在「交誼性活動」中，互動雙方為同陣營、同公會的玩家，且互動雙方會因互動而形塑更緊密的關係。然而，在「搗蛋性活動」中，玩家是將自己的樂趣建立在捉弄敵對陣營玩家，或是違抗遊戲規則上，並藉由這些負面、違規性的行動獲得「違禁」的快感。「搗蛋性活動」包含「屠城」與「殺戮」，分述如下。

（一）屠城

如同名稱所示，「屠城」意味玩家組團攻擊敵對陣營的主城。由於此活動為遊戲預設機制以外的活動，因而玩家進行此活動會被遊戲規則所懲罰（被主城內的 NPC 守衛攻擊）。然而，玩家便是藉由這些超出遊戲常規，違反、挑戰遊戲規則的行為來獲得樂趣。

Ailker：「純粹無聊。就可能一群人然後沒事做，就約一約去打對方主城這

樣。很好玩阿~這很好玩。就可以在幽暗城看到一堆聯盟的衝進去，幹掉你們所有的 NPC。就像部落也會來暴風城殺國王。像我就有去雷霆崖打架。」

星璇：「…那大家就想說無聊，沒事情做，因為那天好像是排休息沒打副本，就有人提議說我們去打哪個城這樣，去打死哪個城的首領 NPC 這樣…。」

由上述玩家所言可知，「屠城」活動主要目的在於打發時間，當大群玩家聚集，卻無明確想從事的活動時，便有可能促成此活動的發生。雖然「屠城」活動玩家必須合作才得以進行，然而由於此活動為休閒娛樂性質，因此並不如「大型組織性合作」需要嚴密的組織分工，玩家是以輕鬆、好玩的心態進行此活動。

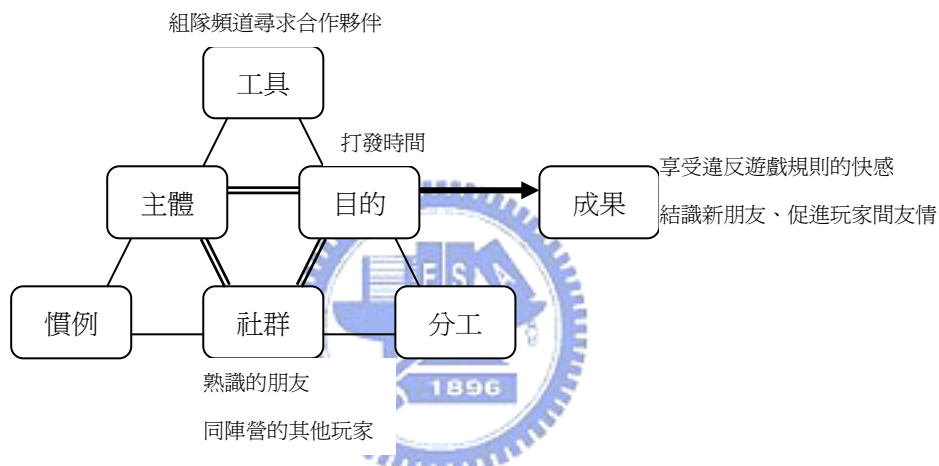


圖 25 搗蛋性活動「屠城」之活動系統圖

在「屠城」活動中，主體為「玩家」，「社群」則為玩家熟識的友人，或同陣營的其他玩家，玩家彼此會以自創的組隊頻道做為「工具」，呼朋引伴一同前往攻擊敵方陣營的主城。此活動主要「目的」為打發時間，最終轉化為享受違反遊戲常規的快感，以及促進同陣營玩家間情誼等「成果」（見圖 25）。

雖然此活動玩家須合作進行，然而分工上卻相當鬆散隨性，不如「大型組織性合作」需要相當細緻嚴密的要求，且最終勝利與否玩家並不在意，純粹以「好玩」心態參與活動。有趣的是，此一活動很有可能引發敵對陣營同樣想打發時間的玩家參與，最後變成「打群架」的活動，而此活動為原遊戲預設活動以外玩家自創的有趣活動之一。

由上可知，在遊戲設計上，玩家樂趣來源可能並非完全來自於遊戲所預設的活動上。因此在遊戲活動中，適度的遊戲規則「漏洞」讓玩家得以違逆或搗蛋，對玩家獲得遊戲樂趣而言也是相當重要的。

(二) 殺戮

上述「屠城」屬於團體性的搗蛋性活動，玩家藉由組隊頻道呼朋引伴，以一同參與攻擊敵對陣營玩家主城方式獲得樂趣。除此之外，在遊戲中最為頻繁的搗蛋性活動為「殺戮」，發生於敵對陣營雙方的玩家間。玩家在遊戲中藉由屠殺敵方陣營玩家、造成對方痛苦來獲得刺激感與樂趣，同時獲得些許遊戲獎勵。

問：「那他（指玩家友人）為什麼不找你們同一陣營的決鬥就好了？」

星璇：「因為殺聯盟有榮譽，他想要一邊 have fun 一邊賺榮譽這樣。」

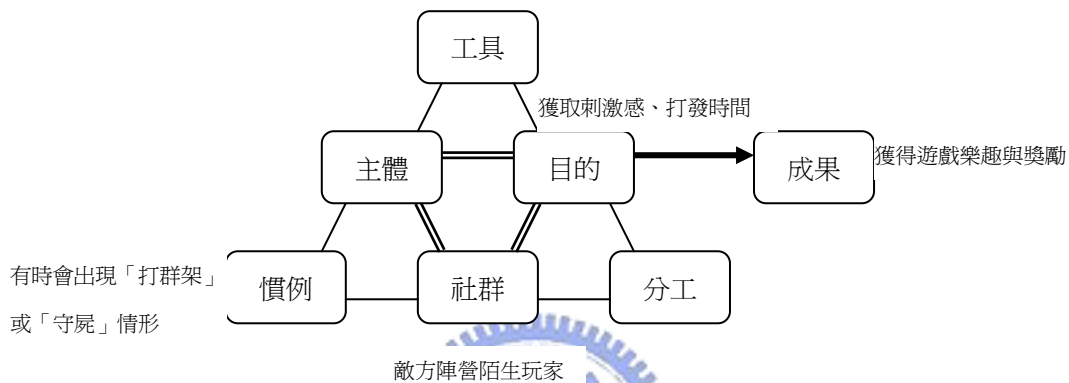


圖 26 搗蛋性活動「殺戮」之活動系統圖

由上述訪談可知，玩家從事「殺戮」活動除了享受刺激感之「目的」外，最終此目的會轉化為獲得樂趣以及些許遊戲獎勵等「成果」。然而玩家也表示，殺戮本身的刺激感和造成對方痛苦所獲得的樂趣，才是其從事此活動的主要意義。

在此活動中，「主體」為玩家，「社群」則是敵方陣營的陌生玩家。有時此類殺戮活動會因為玩家的呼朋引伴、求救等而衍伸出「打群架」的活動。此外，玩家在遊戲中無聊、需打發時間時，也會出現「守屍³⁸」、連續屠殺同一敵方陣營玩家的情形，將樂趣建立在玩家的痛苦上，而此活動與Bartle(1996)所言的「殺手型」玩家的活動型態是極為相似的（見圖 26）。

由上可知，副本導向玩家於遊戲中以「大型組織性合作」為主要活動型態，並以講求高度、緊密的分工合作為主要的社交互動方式，而如何讓其與公會夥伴合作順利、公平分配遊戲獎勵成果，對其獲得遊戲樂趣而言至為關鍵。此外，「前置準備」、「交誼性」與「搗蛋性」活動也扮演重要的調劑角色，前者主要以支持「大型組織性合作」為目的，且多半與公會外的陌生玩

³⁸ 在「魔獸世界」中，玩家的虛擬化身若死亡，其靈魂則必須從死亡地點鄰近的墓地跑回屍體旁才得以復活，然而許多玩家會守著其他玩家屍體，藉由不斷重複砍殺剛復活、虛弱的敵方陣營玩家來獲得樂趣，因此在遊戲中玩家將此行為稱為「守屍」。

家互動，對於玩家在遊戲中結識新朋友而言是重要管道；後兩者主要目的在於打發時間、娛樂放鬆，而這些零星、鬆散的活動有助於同公會玩家間形塑更長久的情誼關係。本文以下分析另一種以這種零星、鬆散的休閒娛樂活動為互動主軸的「社交導向型玩家」活動型態。



第二節 社交導向玩家活動分析

相較於副本導向型玩家熱衷副本合作，社交導向型玩家較無明顯活動偏好。若副本導向玩家樂趣來自於「享受團隊合作」、「征服遊戲機制」等成就導向之活動，則社交導向玩家注重「人與人歡樂、輕鬆互動」，培養「緊密、長久友誼關係」更勝於個人等級與裝備之提升。

熊大：「…就大家上線就只是聊天，就像我玩這個遊戲重點不是在打副本，像我就是比較喜歡玩其他的部份，也不是打戰場什麼的，可能是搜集什麼什麼東西，那就是遊戲裡還滿多這樣的人，就是大家不一定一定要跟團打副本…」

問：「所以留在你們公會的都是沒有很想要打副本但還是想跟別人有互動？」

熊大：「對，就是只是玩，但不會說一定要跟團或什麼的。」

貓兒煙：「因為我也沒有太想要打裝備，我只是上來，有人想要一起玩的話就是可以跟他玩一下，不然就是想跟自己在魔獸世界認識的人聊一下天，然後一邊解每日任務這樣」

問：「喔，就是其實你不是真正想要把自己裝備搞到非常好那一種？只是想要就是玩遊戲這樣？」

貓兒煙：「我覺得是。」

因此，社交導向玩家並不如副本導向玩家獨熱衷於大型組織性合作（打大型副本）、升級拿裝備，在遊戲中反而較常從事諸如聊天、收集特殊道具寵物、參與小型副本、每日任務等各種人數規模較小的活動。此外，相較於副本導向玩家所參與人數眾多的大型公會，社交導向玩家所組成的公會人數通常規模較小³⁹，且成員彼此間的關係更為緊密、熟悉。本文以下進一步分析社交導向玩家於遊戲中的主要從事活動，包含「交誼性活動」、「收集性活動」與「小型合作活動」等。

一、 交誼性活動

承前述可知，社交導向玩家於遊戲中熱中於與他人愉悅輕鬆的互動，並建立長期的信任、親密關係。因此，玩家於遊戲中大部分以從事「交誼性活動」為主。「交誼性活動」包含「閒聊談心」、「團體娛樂」與「互惠分享」等類型，本文分述如下。

³⁹ 經由本文分析玩家活動導向與其公會組成發現，副本導向玩家多半參加大型公會（人數大多一、兩百人，甚或更多），而社交導向玩家所參與的公會人數多半較少（小於百人甚或數十人），且大多因友人引介而加入，因此與公會中其他成員關係也較為熟悉、親密。詳細分析請見本章第四節。

(一) 閒聊談心

雖然在遊戲中玩家彼此閒聊是相當普遍的互動行為，然而對於社交導向玩家而言，此互動方式發生更為密集、頻繁，且對於其形塑與其他群體夥伴長久、親密關係而言是相當重要的活動。

本文從資料分析發現，副本導向玩家的溝通多半與分工協調有關，然而社交導向玩家談話則多半為閒聊、開玩笑，甚或個人生活心事分享等內容，因此相較於副本導向玩家，社交導向玩家的聊天互動更具有「第三場域」所言愉悅、輕鬆之氛圍特質。

此外，副本導向玩家的閒聊行為多半發生於合作過程中，對象多為合作的夥伴，且頻率較低，僅具調劑性質。然而，對於社交導向玩家而言，閒聊本身便是活動主軸，且由於較不熱衷大型組織性合作，因此遊戲過程中會一邊從事個人活動，同時透過頻道與好友或公會夥伴聊天。

「因為公會算是聊天型公會，所以只要一上線都會先打招呼。然後邊解任務邊聊天。有時候會有人找打小型副本（五人或十人）。有時候還會講講生活上的事情，像是上課上班時的趣事之類的！」（熊大日誌）

「我們是運用公會頻道聊天，大家都分散在不同地點，有人在解任務，有人在打副本，有人在打戰場。」（貓兒煙日誌）

靜默：「就很閒聊耶，講話可能很言不及義，但以講話過程為娛樂來源的社交活動(笑)。就是每個人都在做自己的事情，但就都會在那頻道聊天。...可能會跟魔獸有關係，但不一定都會有。就是可能是魔獸延伸出來的笑點或是真實生活中的事，像我有次上線有朋友就說他在值班，然後他的食物被偷了(笑)，就各種雜七雜八的話題都可以講。」

由上可知，「閒聊談心」活動對於社交導向玩家而言不僅僅是點綴性、零星的社交活動，更是其與他人建立關係的重要形式，如同合作分工是副本導向玩家與他人建立關係之主要方式。因此，「閒聊談心」對於社交導向玩家而言不再只是遊戲活動間的調劑，其本身即是可獨立與其他遊戲活動並行的社交互動形態。

在「閒聊談心」活動中，「主體」為玩家，「社群」為玩家的好友或同公會成員，「目的」在於維繫彼此間的情誼，最終轉化為滿足心靈、情感需求以及發展出更穩固的關係等「成果」。在「工具」與「慣例」上，由於公會人數較少，成員彼此關係較為熟悉親近，因而玩家大多以公會頻道閒聊，除非話題較為私人時，才會與好友以組隊頻道方式溝通，且大多一邊從事個人活動，同時與他人閒聊的方式進行（見圖 27）。

若和副本導向玩家相較，本文發現副本導向玩家與社交導向玩家在頻

道運用上之明顯差異。副本導向玩家在頻道運用上，大部分在於分工協調合作活動，因而玩家會自創許多因應合作所需的專門職業頻道，讓合作過程在溝通協調上能更為順利。此外，由於副本導向玩家公會人數通常相當眾多，因而成員間較為陌生，關係也較為生疏，因此玩家多半不會在公會頻道聊天，而是另外自創私人頻道的方式進行。

反之，社交導向玩家由於較少進行大型組織性合作，因此並不會創立多種專職頻道以幫助分工協調。此外，由於其參與公會多半透過友人介紹，加上公會人數通常不多，較容易與公會其他成員熟識，因而玩家多半會透過公會頻道與大夥成員聊天，除非有較為私人的話題，玩家才會另以組隊方式與朋友聊天互動。

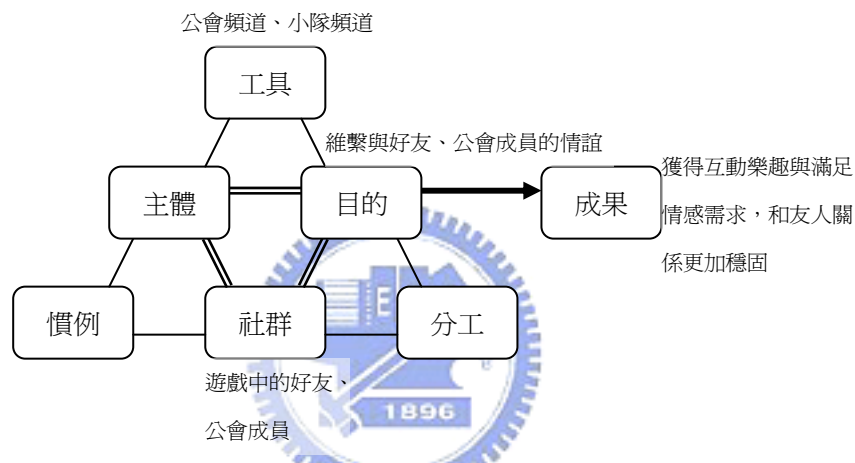


圖 27 交誼性活動「閒聊談心」之活動系統圖

(二) 團體娛樂

除了「閒聊談心」外，社交導向玩家也常運用遊戲中的功能或道具，從事遊戲預設以外的團體性娛樂活動。由於遊戲提供許多特殊道具或稀有寵物供玩家收集，因而社交導向玩家時常運用遊戲中的特殊道具或寵物向友人展示、炫耀，亦或和友人聚集同處展示特殊道具，形塑我群認同感。



圖 28 玩家與其好友於遊戲中模仿彼此穿著進行展示



圖 29 玩家與其好友變身成爲熊並一同遊行環繞主城

「其實只是好玩想要玩扮演遊戲，大家都吃食物變身，那剛好又都有一樣的武器，其實只有我是治療職業，另外兩個都是法師跟暗影牧師，只是單純陪我拿一樣武器好玩的。」(星璇日誌)

熊大：「像我有一次很無聊，待在城裡面，就看到一個別的公會的，有講過話但是不熟，然後我們兩個就開始在那邊比觀賞用寵物，然後我們就在那邊比了半個小時，就是看誰的比較稀有這樣一直比(笑)。就他站在那邊放了一隻，然後我就看到，想說那隻我也有，就有放了一隻，然後我們兩個就開始在那邊比了半個小時，所以就是好玩，看什麼東西我有你沒有這樣。」

靜默：「然後我準備要下線了，那就去銀行整理東西，接著在銀行門口，然後就想說無聊那來變個熊好了，就拿之前解任務的道具變熊棒變成熊，那我隊友也在旁邊，然後他也跟我一起變熊，然後我們就在那邊跳來跳去，然後突然就有個路人變熊跑到我們旁邊來，然後我們三個人就在那邊排隊阿，跳來跳去，排排坐這樣，就只是無聊。」

除了遊戲中有趣、稀有的道具能引發玩家彼此互動外，玩家還會利用遊戲所提供功能另作爲團體娛樂的工具。例如有玩家於訪談中表示，會與同公會夥伴利用遊戲中的語音功能舉辦歌唱大賽，也有玩家表示，在無聊的時候，會利用遊戲提供的「骰子」功能，與好友進行娛樂性的押注活動。

承上述，團體娛樂活動的「主體」爲玩家，「社群」爲玩家的好友或公會夥伴，且多半相當熟識，「目的」在於透過活動和朋友同樂、維繫友情，最終進而轉化爲彼此關係更爲緊密、穩固，且同公會成員更有群體歸屬感等「成果」。雖然休閒性質的團體娛樂活動無明顯「分工」，然而在「慣例」上，如同副本導向玩家的交誼性活動，多半發生於大量玩家聚集然而卻無明確想從事的活動時，經由臨時起意而發生(見圖 30)。

由此可知，遊戲中的道具或功能除了預設用途外，玩家也會將其利用、轉換爲其他的娛樂方式，和好友從事其原先功能以外的娛樂用途，而此現象在社交導向玩家的活動內容中更爲明顯。社交導向玩家不如副本導

向玩家有明顯單一熱衷的遊戲活動，反而喜歡探索遊戲中各類道具、機制，體驗豐富多樣的遊戲經驗，發覺其有趣之處並與好友分享、同樂。

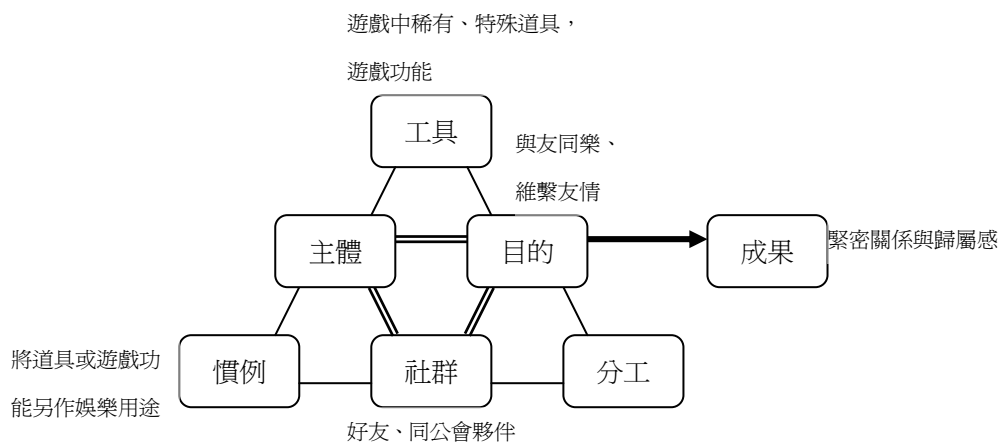


圖 30 交誼性活動「團體娛樂」之活動系統圖

(三) 互惠分享

除了閒聊與玩樂外，「互惠分享」此互動型態在社交導向玩家的社交活動中，相較於其他導向玩家更為明顯。由於社交導向玩家多半由朋友引介入公會，且參與公會規模通常較小，成員間關係較為熟識且親近，因而當同公會成員出現疑難時，其他成員多會給予幫助。除此之外，平時玩家也常運用技能相互幫忙，或以贈與道具等方式建立良好關係。

問：「那在遊戲裡面你覺得你做什麼活動是維繫你跟同學或公會朋友感情最重要的活動？」

熊大：「聊天跟幫助吧，像我的專業技能是採草跟煉金，那有時候他們可能要做裝備需要我的材料時我就會說好我幫你用，那像我的裝備可能需要會裁縫的，那公會裡面的就會幫忙這樣，而且公會裡面賣東西就算是用賣的，他的價格我們也會互相說比一般市價還要低，就習慣是七折友情價這樣，就是你去拍賣場搜尋到最低價格再打七折這樣。那因為我們也有公會倉庫，大家也會把自己多的東西丟進去…那倉庫管理員就只是整理，那我們要拿也不用特別去講，因為都不是什麼很貴重的東西，而且通常進來我們公會一定是有人認識的…」

貓兒煙：「路人我不會幫他附魔⁴⁰阿，不過如果說是曾一起出團的話，一起打過副本的有在問，我也是會免費幫他附…」

「我把身上一些日常用品例如食物、藥水夾在每一封信裡面送給好朋友們，一一解釋我轉伺服器的原因、轉去哪裡，同時和在線的朋友說明。」
(靜默日誌)

⁴⁰ 遊戲中玩家可選擇培養的技能之一，可將不需要的物品、裝備拆解成可重新使用、組裝的材料。由於是玩家可自行選培訓的技能，因此無此技能玩家必須透過他人幫助才得以進行。

熊大：「有時候可能就是解任務有問題阿，或者是解任務的時候人不夠，就自己解不掉，那就是會請公會的人幫忙這樣，然後久而久之大家就熟了。」

由上可知，互惠分享之行為對於社交導向玩家而言是相當普遍的互動方式。玩家會用較低價錢販售，甚或贈與道具給公會成員或友人。此外，其也會運用自身的專業技能互相幫忙（例如幫忙拆解裝備、提升某項裝備屬性），或是幫忙帶領公會中等級較低的玩家解任務等，這些互動皆為社交導向玩家於遊戲中重要促進或維繫情誼的方式。

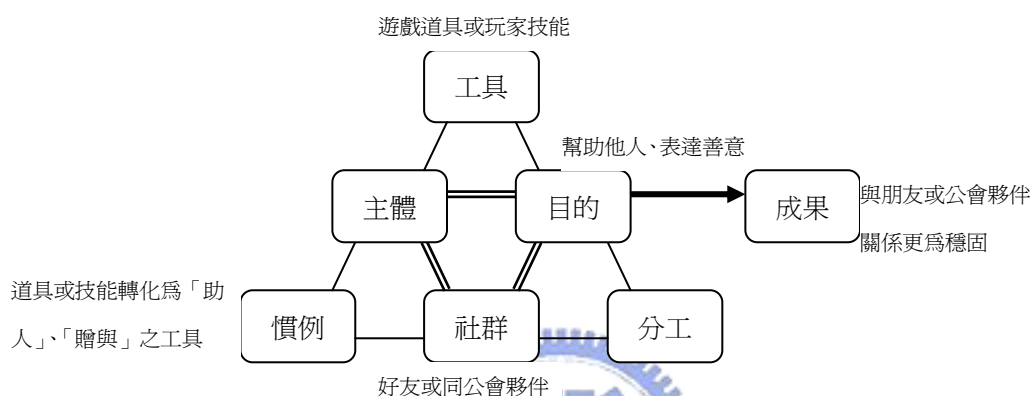


圖 31 交誼性活動「互惠分享」之活動系統圖

在互惠分享活動中，「主體」為玩家，「社群」為玩家的好友或同公會夥伴，「目的」主要在於幫助他人之遊戲過程能更為順利，或表達對他人之善意，而此目的的最終也轉化為玩家與朋友夥伴的關係更為穩固之「成果」。在工具上，主要包含遊戲中的道具和交易功能，以及玩家本身所選擇培養的專業技能屬性，而這些工具皆被拿來進行「利他」性的行為（見圖 31）。

由上述也可發現，在線上遊戲中，玩家的互動並非如一般想像，非相互競爭即相互合作的型態，在很多情境下，玩家也會以「利他」、「互惠」、「分享」之方式與他人互動，這些互動形式雖不一定能幫助玩家達到實質的、功利性之目的（如升級、獲取裝備），然而對於玩家於遊戲中形塑、培養與他人關係而言卻是相當重要的，滿足了玩家心靈、歸屬感之需求，因而在社交導向玩家的社交活動中更形重要。

綜上所述，由於社交導向玩家於遊戲中獲得的娛樂、滿足感主要來自於與他人愉快的互動，培養穩固、長期的關係，甚或獲得歸屬感等，因而結構鬆散，較不具功利導向的「交誼性活動」為其獲取遊戲樂趣的主要活動型態。此外由分析也得知，社交導向玩家並不如副本導向玩家專注於單一活動，反而較喜歡探索、經歷多種不同遊戲經驗，收集遊戲中有趣、稀有的道具與好友相互比較、分享，因而收集性活動對於社交導向玩家引發社交互動也相當

重要，本文於以下進一步分析。

二、 收集性活動

由前文可知，社交導向玩家喜愛收集遊戲中稀奇有趣之道具，並將這些「收藏品」與其好友或公會夥伴相互分享比較、展示炫耀等，因而遊戲中的稀有道具對於引發社交導向玩家互動扮演重要觸媒之角色。而經由本文分析發現，社交導向玩家除了與好友閒聊談心外，會花費相當多時間與努力收集遊戲中有趣或稀少的道具、寵物。此類活動雖不一定會直接與他人有所互動，然而對於後續引發玩家與他人互動卻相當重要，包含「節慶活動」與「每日任務」。

(一) 「節慶活動」

在「魔獸世界」中設有在某些特定的節慶限定副本，在節慶活動期間，玩家若參與節慶活動亦或攜伴挑戰節慶副本，則可獲得限定版的道具、裝備或寵物，為玩家於遊戲中收集特殊道具之主要管道。由於此類物品相當稀有，因而提升玩家收集的欲望，而此行為特徵在社交導向玩家身上則更為明顯，對於引發玩家間互動相當重要。

貓兒煙：「例如寵物吧，它就是會推出就是比如說某個節慶，你就去打，它就會給你一個獎品，就可能是隻熊貓寶寶阿，或者是隻小南瓜，就...反正就很可愛阿，我們大家就會一直想去收集...它可以滿足一種收藏的癖好吧，就我還蠻喜歡在魔獸裡面收集寵物。」

Ailker：「就是遊戲的節日，那會有某個特殊的王，你打他會掉特殊坐騎，所以就會想要，很特別。不管那個東西好不好看，就是想要。」

問：「那收集這些東西會引發其他人跟你互動嗎？」

熊大：「會阿，像我有一次很無聊，待在城裡面，就看到一個別的公會的，有講過話但是不熟，然後我們兩個就開始在那邊比觀賞用寵物，然後我們就在那邊比了半個小時，就是看誰的比較稀有這樣一直比(笑)。」

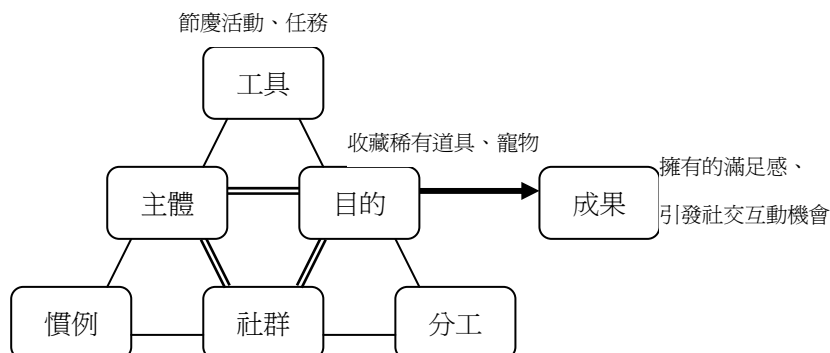


圖 32 收集性活動「節慶活動」之活動系統圖

在「節慶活動」中，「主體」為玩家，「目的」為獲取遊戲中稀有的道具、寵物，最終轉化為擁有的滿足感，以及引發與他人互動機會等「成果」。若節慶活動以副本形式出現，則「社群」為多半玩家的好友或同公會夥伴，且彼此會以自身職業、種族特性進行「分工」，但由於多半為小型副本，因而合作分工也較為鬆散隨性（見圖32）。

由上可知，收集性活動在遊戲中佔有玩家樂趣來源重要部分，對於社交導向玩家而言則更為明顯，且收集的物品是其表彰自我身份、引發與他人接觸互動的重要媒介。（人盡：「魔獸世界應該可以在除了任務之外的地方，多一些比較有趣的設計，比方說寵物的互動性加強，亦或是坐騎的動作更加的豐富」）這些遊戲中的稀有道具、裝備或寵物雖然不一定有實質功能（如提升玩家攻擊屬性），然而「擁有」、「展示」與「分享」本身對於玩家而言就是重要的滿足感來源。

（二）「每日任務」

前文曾提及，「每日任務」為玩家賺取遊戲金幣、累積經濟資本之重要管道，副本導向玩家透過此機制累積合作活動所需之裝修、補給花費。同樣的，此活動對於社交導向玩家而言也是重要的經濟來源，但其存取之遊戲金幣則大多拿來向拍賣場或其他玩家購買交易，收集遊戲中稀有的特殊道具或寵物。

熊大：「平常的話就是賺錢吧，因為有時候我會想買玩具什麼的，我玩魔獸會喜歡收集裡面的東西這樣…寵物，或玩具類的吧，就使用後不太會影響你屬性的東西。像我就有收集到一個，因為我是部落，那我就有一個玩具是用了之後可以變身成聯盟的人，那那個東西不好打，之前有特別找人去打，但那時候為了那個玩具大概花了兩三天去存錢吧，我就是看到那個玩具就會很想要，然後就會去買。」

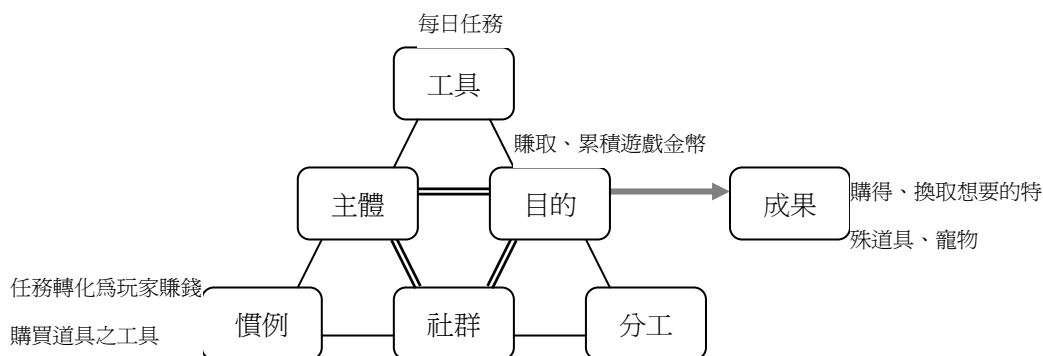


圖 33 收集性活動「每日任務」之活動系統圖

在「每日任務」活動中，「主體」為玩家，主要想透過每日任務此一遊戲機制達到賺取遊戲金幣之「目的」，最終轉化為得以購買特殊道具、寵物之「成果」。由於每日任務多半為個人活動，因而無明顯「社群」或

「分工」，然而由於每日任務能聚集解同任務之玩家於一處，因而具有觸發玩家接觸、互動之機會（見圖 33）。

問：「就是你有時候不是會去解那種野團的任務嗎？或者是你在解個人任務的時候，你跟陌生人組隊你會跟他們聊天嗎？」

貓兒煙：「看情況吧，我不會主動開啟話題啦，然後看他們跟我聊什麼吧，有時候是看到獵人帶一隻奇怪的寵物，他有一次帶了一隻北極熊，我很少看到獵人帶北極熊，在頻道就說你這隻熊好可愛喔，就開始跟他亂聊…」

由上可知，「每日任務」對於玩家而言不再僅是遊戲機制，反而轉化為其達到其他目的之重要「工具」。由分析也可發現，雖同樣為「每日任務」活動，然對於不同導向之玩家，仍因目的之不同而對玩家有不同意義。此外，特殊道具、寵物等被視為裝飾性、觀賞性的物品，對於觸發玩家社交互動扮演相當重要之角色。

三、零散合作活動

承前文可知，社交導向玩家於遊戲中喜愛經歷多種不同的遊戲經驗，而除了交誼性活動與收集特殊道具外，玩家偶爾也會從事合作性的互動，獲取較好的裝備。然而，相較於副本導向玩家的出團頻率或分工嚴謹度，社交導向玩家是較為輕鬆、零散的，因而本文將其歸類為零散合作活動。

此外，經由分析發現，副本導向玩家熱衷於大型組織性合作，並且在意合作活動之功利成果（如獲取裝備與否）。然而，社交導向玩家則較愛參與小型合作活動，把合作活動視為促進彼此關係之媒介，且更重視合作過程中的歡樂互動。合作活動包含「小型合作活動」與「大型合作活動」（野團）等，本文分述如下。

（一）小型合作活動（「小型副本」）

在合作活動上，社交導向玩家較常參與小型副本，意即小型合作活動。一方面由於公會人數較少，在合作人數上小型副本門檻較低，較容易湊齊出團人數，另一方面玩家也表示，小型副本相較於大型副本為容易，合作上也較為輕鬆，因而喜愛這種制式化、嚴謹度較低、休閒性較高之合作形式。

在小型合作活動中，「主體」為玩家，「目的」在於提升裝備，同時透過合作和好友同樂，最終轉化為獲得裝備，增進與好友合作默契等「成果」。在「工具」上，玩家大多透過自創的私人好友頻道或公會頻道尋找隊友，在合作過程中則需要即時性溝通以及察覺隊友狀態等「工具」（見

圖 34)。

較特殊的是，社交導向玩家參與小型合作活動時多半喜愛與好友或同公會夥伴組團（不若副本導向玩家喜好組「野團」），且娛樂性（與好友同樂）與功利性（獲得較好裝備）目的同等重視。經由分析也發現，由於公會人數規模小，組織大型合作團體不易，加上社交導向玩家不喜好過於拘謹嚴肅的互動，因而很少參與難度較高、需要細密分工的大型副本，反而較常與好友或公會夥伴組團挑戰小型副本，獲得較為輕鬆的合作樂趣。

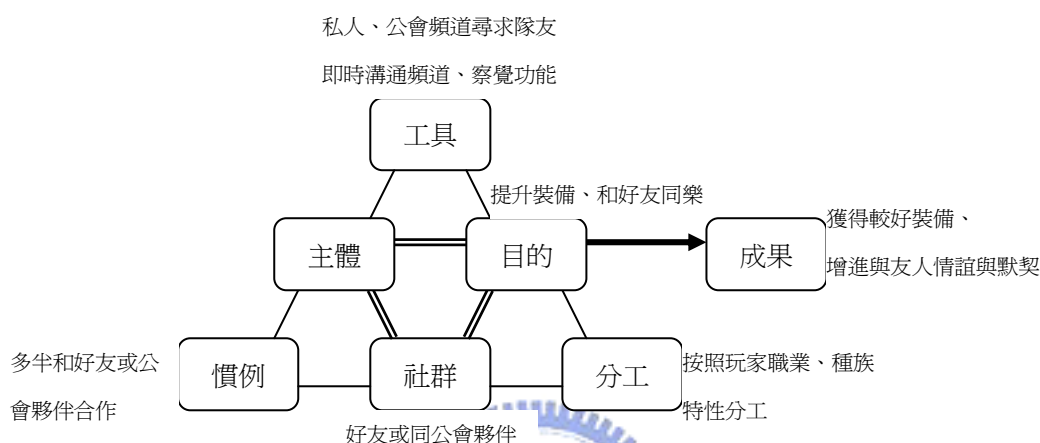


圖 34 合作活動「小型合作」之活動系統圖

(二) 大型合作活動（「大型副本」、「野團」）

除了較為頻繁小型合作活動外，社交導向玩家偶爾也會參與大型合作活動，體驗難度較高的合作活動的樂趣或換取較好的裝備。由於社交導向玩家所參與的公會人數規模較小，組織大型合作團體不易，因而大型合作多半是透過參與副本導向玩家組成公會之「G團」來進行。

問：「所以你們公會算是以友情為維持的基礎，但如果要有更高發展就必須自己去外面跟野團這樣？」

熊大：「對。就這種形式比較輕鬆。」

貓兒煙：「大副本我都打野團，因為公會我之前在上線的時間通常他們都不在，所以我就想說找野團比較快…」

由上可知，社交導向玩家在遊戲中的樂趣來源主要還是以社交互動樂趣為主，而非大型副本，因而參與大型合作活動頻率相較於小型合作活動為低，且多半以參與其它公會開設之「G團」為主。由上也可知，升級、獲得好裝備並非社交導向玩家主要熱衷的活動，而只是其調劑、體驗遊戲經驗的附屬活動之一，此部份相異於副本導向玩家。

在參與大副本的「大型合作活動」中，「主體」為玩家，「目的」則是獲得較好的裝備，同時打發時間、尋找新鮮感，最終轉化為換得裝備，

提昇團隊合作既能以及增加結識新朋友機會等「成果」（見圖35）。

在「工具」上，玩家多半透過組隊頻道獲得其他公會開設「G團」信息而報名加入，與副本導向公會玩家一同合作。在合作過程中，即時溝通及察覺隊友狀態等功能相當重要，不過由於「G團」大半的成員對於挑戰的目標副本通常已相當熟悉，因此分工上也不如副本導向玩家合作時來的嚴謹細密。合作結束後，社交導向玩家則可利用遊戲金幣相互競標裝備。

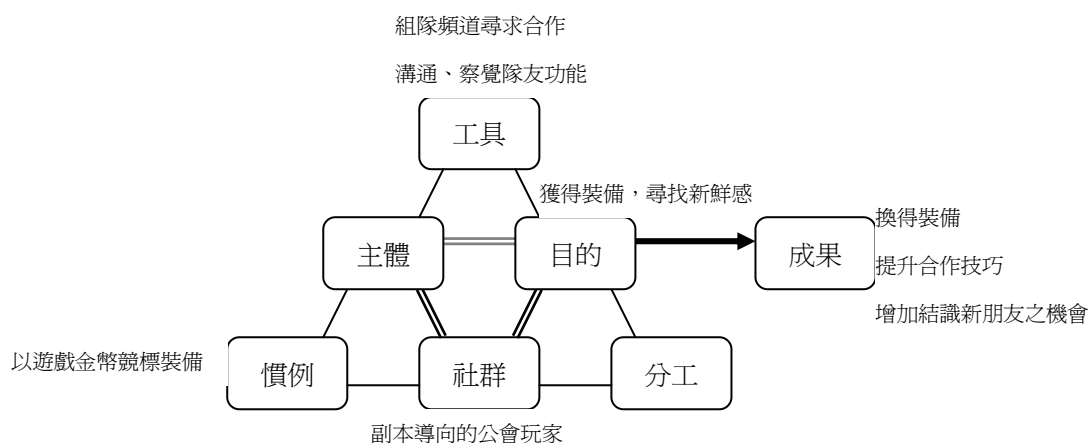


圖 35 合作活動「大型合作活動」之活動系統圖

綜上述分析可發現，副本導向玩家與社交導向玩家在喜好的活動型態上具有「互補」之傾向。前者遊戲樂趣來源較為成就導向，因而參與大型、組織性強的公會，喜好大型合作活動所帶來的成就感，而小型合作和交誼則為附屬的調劑活動。反之，後者遊戲樂趣來自於人際互動關係，較為娛樂、情感導向，參與規模小卻關係熟絡的公會，且以交誼、小型合作為遊戲活動主軸，偶爾參與前者組織的大型合作活動。

本文以下則介紹、分析另一相異於兩者之玩家導向類型－「競技場導向玩家」。此導向玩家不如前兩者偏好合作或社交等人際互動形式，而是喜愛遊戲中真人即時對戰活動，並以享受速戰速決、刺激感等為主要遊戲樂趣來源。

第三節 競技場導向玩家活動分析

除了上述「合作」以及「社交」此兩種互動形式外，經由本文分析發現，線上遊戲中有另一玩家偏好之互動模式－「競爭」。此互動模式並非藉由合作達到成就，亦或透過社交獲取愉悅、歸屬感，而是透過相互競爭、即時對戰的刺激感、變化性而得到遊戲樂趣。而在「魔獸世界」中，玩家主要以「競技場」此一即時對戰之形式來相互競爭，本文將其稱為「競技場導向玩家」。

靜默：「…我覺得那樣比較適合我，因為打競技場跟戰場對我來說是調劑，就我唸兩三個小時的書，就可以打一兩場這樣，可是我打副本就會花掉三四個小時，中間就沒辦法停下來，所以才會選擇打戰場跟競技場，就是間隔很短很明確的那種。」

Shelter：「我現在都打競技場，因為我覺得打副本會被約束，就是大家還要約時間一起打，那要花很多時間在這上面，比較不彈性，又有些人是上班族有些是學生，時間常不能 match，能 match 的話，在那時間內就要一直在，就很像上班打卡，那種感覺很不好…。」

由上可知，競技場導向玩家除了喜好競爭的刺激感和變化性，再加上大型合作組織不易且費時之因素，因而偏好參與「競技場」此一同樣具挑戰性，然而時間較為彈性的小型合作活動。此外，本文分析也發現，由於「競技場」為小型組織性合作，加上玩家須事先自行組隊之因素，與合作隊友間通常已相當熟稔，因而其在各類型互動過程中皆兼具功利目的以及交誼休閒之性質，可謂同時包含「合作」、「交誼」等特性。本文進一步分析其活動型態如下。

一、 小型即時對戰（「競技場⁴¹」）

相較於副本導向與社交導向玩家，競技場導向玩家於遊戲中較熱衷於玩家間的競爭活動，且在遊戲中主要以「即時對戰」方式進行。在「魔獸世界」中，玩家可以透過參與「競技場」或「戰場」方式與其他玩家進行對戰。而經由分析發現，玩家大多較熱衷參與時間較短、組隊人數需求少，且可自行組織隊友的「競技場」活動，和好友一同享受刺激感、變化性帶來的樂趣。

Shelter：「其實也是膩了，副本的變化不多，怪物的跟人的互動不多，那競技場是打玩家，玩家相對來說變化性比較高，而且比較刺激，就是戰勝的感覺很好玩」。

⁴¹為一種讓玩家間彼此進行即時對戰的遊戲機制。相異於戰場的多人大型對戰，競技場對戰人數分為二對二、三對三與五對五三種，是為小型的對戰活動，且玩家必須事先尋找好隊友組隊報名參加，獲勝隊伍可獲得較高積分並換取裝備。

問：「所以你覺得打競技場比較有挑戰性？」

日光：「對，比較有爽度。」

由上可知，相異於副本導向或社交導向玩家的遊戲樂趣來源，競技場導向玩家熱衷於小型真人即時對戰所具有的變化性與刺激感。因此在即時對戰活動中，「主體」為玩家，「目的」則是享受對戰帶來的刺激感，最終轉化為提升裝備、遊戲技能以及增進隊友的情誼與默契等「成果」。

在對戰活動中，玩家必須事先找好隊友組隊，因而「社群」多半為玩家已相當有默契的好友。加上合作人數少、即時性的對戰互動模式，玩家在「分工」上多半採取隨情境調整應變的方式，而非打副本是按照職業並事先分工方式進行。也由於以上活動特性，在「工具」上，即時性的語音功能相較於文字頻道更受到競技場導向玩家青睞（見圖 36）。

問：「所以你覺得語音是打競技場中很重要的？」

Shelter：「對，它提供一個即時性的溝通的機制，因為打競技場沒有時間打字。」

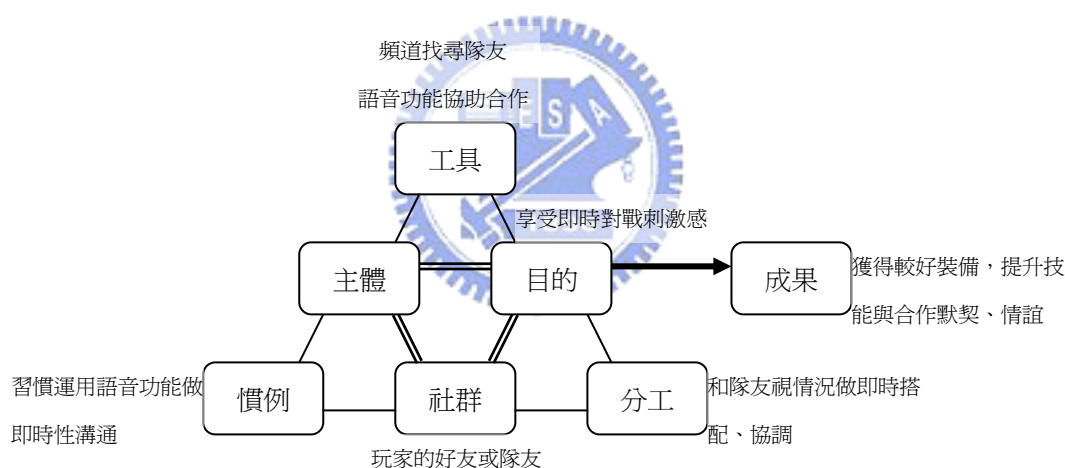


圖 36 即時對戰「競技場」之活動系統圖

由上可知，相較於副本導向玩家的大型組織性合作，競技場導向玩家在合作上有兩項差異。其一，合作人數規模較小，且玩家多半會找尋好友共同組隊，因而相較副本導向玩家多半和同公會成員合作，競技場導向玩家間更有默契，且也更能透過此活動增進情誼，同時兼具功利目的與交誼性質。其次，不若副本合作採事先分配安排、文字協調的方式，競技場合作是以隨機應變、即時性溝通為主，因此語音同步的溝通功能對於競技場導向玩家而言便更為重要。

二、對戰前置活動

承上述可知，即時性小型真人對戰為競技場導向玩家於遊戲中的活動主軸，也是主要遊戲樂趣來源。如同副本導向玩家的大型組織性合作，競技場導向玩家平時未參與對戰活動時，也會與夥伴或獨自進行一些前置準備活動，讓自己在參與對戰時能與隊友合作更順利，更容易戰勝對手。這些前置活動包含「每日任務」、大型多人對戰（「戰場」）以及「決鬥」等，分述如下。

（一）「每日任務」

如同副本導向和社交導向玩家一樣，每日任務對於競技場導向玩家而言，也是基本且重要累積個人經濟資本的活動。玩家平日在遊戲中透過賺取遊戲金幣、累積個人經濟資本，用以購買、補給參加小型即時對戰活動時所需的物資。

在「每日任務」中，「主體」為玩家，透過將每日任務轉變為個人累積經濟資源的「工具」，來達到賺取遊戲金幣之「目的」，最終轉化為購買、換取對戰活動所需資源和補給等「成果」。由此可知，不論玩家的活動導向為何，賺取經濟資源以供花費皆是重要的活動，且為支持各類型互動（合作、交誼、競爭）的重要基礎（見圖 37）。



圖 37 前置活動「每日任務」之活動系統圖

（二）大型多人對戰（「戰場」）

除了透過每日任務賺取對戰所需花費外，玩家也會透過其他方式獲取較好裝備，讓自己在參與對戰活動時更有競爭優勢。如同副本導向玩家，競技場導向玩家也會透過參與大型多人對戰（「戰場」）之方式，累積獎勵值來換取較好裝備。

在「大型多人對戰」活動中，「主體」為玩家，「目的」在於透過大型多人對戰之活動來提升裝備，使自己在小型對戰活動中更有競爭優勢，最終轉化為獲得更好裝備，同時磨練合作技巧等「成果」。

由於遊戲機制設計的關係，在大型對戰活動中玩家較無法事先得知或

安排合作隊友，因而如同副本導向玩家一樣，競技場導向玩家多半抱持「搭便車」、「打發時間」的心態參與，加上彼此皆為陌生玩家，因此「分工」相當鬆散薄弱（見圖 38）。

Shelter：「可能會一邊打戰場還一邊看電視，最主要其實是為了那個榮譽和徽章⁴²。因為戰場蠻多人打的，有時候輸贏不會怪在一兩個人的頭上，而且輸贏也只是位階的高低，像贏的會有三個徽章，輸的有一個。」
問：「所以有點像是進去浪費時間順便累積徽章這樣？」
Shelter：「對，有點像是我就是時間多嘛，不想特別去浪費注意力在這個上面。」

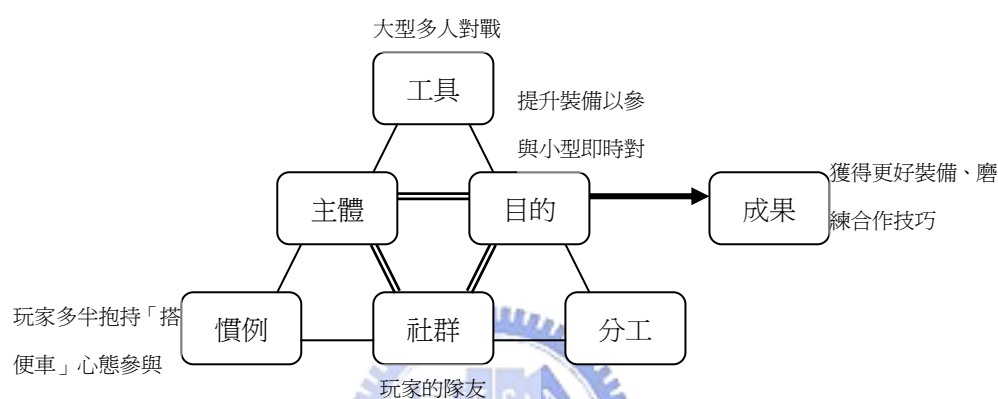


圖 38 前置活動「大型多人對戰」之活動系統圖

由上可知，戰場機制表面上看似可以聚集大量陌生玩家，藉由合作增加彼此接觸、進一步認識之機會，然而由實際訪談、分析可得知，玩家來自不同伺服器，加上缺乏彼此認識基礎、缺乏信任感等因素，在短暫的合作時間下，很難引發玩家產生進一步認識之機會與誘因，因而玩家也較難透過此管道結識新朋友。

(三)「決鬥」

除了賺取遊戲金幣以及換取裝備來提升戰力外，競技場導向玩家也會檢測自身裝備屬性，或透過與他人挑戰之方式來提升自我對戰技巧，而「決鬥」便是相當重要的檢測與提升自我戰技方式。不若副本導向或社交導向玩家僅將「決鬥」視為交誼娛樂活動，對競技場導向玩家而言，「決鬥」同時還兼具實質功利性意義，玩家透過「決鬥」一方面與好友維繫情誼，另一方面也做為檢測自身裝備技能屬性的管道。

在「決鬥」活動中，玩家為「主體」，「社群」則為玩家固定合作的戰友或好友，「目的」在於透過決鬥之方式來檢測自身屬性調配是否符合對戰所需、提升戰力，最終轉化為對戰較容易獲勝，同時維繫好友間情誼等

⁴² 徽章為戰場的獎勵機制，玩家可以累積徽章換取較好裝備。

「成果」(見圖 39)。

由上可知，由於決鬥輸贏在「魔獸世界」不具嚴厲獎懲機制，因而被競技場導向玩家轉化為檢測自身裝備屬性之「工具」。此外，對競技場導向玩家而言，決鬥是同時兼具功利目的性與休閒娛樂性之活動。由此也可知，同樣活動對於不同導向玩家而言具有不同功能與意義。

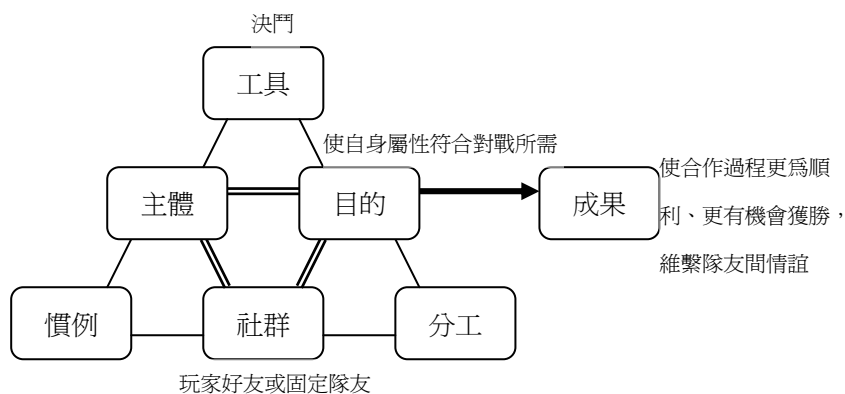


圖 39 前置活動「決鬥」之活動系統圖

(四)「競技場練習場」

由於即時對戰活動中玩家仍須和隊友合作，因此除了賺取遊戲金幣以及換取較好裝備外，玩家平時也會藉由參與遊戲中設計的「競技場練習場」機制磨練合作機制。在「競技場練習場」中，玩家無須事先組隊，而是由遊戲安排隊友，合作對象可能為其他陌生玩家，因而具有促發玩家與他人認識、接觸之機會。

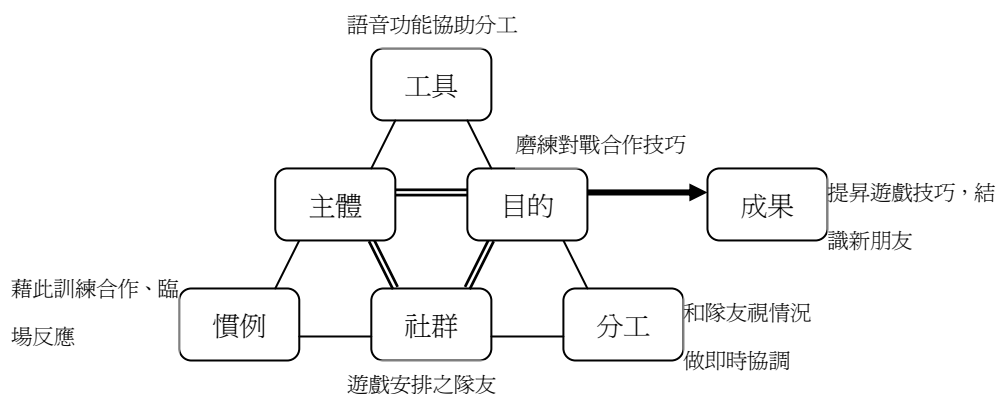


圖 40 前置活動「競技場練習場」之活動系統圖

在「競技場練習場」中，玩家為「主體」，「社群」為遊戲安排之隊友，「目的」在於磨練對戰合作技巧，最終轉化為提升玩家本身遊戲技巧以及結識新朋友的機會等「成果」。在活動過程中，如同競技場的對戰活動，玩家相當依賴語音功能協助分工，和隊友視敵方情況做即時性的協調(見

圖 40)。

由上可知，「決鬥」以及「競技場練習場」對玩家準備、磨練對戰技巧而言都相當重要，然而前者屬於玩家與好友間的互動，兼具功利與交誼性質；後者則屬玩家磨練合作技巧、臨場反應，結識新朋友之活動。

三、 搗蛋性活動

除了從事競爭、即時對戰活動外，競技場導向玩家偶爾也會參與其他玩家（如副本導向的公會玩家）所興起的搗蛋性活動，一方面打發時間，一方面也作為競爭以外的調劑活動。此類型活動包含屠城與殺戮，分述如下。

（一）屠城

除了與敵方陣營玩家以即時對戰方式競爭互動外，競技場導向玩家偶爾也會參與其他玩家所組團發起的搗蛋性活動作為調劑娛樂，而「屠城」便是較常見的團體搗蛋性活動。

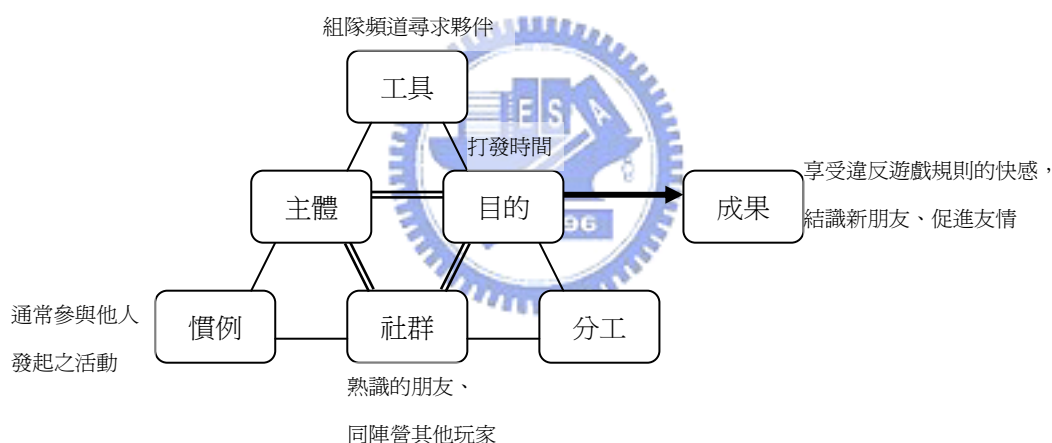


圖 41 搗蛋性活動「屠城」之活動系統圖

在屠城活動中，「主體」為玩家，「社群」則為玩家友人或其他同陣營玩家，經由組隊頻道尋求一同搗蛋的夥伴，「目的」在於打發時間、獲得競技場活動外的樂趣，最終轉化為獲得違反遊戲規則的快感，以及促進友情、結識新朋友等「成果」（見圖 41）。

此外經由分析也發現，由於競技場導向玩家大多參與即時對戰的小型合作活動，組織人數較少，不若副本導向或社交導向玩家較需要公會，藉由多人組織來支持大型合作或人際需求之運作，因此競技場導向玩家多半與公會關係較為疏離⁴³。然而，諸如屠城此類較為大型的搗蛋性活動需要較多玩家組團參與，因此競技場導向玩家多半是參與其他公會玩家組團發

⁴³ 本文於下一節會進一步分析不同導向玩家與公會組織之關係。

起的活動。

(二) 殺戮

除了團體性的搗蛋活動「屠城」外，玩家也會透過「殺戮」此一個人性的搗蛋活動來獲取刺激感及遊戲樂趣。然而，由於在即時對戰活動中玩家即可藉由攻擊敵方陣營玩家獲得刺激感與樂趣，因此相較於其他導向（如副本導向）玩家，競技場導向玩家較少藉此活動獲取新鮮、刺激感等調劑。

問：「那你平常殺聯盟是可以賺榮譽，但不能撿到它裝備？」

日光：「對，但也不是很看重賺榮譽。」

問：「所以只是因為無聊？」

日光：「對，have fun。」

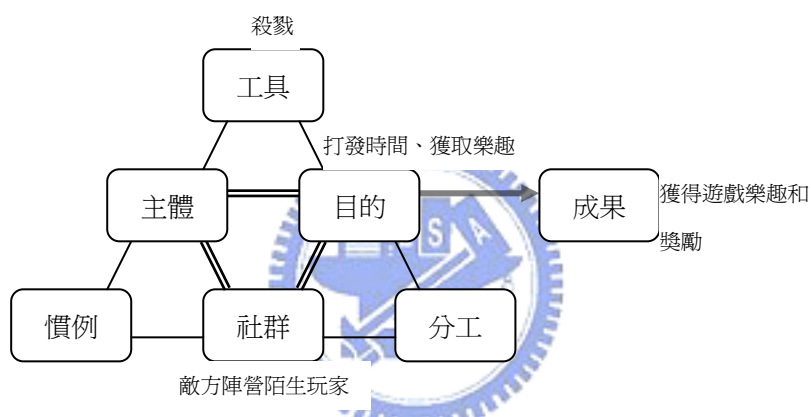


圖 42 搗蛋性活動「殺戮」之活動系統圖

在殺戮活動中，「主體」為玩家，透過殺戮敵方陣營玩家，一方面打發時間，同時獲得遊戲樂趣等「目的」，最終轉化為獲得刺激感以及遊戲獎勵等「成果」。如同前述，有時此類殺戮活動會引發「守屍」，或因玩家的呼朋引伴、求救等而衍伸出「打群架」的活動（見圖 42）。

總結上述分析可知，在線上遊戲中，玩家的社交互動可分為「合作」、「交誼」與「競爭」等三種主要導向類型，而此三種互動類型也進而影響不同導向玩家於遊戲中其他社交活動的發展脈絡，對於社交需求也有所差異。據此本文認為，在論及如何提升線上遊戲社交性時，應將玩家在遊戲中偏好的活動傾向納入考量，才能更細緻的釐清線上遊戲與社交性之交互關係。本文以下將進一步帶入社交性與「第三場域」等概念，綜合分析、比較三種導向玩家之差異。

第四節 小結：玩家互動與「第三場域」

據前文分析，可概略理解玩家於線上遊戲中偏好的主要活動類型，以及其他相關社交活動之發展脈絡。從分析中也可發現，不同導向玩家的社交互動需求有相當大之差異，且同樣的社交活動場域中也會因玩家本身遊戲目的不同，形塑出不同的互動氛圍。本文以下承前文三種玩家活動導向之內容，進一步納入「第三場域」的概念，分析遊戲場域地點及玩家互動過程的交互關係。

一、「空間性」的「第三場域」

由前文文獻回顧可知，過往學者在探討「第三場域」與遊戲社交性時，多半將「第三場域」視為遊戲中實質存在的空間環境。而經由本文分析後發現，遊戲中某些地點、環境的玩家互動也的確具有「第三場域」的特性，然這些地點卻非如 Ducheneaut et al(2004; 2007)的研究論點所述，即預設遊戲中的商店、酒吧等地點如同真實生活中「第三場域」，具有歡愉氛圍及維繫關係之功能。

根據訪談及日誌分析後本文發現，遊戲中若干具有「第三場域」潛質的場所地點在空間上具有兩項共通特質：一、鄰近重要功能、目的性活動的地點，能匯聚大量玩家；二、物理空間寬敞。此外，這些「空間性」的第三場域對於前述三種活動導向玩家而言，皆是進行休閒娛樂、維繫彼此情誼之重要所在。經由本文歸納「魔獸世界」中具有以上條件，且玩家互動符合「第三場域」特性的地點，包含「主城廣場、城周邊」、「集合石」以及「每日定時任務」等，詳細分析如下。

(一) 主城廣場、周邊

在 Ducheneaut et al(2004; 2007)的研究中，預設遊戲中的酒吧、港口等地點應如同真實生活一樣具有「第三場域」的特性。然而經由本文分析發現，玩家平日匯聚的主城及城周邊才是真正具有「第三場域」潛質的範圍，而非侷限於城中特定場所。

在遊戲中，主城在玩家的遊戲過程中扮演相當重要的「活動中繼站」功能，一方面許多功能性 NPC 聚集於此，讓玩家得以接解任務，開展各種遊戲活動；另一方面，城中設有各種道具商店、旅店、銀行、拍賣場等，讓玩家必須匯聚於此從事各種交流或補給活動，這些活動對於玩家接續進行各項遊戲機制皆相當重要。

承上述可知，主城具有匯聚大量玩家的特性，而進一步分析後發現，若主城位居遊戲中地理位置中心，且兼具「銀行」、「拍賣場」、「信箱」等

經濟交易場所，則主城更容易聚集大量玩家。前者讓玩家在遊戲中前往各地從事活動時能更為便利，後者則讓玩家在遊戲活動前後做足物資準備和補給，且與其他玩家交易本身即是重要的互動形式之一。

Ailker：「在遊戲裡因為我們可以即時傳遞訊息，所以除非是物資的交換我們才需要到同一個地點，那像我是聯盟的，那聯盟通常是在兩個地方，一個是在外域的薩塔斯城，另外一個是鐵爐堡，其實我有想為什麼是在鐵爐堡，可能第一個因為它在地圖的中央，坐鳥要去哪裡都比較方便，第二個就是它銀行跟拍賣場很近，我覺得是這兩個原因。」

由上述訪談可知，交通便利性以及物資的交換對於玩家從事各類遊戲活動具有關鍵性，因此若想聚集大量玩家，在主城設計上需同時考量上述要素。而構成「第三場域」除了具有重要功能以聚集大量玩家外，另一重要條件則是鄰近重要功能地點且空間寬敞。

經由分析發現，主城中拍賣場與銀行旁的廣場最容易成為玩家們聚集從事閒聊、交誼活動之「第三場域」。一方面廣場的廣大空間可讓大量玩家聚集，容易遇見朋友夥伴，另一方面靠近銀行與拍賣場，玩家可利用經濟交易活動前後的空檔與好友或公會成員互動娛樂，因而許多玩家的交誼性活動便在廣場中發生。

貓兒煙：「然後那時候我是在奧格瑪（主城），我那時候就看到一群人，就是信箱附近的廣場一直在跳舞（笑），我想說為什麼大家這麼嗨，我就一起跳了（笑）。」

問：「反正你就看它好玩就跟著一起跳了？」

貓兒煙：「對對對！」

由上可知，主城中鄰近銀行、拍賣場的廣場容易成為玩家們聚集娛樂的「第三場域」。一方面廣場符合「第三場域」中立性、平易性、可及性⁴⁴等條件，又鄰近銀行、拍賣場等玩家規律進出場所，再加上玩家多半群聚在此從事閒聊、交流展示等交誼活動，也讓此地點具有維繫玩家友情與關係之重要功能。

而除了鄰近交易場所的主城廣場外，另一具有「第三場域」潛質的地點則是主城周圍。由前文可知，「決鬥」在遊戲裡為玩家間重要的交誼性活動，然而因遊戲機制設計之因素，「魔獸世界」玩家僅可在主城外從事此活動，因而主城周圍逐漸成為玩家進行「決鬥」、維繫彼此友誼關係的「第三場域」。然而有玩家認為這樣的限制欠妥，由於玩家大多聚集於城內，因而在城內遇見熟識友人機會較高，然而若欲相互打鬧調劑，則必須

⁴⁴ 在遊戲中只要玩家屬於同陣營，不論玩家選擇種族、職業、等級為何皆可自由進出主城，因而主城具有中立性、可及性等特質。

移至城外才可進行，對其在交誼互動上有失便利性。

(二)「集合石⁴⁵」

合作為角色扮演型線上遊戲重要的互動形式，也是「魔獸世界」中基本的遊戲機制，諸如團體任務、大小型副本等皆需要玩家組隊才得以挑戰，因而對玩家而言，如何在組隊時能快速、方便地將分散於遊戲中各地的隊友聚集於同處便顯得相當重要，而在「魔獸世界」中「集合石」便具有此功能。

承上述，「集合石」具有將玩家群聚於同處之特性，加上其大多設置於各類副本或團體任務鄰近處，因此多半成為玩家組隊出團的集合地點。而在等待隊友集合、進入副本前的空閒時段，許多玩家便會與好友或公會成員從事各類交誼性活動來打發時間。

青燁：「這個就是祖阿曼的熊，還滿少人有的，所以我們就是炫耀阿(笑)。

就大家站在那邊一排，不要動…我們是炫耀給外人看的(笑)。因為別人打不到阿。」

問：「通常會在哪邊做這種展示的動作？」

青燁：「就是在副本外面，因為通常就等人很無聊，然後又很多人會從那邊經過，反正閒著也是閒著。」

問：「那你們通常決鬥是在哪邊？」

Ailker：「通常是在集合石附近。等人的時候打打架這樣。」

由上述可知，當大量玩家聚集在一起，且遇到合作或功利性活動間的空閒時刻，玩家們很容易以從事社交活動來打發時間，進而形成休閒、歡愉的互動氛圍。再加上「集合石」無論玩家所屬陣營、種族、職業或等級皆可自由使用，具有中立性、可及性等條件，使其容易成為玩家們進行團體合作活前的「第三場域」。

若再從前述本文歸納之空間特質來看，「集合石」同樣具有聚集玩家之功能，鄰近玩家從事重要合作活動地點（副本、團體任務），容易促發玩家為打發時間而聚集在此處從事交誼活動，因而「集合石」也具備本文歸納容易成為「第三場域」之空間特性。

(三) 每日定時任務地點

除了補給中繼站(主城)及鄰近遊戲合作地點的集合處(集合石)外，遊戲機制所在地點本身也可能成為玩家從事交誼娛樂之「第三場域」。本文分析發現，「魔獸世界」中一些有時間限定條件的「每日任務」便具有

⁴⁵ 在「魔獸世界」中具有將分散各處玩家聚集於同一處的功能，通常設置鄰近團體任務或副本處，方便玩家組隊集合。

這樣的特質。在此類每日任務中，除了每天重置更新、玩家可重複接解外，遊戲機制多半會限定每日某個時段玩家至某地點，完成某些行為（如佔領某座建築物）才算任務完成。

由於上述規則之關係，此類任務地點鄰近處在每日某些時段會聚集大量同樣接解此任務的玩家，待限制時間過後、完成任務後玩家才會逐漸散去。由此可知，此類任務地點具有本文歸納之兩項特質－聚集大量玩家，且鄰近玩家從事重要功利性活動（解每日任務）的地點。玩家多半會在限定時段中的等待時間或完成任務後逗留與其他玩家從事交誼性娛樂活動。

「接了任，飛到塔上，發現已經有許多人擠在一起準備佔領塔，有些是同公會的人，有些完全不認識，但是還要等個兩三分鐘，大家都用一些魔獸設定的表情動作，鬧來鬧去，或是隨意的聊天哈啦。」（我愛客家女孩日誌）

問：「大家就會開始在那邊（指每日任務地點）聊天？」

我愛客家女孩：「對啊。」

問：「跟陌生人聊喔？」

我愛客家女孩：「對啊，或是就會開始做一些很無聊的動作，比如說放屁啊，或是戳啊，或幹麼的。」

由上可知，每日定時任務地點容易成為玩家們接解任務時的「第三場域」，一方面此地點同樣不限定前往玩家的陣營、種族、職業，具有中立性、可及性與平易性等條件，加上任務過程中的等待時間（甚或任務完成後）容易被玩家們運用來從事聊天、打鬧等娛樂性活動，具有歡於輕鬆之氛圍特質，因而此類型任務也易成為遊戲中「第三場域」之一。

綜上分析所述，本文發現，不同活動導向玩家於遊戲中的「空間性」第三場域無明顯差異，在物質空間特性上皆具有鄰近重要功能性地點（如交易場所、解任務地點）且空間寬敞等條件。由於上述兩種物理空間特性，讓玩家容易群聚於一處，增加與其他玩家結識、相遇之機會，且可利用從事重要核心活動間的空檔時段，與好友或其他玩家從事休閒娛樂活動來打發時間。

二、「非空間性」的「第三場域」

除了空間性的「第三場域」外，本文分析後發現，遊戲具有「第三場域」的潛質，有更多因素來自於玩家間彼此互動過程中所形構的「氛圍」。因此，本文認為在運用「第三場域」概念分析線上遊戲的互動環境或社交性時，更應將「場域」概念擴充，包含遊戲中因玩家互動所產生的「情境」，而非侷限於物理性的空間、地點。

承上述，本文歸納後發現，不同導向之玩家會因本身偏好的活動類型，以及其所參與的公會組織型態差異，進而影響與其他玩家互動的過程與氛圍特質。在產生不同社交性需求的同時，也同時影響了其互動時是否具有「第三場域」的情境特性。本文以下分別從不同活動類型偏好以及公會組織型態差異兩項因素，探討不同導向玩家的社交互動與「第三場域」、社交性等概念之關係。

(一) 玩家偏好活動類型與「第三場域」

據前文三節之分析，本文依照活動理論之架構，將玩家依活動模式歸納為「副本導向」、「社交導向」與「競技場導向」等，不同導向玩家所偏好的主要社交活動形式（合作、交誼、競爭）不同，也使相關活動發展脈絡有所差異。而經由本文進一步分析比較後發現，不僅不同導向玩家對同樣活動會有相異的目的，同時在活動過程中玩家與他人互動氛圍、情境上也有相當大的不同。

以副本導向玩家而言，其在遊戲中所偏好的主要活動為挑戰大型副本，與其他玩家互動也多半為大型組織性合作之形式。由於大型副本合作人數眾多、組織龐大且複雜，因此在互動過程的氛圍上是較嚴謹、公事公辦且目的導向的，玩家彼此的關係較類似於一起完成共同目標的隊友，關係建立是基於客觀的「共同目標」之上，而非透過主觀的情感因素來維繫。

「打副本要有時間，中途離開會被罵，雖然自己只會認為：遊戲嘛！幹嘛這麼認真？但是其他網友會把這件事看的很嚴重，認為不負責任、不注重團隊合作等等，所以以後不確定自己能不能空出5-6個小時不要隨便答應下大副本。」（我愛客家女孩日誌）

風無殤：「打副本裡小怪的大家都比較摸魚，就是比較不會認真打。打小怪的時候還可以邊打邊聊天，但打副本王的時候我們團就會要求不能聊天。」

問：「那在遊戲裡面你覺得做哪些事情會讓你覺得跟公會成員或遊戲中朋友關係最緊密？」

青燁：「出團打副本吧，就大家合作的感覺會覺得跟大家最緊密…所以沒出團的時候大家都不會上線，就比較不會一直賴在上面閒聊…」

由上述資料可知，對副本導向玩家而言，維繫與公會成員或友人關係主要奠基於合作達成共同目標之上，目的在於獲得更好的裝備或道具，因而在互動過程中相當講求合作紀律和團隊組織性。然而，當遊戲在設計上缺乏支持玩家順利合作之輔助功能，或團隊中缺乏公平的寶物分配機制時，玩家間的關係也很容易因此而崩毀。

聞星夜：「會和公會人變熟都是因為有一起出副本吧！有合作過才會慢慢變熟，不過通常也是因為副本合作不順利或分裝備有糾紛，所以關係才會搞差。就變熟是因為副本，但關係變差也是因為副本…」

靜默：「很難講他吸不吸引人耶，因為很多設計會強迫你跟他人合作，那就會產生那種半強迫式要跟別人發生關係，可是那種的人際關係一定是有好有壞的。…挑到很糟糕的人你就會很怨恨這個結構，就是為什麼一定要跟別人合作才能打副本，我不能一個人自己打嗎？那另外一種極端就是當你找到很好的人，你就會很愉快，就整個遊戲和合作經驗就會讓你覺得很愉悅，你就會很懷念這種設計。」

據此可知，副本導向玩家的活動型態多半以團隊合作為主，且合作基礎是建立在客觀的共同功利性目的之上，玩家間互動講求團隊精神、效率紀律，若成功達到目的、征服副本，則成就感與獎勵機制能提昇團隊整體向心力，然而當合作分工上失協，或獎勵分配機制出現糾紛時，玩家間的關係也相當容易崩解。

社交導向玩家則相當不同，玩家間關係多半奠基於彼此閒聊談心、相互幫忙所建立的情誼之上，較不熱愛挑戰難度高且講求合作技巧、紀律的大型組織性合作。遊戲中各類機制或活動對其而言僅是與友同樂、維繫與好友關係之方式，而非用以達成功利性之目的，因而主觀的情感、歸屬感之培養維繫，才是社交導向玩家與他人關係之基礎，也是其遊戲滿足感之來源。

「所以大家都是玩休閒的，不過我覺得這樣比較好。不然的話大家玩的壓力很大又很累，每天都在想說要怎麼樣才可以推倒王，才可以把自己的裝備往上提升，這樣太累了。我反而喜歡這樣悠悠哉哉的魔獸世界！」
(熊大日誌)

問：「那你們公會不常打副本，那大家都怎麼混熟阿？」

熊大：「就是聊天吧。像他們之前在我還沒進去前就曾經辦過網聚，就唱歌這樣，因為我們公會就是以聊天性質為主嘛，所以我們在奇摩有家族，然後我們自己也有論壇，那上線的話因為沒出副本就比較不會有爭執，那大家都是在聊天阿，有時候可能就是解任務有問題阿，或者是解任務的時候人不夠，就自己解不掉，那就是會請公會的人幫忙這樣，然後久而久之大家就熟了。」

由上可知，相較於副本導向玩家偏好大型組織性合作，與他人關係奠基於嚴密的合作分工、功利性目的之上，社交導向玩家偏好各類型與他人拉近關係的互動，且交誼性活動為主要偏好的活動。相較於前者「隊友」之關係，後者較貼近「第三場域」所描述的具有朋友、家人般情誼的關係

特質。更甚者，遊戲中所形塑的人際關係，有時還會延伸至玩家真實日常生活中，成為玩家日常生活中歸屬感的重要來源。

問：「那你說你一陣子沒上去，上去後發現公會大家感情還是很好是？」

熊大：「因為上線頻道都會提示誰誰誰上線了，那我那天上線就還是有很多人丟我打招呼，就不見得是我自己主動丟別人訊息，但別人還是會丟我這樣。所以就是兩三個禮拜沒玩大家還是記得你這樣。就是會覺得上線還是會有人記得你，還是有人可以聊天這樣，就感覺不錯。」

問：「所以妳覺得少了他（指玩家的友人）會感覺怎樣？」

星璇：「就會感覺少了一個讓你遊戲經驗更豐富的人這樣。像是技能阿，還有會跟他講心事，因為我跟他就有一個私人頻道。因為遊戲你玩到後來會覺都一樣，如果少了他就會覺得遊戲變成一種例行工作那樣。…我不是那種遊戲跟現實分很開的人，所以最近總是說如果他不玩了，我也不會玩，完全跟對方同進退。」

承上述玩家訪談，對社交導向玩家而言，線上遊戲的確如Soukup(2006)所言，具有成為「虛擬第三場域」之潛質。線上遊戲不僅如Steinkuehler & Williams(2006)所言具備中立性、可及性等基本條件，由本文訪談資料可看出，社交導向玩家與他人社交互動過程所培養出的情誼與歸屬感，也讓線上遊戲具有如「家」般輕鬆、歡愉等形構「第三場域」的氛圍特質。

最後，就競技場導向玩家而言，其在遊戲活動上偏好與敵方陣營玩家相互競爭，獲取刺激感。而與同陣營玩家互動上，雖然同樣具有組隊、合作的性質，然而由於合作人數較少，且玩家多半選擇好友一同組隊之因素，因而在互動的過程與氛圍上兼具副本導向玩家講求組織性、合作默契以及社交導向玩家培養情誼的特性。

問：「所以競技場算是妳在遊戲裡跟朋友培養感情的方式嗎？」

靜默：「對，而且我覺得那樣比較適合我，因為打競技場跟戰場對我來說是調劑，就我唸兩三個小時的書，就可以打一兩場這樣。」

由上可知，競技場導向玩家多半不喜愛冗長繁雜的大型組織性合作活動，因而偏好透過短暫、即時性的合作對戰活動，同時獲取成就感與人際交誼的樂趣與滿足感。然而，若以升級、拿裝備的成就感與人際關係、歸屬感相較，對競技場導向玩家而言，前者獲得的樂趣與滿足感還是高過於後者。

問：「因為它（競技場）時間短，所以你覺得它能滿足你的人際需求？」

Shelter：「我覺得心理需求比較多。」

問：「什麼意思？」

Shelter：「就是戰勝的感覺很好玩。競技場跟副本比較偏向個人的成就感，

像是你打副本拿到裝備了會很高興，競技場打贏了也會很爽，獲得那些裝備寶物的成就感。那跟聊天不同的是人際關係的互動，有時候你很幫助他，他也會很幫助你，這種感覺會很好，或是分享一下經常遇到的事情。」

承上述，雖競技場導向玩家多半與熟識好友組隊合作，默契相對於大型組織性合作較易培養，且玩家可透過此互動與好友關係更為緊密，然而對其而言，從事對戰活動真正的樂趣來源還是與敵方陣營玩家相互競爭所獲得的刺激、變化性，以及獎勵機制所帶來的成就感。

因此，相較於前兩者，競技場導向玩家與他人之關係較偏向「戰友」、「夥伴」，雖較副本導向玩家「隊友」的關係更為穩固，然卻不若社交導向玩家間「朋友」、「家人」的關係來的緊密。因此總體比較而言，副本導向與競技場導向玩家間關係是較「公事公辦」的，而以主觀情誼作為關係維繫的社交導向玩家則相對較緊密。

靜默：「像那種打副本很嚴肅團隊通常都會來一些很不會聊天，但個人技巧可能很好，但那種人你不會想要一天到晚跟他在一起，因為他很無聊阿，為什麼要把遊戲變這麼無聊？！可是那種人就是當你今天要拓荒、拿某樣東西，希望可以很順很快很不出錯的打的話，就會需要這種人，像這種人你跟他就沒什麼交情，你可能認同他是一個戰友，可是不會認同他是朋友…」

綜合上述可發現，不同導向玩家所偏好活動類型之差異，的確會延伸出玩家間不同的關係基礎，產生不同的互動形態，進而影響彼此間互動的氛圍，甚或彼此關係的維繫模式。若以前述「第三場域」概念所描述來分析也可發現，遊戲中並非所有玩家的互動皆具有此特質，且玩家間關係也會因為玩家所偏好的活動而有所差異。

就玩家導向及其偏好活動類型來看，唯有社交導向玩家的互動氛圍與關係維繫較符合「第三場域」概念所描述，玩家間彼此關係是較為輕鬆、無需負擔義務的，對話聊天是主要的互動活動，且具有「第三場域」成員規律參與、平易且具有如同家般的氛圍特質。而副本導向與競技場導向玩家間關係較類似於一同合作的「隊友」或「戰友」，且大型組織性合作強調義務、分工嚴謹的氛圍也與「第三場域」特質有所不同。

(二) 玩家公會組織型態與「第三場域」

除了玩家偏好活動類型會影響玩家互動氛圍外，公會組織型態也會對玩家互動模式與關係維繫產生影響。本文分析發現，不同導向玩家熱衷不同類型的遊戲活動，且會參與不同型態之公會以支持其各類遊戲活動或社交互動的運作，而不同的公會型態又會對其參與成員彼此的關係與互動模

式產生影響。

以副本導向玩家而言，其熱衷於大型組織性合作活動，需要多人組團才得以挑戰大型副本。而經由本文分析後發現，此導向玩家所參與的公會人數規模皆相當龐大（約一百至兩百人，甚至高於兩百人），確保有足夠人數得以組團，且公會組織的制度和階級相當繁雜，詳細規範參與成員的責任與分工，以追求大型合作活動的效率與順利。

組織制度面上，副本導向玩家公會通常會訂定明確出團時間，架設網站發佈公會訊息、攻略並要求成員事先熟悉了解，並擬定分配寶物制度規範（例如前文所述 DKP），有些甚至會以制度化方式經營，訂定公會發展方向，定期至遊戲中或各大線上論壇招募新成員加入，以高度系統性、組織性方式運作。

Ailker：「就大家各自在主城把自己該準備弄完才去副本。就是個人要對自己負責，那公會能贊助多少算多少，那像這種我們公會就不贊助，因為算是個人分內的工作，而且這也算是對這團內的一種尊重，因為我今天出團，我就必須把自己調整到最好的狀態，就變成魔獸就變成一個還滿社會化的地方。」

「至於該注意的習慣或規則，公會規章明定出團之前必須熟讀攻略以及提前發問，盡量將容錯率降至最低…公會分配裝備的制度也採取 DKP 制，與大部分的公會相同。」（人盡日誌）

風無殤：「因為我們當初會跳出來創，就是我們要打副本，原本公會就是沒有人管理，一開始沒有人管理，所以就是政策不明顯。」

問：「所以你們招生都是去哪邊招？你們會去別的公會挖角嗎？」

風無殤：「PTT，就是那個魔獸板裡面，然後魔獸藏寶箱（註：線上遊戲論壇），或是遊戲裡直接喊，別的公會看到就會來問，問了就有機會，因為有些公會根本就還沒制定他們未來的方向。」

由上可知，副本導向玩家所參與之公會在組織上相當具有制度性，且強調參與成員的規範與義務，而此特性也進而影響參與成員間彼此的關係與互動。以關係而言，副本導向公會成員會因為分工而有明顯的職業階級區別，例如在公會中除了公會會長外，還有所謂「團長」、「職業長」等因應組隊出團、分工合作而產生的領導幹部，且公會也會以玩家遊戲技巧與裝備等級來決定其是否具有出團「拓荒」，甚至分獲寶物的先後資格。

相異於副本導向玩家公會的規模龐大、組織嚴密與階層性，社交導向玩家所參與的公會人數不一定相當多，但幾乎都經由親朋好友引介而加入，因此同公會的成員彼此多半熟識，關係也較為平行而緊密。此外，社交導向玩家較少進行大型合作，因而公會組成上也無需訂定各式規範輔助

合作順利進行，成員間也無階級差異之分，彼此能以相當輕鬆、對等的方式聊天、同樂。

「因為公會算是聊天型公會，所以只要一上線都會先打招呼。然後邊解任務邊聊天。有時候會有人找打小型副本（五人或十人）。有時候還會講講生活上的事情，像是上課上班時的趣事之類的！」（熊大日誌）

問：「所以你們公會算是以友情為維持的基礎，但如果要有更高發展就必須自己去外面跟野團這樣？」

熊大：「對。就這種形式比較輕鬆，比較不會有壓力，因為你加入副本公會到後來就會變成，你把公會的人分成會打副本的根不會打副本的，或是技巧好的跟技巧不好的，那其實到後來就會很尷尬，像技巧不好的大家還是可以聊天，可是每次聊你就會想到他上次怎樣害大家滅團，就是多少會有疙瘩在，而且副本一打就四小時，後來大家火氣都會上來，口氣都不是很好，所以我才會選擇非副本取向的公會，就是你參加這種公會比較不會有負擔或是奇怪的氣氛。」

問：「所以你會覺得公會裡人的感覺會比裝備拿的好不好、副本推的快不快來的重要？」

靜默：「對我來說是啦。人數少的公會你就可以很清楚這個人他風評怎麼樣，誰做過什麼事，大概都無所遁形，你會認識公會裡面每個人，不會像大公會很多人都互相不認識，那等於是大型組隊頻道的感覺，大家都不是很熟。…因為大公會有出副本那種就會關係很複雜，誰討厭誰喜歡誰之類的，有時候就會很厭倦…會加入這種小公會通常都是已經認識公會裡面某個人，然後又很不想出副本，然後不想處理複雜人際關係，然後人少又很窩心這樣。」

承上述可發現，社交導向玩家在公會組成上與副本導向玩家有相當大的差異。社交導向玩家相當注重遊戲中人際關係與情誼的維繫，而且偏好輕鬆的社交互動，因而多半透過友人引介加入公會，雖然公會規模通常不大，但成員彼此較容易熟識且關係緊密。加上公會較不具功利目的性，成員間也較無糾紛嫌隙。相較於副本導向公會較類似一板一眼「組織」的性質，社交導向公會則較貼近具有情誼、歸屬感的「團體」。

除公會性質外，在不同玩家公會的頻道運用上，也可發現上述兩者明顯的差異。副本導向公會由於時常進行大型組織性合作，需頻繁進行分工協調，因而玩家除了遊戲預設的團體頻道外，還會自創多種專職頻道（如補職頻道、輸出職業頻道），用以輔助合作過程中更細的協調溝通。而社交導向玩家由於較少從事大型組織合作，因此出團時多半僅運用遊戲中預設的團隊頻道。

此外，社交導向公會由於成員多半較熟識且關係緊密，因此玩家會運用公會頻道頻繁地從事閒聊談心等分享與互動。然而，副本導向公會由於規模大，成員間關係較生疏，因此公會頻道中互動相當稀少、冷清，多半淪為公會幹部發布訊息用的管道，成員與好友間的閒聊則多半透過自創私人頻道的方式互動，由上可看出兩者間明顯的差異。

最後，競技場導向玩家在參與公會型態上則迥異於前兩者。由於即時對戰活動人數需求相當少（至多五人），玩家無需透過參與大型公會來確保足夠組隊人數，加上玩家多半與熟識好友一同組隊，對戰活動本身便成為玩家與友人培養默契、維繫情誼的管道，因此不若前兩者需透過公會來滿足社交活動需求（合作或交誼），在組織或參與公會的動機上較薄弱。

問：「所以你大部分都和死神頻道（註：玩家自創的私人組隊頻道）裡面的玩？那你和公會的人就沒什麼來往嗎？」

日光：「不熟悉啊。」

問：「那你沒有考慮換公會嗎？還是因為朋友都在這？」

日光：「我換公會沒有意義啊，因為我是打競技場的，所以不需要。公會只是掛著，好玩的。」

由上可發現，競技場導向玩家由於其偏好的對戰活動之特性，使其較無需透過參與公會、結識大量其他玩家的方式，來輔助其從事遊戲活動或滿足人際、情感的需求。相較於副本導向及社交導向玩家需透過公會組織與他人從事各類遊戲社交互動，競技場導向玩家大多僅需藉由組隊及自創的私人頻道與隊友互動，因而頻道功能同時滿足其合作與交誼之需求，參與公會對其而言象徵意義大於實質功能性。

若以「第三場域」概念來剖析，在公會型態上最具此特質的為社交導向玩家組成之公會。在組織上，公會無各類繁雜規範，玩家能輕鬆、愉悅與他人互動，自由從事遊戲活動且無需擔負義務與責任，符合「第三場域」中所描述的中立性、平易可及性以及輕鬆歡愉之特質。在互動關係上，參與成員彼此無階級差異，閒聊談心為玩家間的核心活動，加上成員間彼此熟識、具有歸屬感等，皆符合「第三場域」之特質。

相較之下，副本導向玩家組成的公會因較為成就導向，且為了合作分工順利，公會訂有大量規範及成員階級、義務，玩家間的關係也因而較為刻板且脆弱；競技場導向玩家由於活動特性，與公會關係多半相當疏離。綜論而言，以上兩者在參與公會組織上較不具「第三場域」概念所描繪之特性。

總結上述分析，本文認為，在運用「第三場域」概念分析線上遊戲社交性時，有兩點值得注意：其一，遊戲中的地點、場所因虛擬環境及超越物理

限制的特質，因而與真實生活物理空間有所差異，應避免將遊戲中的「第三場域」與真實生活畫上等號。其次，由於「第三場域」中強調參與成員藉由社交互動所引發歡愉、輕鬆等特質，因而在分析上可能不僅僅包含遊戲中實質的物理空間、場所，更有可能是因玩家互動而產生的一種情境氛圍。

根據本文分析發現，遊戲中的確同時包含空間性與非空間性的「第三場域」。前者除了中立性、可及性與輕鬆歡愉等特質外，還具備空間寬敞、能聚集大量玩家，且鄰近遊戲中重要功利目的性活動地點之條件。後者則主要因玩家社交互動產生類似「第三場域」的情境氛圍，而分析後則發現，不同導向玩家所偏好的活動類型、所參與的公會型態，與此特質高低有密切關聯性。

表 9 角色扮演型線上遊戲中第三場域之類型與構成影響條件

類型	定義	構成條件/影響因素	遊戲中符合者
空間性第三場域	指遊戲中實質存在的地點場所，容易成為玩家聚集同樂之所在。	1.鄰近具有重要目的功能性的地點（如交易場所、任務地點），容易聚集大家 2.空間寬敞，能容納大量玩家	1.主城廣場、城周邊 2.組隊合作的集合地點 3.定時任務地點
非空間性第三場域	指因玩家互動時的特質，產生如同「第三場域」所描述的平易、輕鬆、愉悅之氛圍情境。	主要受玩家活動導向類型的特質以及玩家公會組織型態所影響	唯社交導向玩家無論在社交活動或公會組織型態上，符合「第三場域」中平易性、中立性、無需負擔義務且輕鬆愉快的互動特質。

如表 9 所示，本文分析發現，遊戲中鄰近重要功能目的性地點旁的寬敞空間容易成為玩家聚集同樂的「第三場域」，主要包含主城廣場及城周邊、組隊集合地點以及定時任務地點等處；而若將「第三場域」概念擴增，涵蓋玩家因互動而產生的情境氛圍，則社交導向玩家在互動上最符合其特質，且在遊戲中主要受其偏好的活動類型（如交誼性活動、注重分享的收集性活動等）以及公會組織型態（規模多半不大且彼此熟識）所影響。

第五章 結論與未來研究建議

在前一章中，本文依據活動理論架構，針對玩家於遊戲中的社交活動進行分析。分析後發現，玩家依照其活動目的及發展脈絡的差異，可劃分為「副本」、「社交」以及「競技場」等三種導向類型，不同導向玩家所偏好的社交活動型態有明顯差異，且相關活動的發展脈絡與社交功能需求也有所不同。

其次，本文在援引「第三場域」概念分析遊戲社交性時也發現，在探討遊戲環境中的「第三場域」時，並非如 Ducheneaut et al(2004; 2007)的論點所言，預設遊戲中的酒吧、港口應如同真實生活中的「第三場域」，具有聚集人們從事社交同樂的功能。本文認為，應從玩家的社交活動的分析出發，才能歸納出遊戲中具有此特質之地點場所，且「第三場域」不單指遊戲環境中物理性的空間，更包含了因玩家互動而產生的情境氛圍。

本文於下文中將進一步歸納前文分析的結果，同時針對本文提出之研究問題逐一進行討論，並於最末節提出本文的研究侷限，以及未來相關研究之建議。

第一節 研究發現

本文的研究問題，主要想分析玩家在線上遊戲中從事的社交活動類型與脈絡，並援引社會學中「第三場域」的概念，探討其與遊戲社交性的關係。據此，本文以下分別從玩家活動導向以及「第三場域」兩個角度切入，探討其與線上遊戲社交性之關係。

一、玩家活動導向與遊戲社交性

經由活動理論分析玩家活動後本文發現，玩家於遊戲中的社交活動並不能概一而論，而是會因玩家所偏好的活動類型，在活動的目的與發展脈絡上有所差異，且此差異對於玩家的社交性需求上有重要影響，因此將玩家活動導向獨立出來，與遊戲社交性進行討論。過往諸如 Bartle(1996)、Yee(2006)等學者曾依據玩家的遊戲動機，將玩家劃分為不同類型，並推論其在遊戲中不同的活動行為。雖然這些分類已被許多研究者及遊戲設計者所援引參考，然這些分類與本文實際分析玩家社交活動後所歸納的類型上則有所不同。

Bartle(1996)將線上角色扮演遊戲前身 MUD 的玩家依照其活動興趣分為四種類型：一、「征服者」：在遊戲中熱衷達成各種遊戲目標之玩家，如累積大量寶物或打敗眾多怪物等；二、「探險者」：熱衷於探索遊戲世界中各個地方；三、「社交者」：喜愛遊戲中的角色扮演以及與他人的交談、互動；四、「殺手」：在遊戲中熱衷於欺壓他人、製造他人痛苦的玩家。Bartle 認為，

玩家平時會表現出上述某一種主要類型，當有遊玩需要時才會轉換至其他類型。

雖然 Bartle 的玩家分類理論提供了玩家活動分類的概略輪廓，然而仍被其他學者認為具有理論上的限制。Yee(2002; 2006)便從量化實證角度指出，Bartle 提出了玩家分類的理論，卻缺乏工具讓玩家知道自己何以屬於某種類型，另一缺點則是未考量玩家類型要素重疊的問題，例如某玩家可能喜歡收集寶物並熱衷於社群活動，便同時具有征服者與社交者的特質，然 Bartle 的論點卻未考量此種情況。

據此，Yee(2006)援引 Bartle 理論的分類要素，運用問卷調查、因素分析等方法，重新歸納出「征服」、「社交」與「沉浸」三大類玩家遊戲動機，並推論不同動機類型玩家於遊戲中對應的活動行為（詳見表 10）。Yee(2006)強調，其分類方法與 Bartle 相異處在於，三大類遊戲動機並非彼此衝突，玩家可能同時具有三種類型的遊戲動機和行為特質，且經由問卷之方式，可獲得玩家不同遊戲動機的得分，進而了解該玩家各類動機之高低，進而推論其在遊戲中較感興趣的活動類型。

表 10 線上遊戲玩家動機類型與活動行為特質(Yee, 2006)

征服類動機	社交類動機	沉浸類動機
累積成就(advancement)：升級、權力、累積資源、地位	社交互動(socializing)：閒聊、幫助他人、結識朋友	探險(discovery)：探索、找到隱藏的事物
征服遊戲機制(mechanics)：追求數值、頂尖、攻略、分析	關係(relationship)：親密關係、自我揭露、尋求並提供情誼支持	角色扮演(role-playing)：熱衷故事線、人物背景、角色、幻想
競爭(competition)：挑戰、激怒、指使他人	組隊合作(teamwork)：偏好合作、組隊、團隊成就	個人風格(customization)：追求外貌、穿著、風格、顏色一致性
		逃避現實(escapism)：放鬆、逃離現實生活、避免面對現實生活問題

雖然 Bartle 與 Yee 分別提出不同的玩家分類，也推論描繪出不同動機下玩家所偏好遊戲活動之差異，然而本文認為，以上分類相關論點仍需進一步商榷討論。以 Bartle 理論的分類而言，其最大問題即如同 Yee 所言，依據玩家的喜好活動將玩家分類，不但過於僵化刻板，忽略玩家兼具兩種類型以上活動特質的可能性，且針對不同類型活動特質間的關係也缺乏描述。

雖然 Yee 以歸納玩家遊戲動機作為出發點，在分類上跳脫了 Bartle 單一類型的窠臼，解決了玩家同時兼具多種遊戲動機和活動特質的問題，然本文

認為其論點仍有需要討論處。首先，其歸納玩家動機類型的活動特質要素擷取自 Bartle(1996)的理論分類，而非透過實質分析玩家活動模式而來，因而其分類的可能性即受到囿限。其次，在歸納並認同玩家可能兼具多樣遊戲動機後，僅以推論方式描繪玩家活動特質，缺乏針對不同動機下各類活動關係的討論。

而本文在分析玩家社交互動上，事先並未對玩家進行分類，而是經由活動理論分析玩家活動目的及相關發展脈絡後，發現玩家的確會因不同遊戲活動偏好而有相異的社交模式，進而歸納出「副本」、「社交」與「競技場」等活動導向特質之玩家，並分別喜好「合作」、「交誼」和「競爭」等不同性質的遊戲機制與活動，且不同導向玩家之社交性需求也有所差異。

根據本文分析結果，玩家於遊戲中的確會有不同的活動類型偏好，且玩家的社交模式會因活動目的與發展脈絡不同而有所差異。然而，相異於 Bartle(1996)將玩家劃分為單一類型之論點，本文分析發現，玩家除了有主要偏好的活動類型外，同時也會間些參與其它類型的活動。例如副本導向玩家在遊戲中雖然偏好大型組織性合作，但偶爾也會從事社交導向玩家所偏好的交誼性的活動。因此在玩家分類上，本文認為以「導向」方式討論，會較 Bartle 與 Yee 以「類型」的劃分方式為適宜。

此外，相異於 Yee(2002; 2006)僅從 Bartle 的理論中擷取玩家動機分類元素進行歸納，並據此推論不同動機下玩家的遊戲活動，本文則是實地對玩家活動內容進行分析歸納，運用活動理論架構出玩家每一活動中社交互動情形，以及不同活動彼此間的交互關係。因此，在玩家的遊戲活動以及與他人的社交互動上，本文較 Yee 的研究嘗試描繪出更完整、清晰的輪廓。

而針對本文研究問題一，有關玩家於遊戲中的社交活動類型、發展脈絡，以及研究問題三中如何提昇遊戲社交性等提問，本文依據前一章之分析結果，將「副本」、「社交」及「競技場」等導向玩家的社交活動類型、相關特質以及提升社交互動之設計需求歸納整理如表 11、12、13 所示。

表 11 副本導向玩家的活動類型、特質與社交互動需求

活動類型	活動名稱	活動特質	社交性需求
大型組織性合作（大型副本）	「拓荒」	<p>玩家組團首次挑戰某一副本的合作活動，目的在於獲取較好裝備道具。參與成員通常為同公會中裝備、技術頂尖者，且合作過程中會進行相當細密嚴謹的分工協調。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.讓玩家能自創足夠的專職頻道進行密集分工協調 2.提供隊友狀態的即時察覺功能 3.提供或協助成立公會資訊平台，讓玩家得以發佈或分享公會資訊、攻略 4.提供或協助擬定機制讓

			玩家得以公平分配獎勵
	「農團」	玩家組團重複挑戰某一副本的合作活動，目的在於提升公會團隊整體裝備素質。參與成員部分為同公會中裝備、技巧非頂尖者，分工嚴謹程度較「拓荒」為低。	同上
	「G團」	公會部份成員與公會外陌生玩家組團挑戰副本的活動，目的在於打發時間，同時分得陌生玩家競標裝備的所花費的遊戲金幣。	通常合作對象為副本導向玩家，合作過程順利可增加彼此互動、進一步結識的機會
合作前置活動	小型合作(「小型副本」、「團體任務」)	玩家透過此活動磨練遊戲技巧、累積經驗值與遊戲金幣。多半和公會外等級相近之陌生玩家合作，不如大型組織性合作嚴謹。	<ol style="list-style-type: none"> 1.提供即時性溝通的尋求隊友組隊功能 2.集合隊友之功能 3. 提供隊友狀態的即時察覺功能 4. 提供或協助擬定機制讓玩家得以公平分配獎勵
	大型多人對戰(「戰場」)	玩家與一大群陌生玩家組隊合作，與敵方陣營玩家對戰的活動，目的在於打發時間，同時賺取獎勵、裝備以參與副本。由於彼此缺乏熟識基礎、合作時間緊湊且短暫，玩家多半抱持搭便車心態與他人合作。	<ol style="list-style-type: none"> 1.開放玩家自由組隊，或限定合作對象與玩家為同一伺服器，增加玩家結識彼此的意願 2.設計能促使玩家與他人積極合作的獎勵機制
	「每日任務」	玩家透過此機制賺取合作活動所需的經濟花費來源(遊戲金幣)，同時打發時間。玩家在任務地點具有結識其他接解同樣任務玩家的機會。	<ol style="list-style-type: none"> 1.在任務過程中能設計些許等待或休息時間，促發玩家與其他玩家互動之機會 2.提供多樣且有趣的互動媒介(如化身的表情動作)吸引玩家運用
交誼性活動	群體展示炫耀	玩家與公會成員或好友群聚，一同展示、炫耀遊戲中稀有裝備、道具，為形塑同公會成員群體認同感的重要活動之一。	提供有趣且稀有的特殊道具(如坐騎、服飾等)供玩家收集，引發與他人之互動
	決鬥	玩家與熟識友人相互打鬧的活動，為玩家間彼此表達善意、打發時間，且發生頻率頻繁的重要	<ol style="list-style-type: none"> 1.降低或免除同陣營玩家間打鬥輸贏的獎懲機制，增加玩家互動之意願

		交誼性活動。	2.開放玩家決鬥地點限制，增加玩家互動自由性
搗蛋性活動	屠城	玩家組團偷襲、攻擊敵方陣營玩家主城的活動。藉由做出遊戲機制預設外的活動打發時間，並獲取刺激感和樂趣。多半發生於一群陌生玩家聚集，且無明確想從事的團體活動時。	1.提供即時性溝通的組隊頻道或功能，方便玩家「呼朋引伴」從事此活動 2.適度的遊戲規則漏洞和提升玩家活動自由度，讓玩家得以透過遊戲機制預設外的活動獲得樂趣
	殺戮	玩家藉由攻擊、屠殺敵方陣營玩家，製造對方痛苦來獲得刺激感和遊戲樂趣，為遊戲中普遍且頻繁的搗蛋性活動。有時會出現連續屠殺、「守屍」的情形。	雖然殺戮可增加遊戲新鮮感與刺激性，但必要時須提供新手或低階玩家適當保護機制，避免其因為過度挫折感而喪失遊戲樂趣，造成遊戲人口流失。

就副本導向玩家而言，在遊戲中其主要從事的遊戲活動可歸納為「大型組織性合作」、「合作前置活動」、「交誼性活動」以及「搗蛋性活動」等，其中「大型組織性合作」為此導向玩家所偏好且最為核心的活動類型，也是其主要的遊戲樂趣來源。「合作前置活動」為促成、支持大型組織性合作運行的準備性活動。「交誼性活動」與「搗蛋性活動」則為此導向玩家調劑娛樂、維繫關係的社交活動，前者發生於同公會玩家間；後者則是以造成敵方陣營玩家痛苦為主。

在「大型組織性合作」中，可依活動目的及組團社群差異分為「拓荒」、「農團」與「G團」三類活動型態。前兩者由於較為成就導向、功利目的性（獲取較高等裝備道具），且合作對象為同公會成員，組團人數眾多，在合作分工上講求細密嚴謹，因此社交互動上注重完善的頻道與隊友察覺功能，同時輔助玩家公平分配遊戲獎勵。「G團」由於合作對象多半為公會外的陌生玩家，因而為此導向玩家結識新朋友的管道之一。

「合作前置活動」中，其共同目的在提昇自身裝備屬性，或賺取合作活動所需經濟花費，以支持大型組織性合作之運作，包含小型合作、大型多人對戰以及「每日任務」等活動。由於玩家多半和公會外玩家組隊從事活動，因而為玩家結識其他玩家的重要管道。然而，在大型多人對戰活動中，因缺乏認識基礎、互動時間緊湊且短暫，以及獎勵機制設計不佳等因素，使得玩家與他人互動、進一步結識的意願較低。

而「交誼性活動」為玩家調劑與樂，與公會成員培養關係的社交互動類型，包含群體展示和玩家彼此決鬥。前者為公會玩家群聚，向他人展示炫耀

稀有道具的活動，因而在遊戲中提供裝飾性、有趣的稀有道具供玩家收集、展示，也是引發玩家彼此互動交流的觸媒之一。決鬥在遊戲中則並非如其字面的負面意涵，而是玩家間相互打鬧、培養情誼的重要互動形式。

最後，就「搗蛋性活動」而言，其性質近似於 Bartle(1996)分類理論中「殺手」型玩家的行為特質，玩家以造成其他玩家的挫折和痛苦為樂，包含屠城及殺戮。前者為玩家打發時間、享受違逆遊戲機制的刺激感而組團偷襲敵方陣營玩家主城的活動，顯示適度的遊戲規則漏洞讓玩家自由活動，對於增進遊戲新鮮感相當重要。而玩家彼此殘殺之行為，需注意適度的提供新手玩家保護機制，以免因過度挫折感失去遊戲樂趣，造成遊戲意願喪失。

表 12 社交導向玩家的活動類型、特質與社交互動需求

活動類型	活動名稱	活動特質	社交性需求
交誼性活動	閒聊談心	為此導向玩家最為核心且頻繁的互動形式，互動對象多為公會夥伴、好友，且會同時進行其他個人性的遊戲活動。	提供便於使用的公會頻道與自創頻道功能，讓玩家彼此談天互動更為容易且順利。
	團體娛樂	利用遊戲提供的道具或功能，與友人從事遊戲預設外的團體娛樂活動，形塑群體認同感。例如交流稀有道具、變裝遊行、運用語音功能唱歌等。	1.提供多樣、有趣且特殊稀有的道具（如坐騎、服裝飾品）供玩家收集與交流 2. 提供多樣且有趣的互動媒介（如化身的表情動作）或設計非成就導向性的團體娛樂功能吸引玩家運用
	互惠分享	同公會夥伴、友人從事遊戲活動出現疑難時，玩家相互幫忙，彼此也常會以幫忙添增屬性、贈與道具等方式表達善意、維繫情誼，增進群體歸屬感。	可提供禮物或相關道具，增添玩家彼此表達善意或維繫情誼關係之功能。
收集性活動	「節慶活動」	玩家藉由參與遊戲中設計的特殊節慶活動，收集稀有特殊的道具裝備。這些道具裝備能進一步引發玩家間的互動行為（如分享、展示）。	提供多樣、有趣且特殊稀有的道具（如坐騎、服裝飾品）供玩家收集與交流
	「每日任務」	玩家藉由接解任務賺取遊戲金幣，購買、換取稀有特殊的道具或裝備。玩家在任務地點具有結識其他接解同樣任務玩家的機會。	1.在任務過程中能設計些許等待或休息時間，促發玩家與其他玩家互動之機會 2.提供多樣且有趣的互動

			媒介（如化身的表情動作） 吸引玩家運用
零散合作 活動	小型合作活動 （「小型副本」、 「團體任務」）	藉由合作活動促進、維繫與公會 夥伴、友人的情誼關係，因此合 作對象多半為同公會成員。分工 嚴謹度較副本導向玩家為低。	1. 提供頻道輔助分工協調 以及隊友狀態的即時察覺 功能 2. 提供或協助擬定機制讓 玩家得以公平分配獎勵
	大型合作活動 （「大型副本」）	偶爾參與大型副本活動提升自身 裝備、屬性。由於公會規模小、 組團不易，多半參與副本導向玩 家所組成的「G團」。	通常合作對象為副本導向 玩家，合作過程順利可增 加彼此互動、進一步結識 的機會

就社交導向玩家而言，其在遊戲中主要從事的活動類型可歸納為「交誼性活動」、「收集性活動」和「零散合作活動」三大類。其中「交誼性活動」為此導向玩家於遊戲中的活動主軸，以透過與他人培養情誼、建立長期關係和歸屬感來獲得遊戲滿足感。此外，玩家也喜好收集遊戲中特殊道具與他人交流分享，或偶爾從事合作活動與好友同樂，培養彼此情誼。

在「交誼性活動」中，包含閒聊談心、團體娛樂以及互惠分享等類型。閒聊談心為玩家核心的互動形式，也是維繫情誼、形塑歸屬感的重要活動，玩家會分散各地、各自從事不同活動，同時透過公會或自創頻道閒聊談心。團體娛樂則是玩家與公會夥伴、友人群聚交流，利用遊戲中道具、功能同樂的活動，形塑群體認同。此外，玩家彼此也會以相互幫忙、贈與物品的方式表達善意與維繫關係，構成遊戲中「合作」和「競爭」外另一具利他性質的互動形式。

除了交誼互動外，玩家也喜愛收集遊戲中稀有、有趣的道具或寵物，一方面可滿足收藏擁有的癖好，另一方面也是其與朋友交流分享的重要媒介。此活動具有 Bartle(1996)分類中「探險者」及 Yee(2006)所描述的沉浸類動機的特質，玩家熱衷於探索遊戲世界中特殊有趣事物、追求個人風格特色等行為特徵。由上可知，遊戲中提供有趣稀有的道具、飾品供玩家收集，也可引發玩家彼此進行交流互動。

此外，偶爾參與副本或任務合作等活動也是玩家維繫友誼的方式。相較於副本導向玩家的活動頻率與合作嚴謹度，社交導向玩家相較起來是較為鬆散、休閒的，因而本文命名為零散的合作活動。另一特點則是由於社交導向玩家公會多半規模較小，因而其會透過參與副本導向玩家所開設的「G團」來滿足合作互動之需求。

表 13 競技場導向型玩家的活動類型、特質與社交互動需求

活動類型	活動名稱	活動特質	社交性需求
小型對戰活動	「競技場」	和熟識友人組隊與敵方陣營玩家對戰的活動，目的在於獲得變化性和刺激性所帶來的遊戲樂趣。活動時間較短暫且組隊需求人數較少。即時性溝通協調相當重要。	<ol style="list-style-type: none"> 1.提供即時性溝通的尋求隊友組隊功能 2.提供語音溝通工具輔助玩家進行即時性協調
對戰前置活動	「每日任務」	玩家透過此機制賺取合作活動所需的經濟花費來源（遊戲金幣），同時打發時間。玩家在任務地點具有結識其他接解同樣任務玩家的機會。	<ol style="list-style-type: none"> 1.在任務過程中能設計些許等待或休息時間，促發玩家與其他玩家互動之機會 2.提供多樣且有趣的互動媒介（如化身的表情動作）吸引玩家運用
	大型多人對戰（「戰場」）	玩家與一大群陌生玩家組隊合作，與敵方陣營玩家對戰的活動，目的在於打發時間，同時賺取獎勵、裝備以參與副本。由於彼此缺乏熟識基礎、合作時間短暫，玩家多半抱持搭便車心態與他人合作。	<ol style="list-style-type: none"> 1.開放玩家自由組隊，或限定合作對象與玩家為同一伺服器，增加玩家結識彼此的意願 2.設計能促使玩家與他人積極合作的獎勵機制
	決鬥	玩家除了透過此活動維繫情誼外，也會將此活動作為檢測自身對戰屬性之工具。此外玩家也喜好在各類地形場所進行此活動，磨練對戰技能。	<ol style="list-style-type: none"> 1.降低或免除同陣營玩家間打鬥輸贏的獎懲機制，增加玩家互動之意願 2.開放玩家決鬥地點限制，增加玩家互動自由性 3.提供玩家即時性檢視自身屬性之功能
	「競技練習場」	藉由參與此活動磨練、提升與他人合作對戰之遊戲技巧。合作對象為遊戲安排，多半為陌生玩家，具有促發玩家與他人認識、接觸之機會。	<ol style="list-style-type: none"> 1.提供語音溝通工具輔助玩家進行即時性協調 2. 輔助合作過程順利可增加陌生玩家彼此互動、進一步結識的機會
搗蛋性活動	屠城	玩家組團偷襲、攻擊敵方陣營玩家主城的活動。藉由做出遊戲機制預設外的活動打發時間，並獲取刺激感和樂趣。多半參與由其他玩家組團發起之活動。	<ol style="list-style-type: none"> 1.提供即時性溝通的組隊頻道或功能，方便玩家「呼朋引伴」從事此活動 2.適度的遊戲規則漏洞和提升玩家活動自由度，讓

		玩家得以透過遊戲機制預設外的活動獲得樂趣
	殺戮	<p>玩家藉由攻擊、屠殺敵方陣營玩家，製造對方痛苦來獲得刺激感和遊戲樂趣，為遊戲中普遍且頻繁的搗蛋性活動。有時會出現連續屠殺、「守屍」的情形。</p> <p>必要時須提供新手或低階玩家適當保護機制，避免其因為過度挫折感而喪失遊戲樂趣，造成遊戲人口流失。</p>

最後，競技場導向玩家在遊戲活動上主要可歸納為「小型對戰活動」、「對戰前置活動」與「搗蛋性活動」。相異於前兩者「合作」和「交誼」的互動主軸，此導向玩家偏好對戰活動中玩家相互「競爭」的樂趣，在遊戲中主要以參與「競技場」此一遊戲機制來進行。此外，玩家也會參與「搗蛋性活動」作為遊戲調劑。

在「小型對戰活動」中，玩家藉由自行組隊與敵方陣營玩家相互競爭的形式，獲取真人即時對戰中變化性與刺激性所帶來的快感。偏好此活動的玩家多半不喜愛副本中過於龐大且冗長的合作形式，且相較於副本，玩家認為真人對戰更富挑戰與變化。活動過程中，玩家多半與好友共組小型隊伍方式進行，由於對戰步調即時且緊湊，因而玩家需要即時性的語音溝通功能，輔助其與隊友隨敵方玩家的情境變化進行即時協調。

為支持活動主軸「小型對戰活動」能進行更為順利，玩家平時於遊戲中也會從事許多「前置活動」，一方面打發時間，另一方面也透過這些活動賺取經濟花費或提昇自身裝備與遊戲技能，包含「每日任務」、大型多人對戰、決鬥以及「競技練習場」等。其中前兩項屬於賺取經濟花費或提昇自身裝備屬性之活動，後兩者則與玩家檢測自身裝備屬性，磨練合作技巧有關。

除了競技場外，玩家偶爾也會透過參與其他玩家組團屠城，或屠殺敵方陣營玩家的方式來獲得刺激感。由上可知，相較於前兩類導向玩家偏好「合作」與「交誼」等較為平和的互動關係，此導向玩家則較相似 Bartle(1996)分類中「殺手」以及 Yee(2006)征服類動機下「競爭」動機所具有的活動行為特性。

綜上述歸納可發現，相異於 Bartle(1996)將玩家劃分為單一類別的論點，本文認為在遊戲中玩家雖的確有主要偏好的活動型態，然而也同時會兼具其他類別之特質。如副本導向玩家，其主要活動雖偏向 Bartle 分類中的「征服者」，然而其同時也會從事偏向「社交者」的交誼性活動，以及符合「殺手」特性的搗蛋性活動。因此，在討論玩家活動型態上，本文認為以「導向」的方式來討論會較「類型」劃分為適切。

而和 Yee(2006)的動機行為分類相較，也可發現與本文從玩家實際遊戲

活動歸納出的分類有所不同。從活動理論架構出的結果而言，玩家遊戲活動偏好主要包含「副本」、「社交」與「競技場」三種機制，分別反應出「合作」、「交誼」與「競爭」等玩家互動型態和遊戲樂趣來源，而以上類別皆是實質從玩家社交活動過程的分析、歸納而成。

若進一步對照 Yee(2006)的動機類別，則副本導向玩家較具有「征服類」與「社交類」中組隊合作之動機；社交導向玩家偏向「社交類」動機；競技場導向玩家則以「征服類」中的競爭動機為主。而「沉浸類」動機在各類導向玩家的活動特徵上較不明顯，本文認為可能與此類別在玩家外在行為上較難顯現，且與玩家內在的思想或意圖（如熱衷幻想、追求風格、逃避現實）較有關所致。

表 14 各活動導向玩家與整體社交性需求比較

玩家活動導向類型	整體社交活動特質	整體社交性需求
副本導向	偏好大型組織性合作，以及此活動所帶來的成就感。	合作前：提供團體交流平台供團體成員發佈、分享合作所需資訊 合作中：提供細密的分工溝通工具以及即時性隊友狀態察覺功能 合作後：公平的獎勵分配機制
社交導向	偏好人際互動、情感維繫所帶來的群體歸屬感。	提升公會團體頻道的使用性；增加遊戲中有趣、新奇的道具，供玩家收集與交流
競技場導向	偏好即時性對戰、競爭所帶來的變化性與刺激感。	提供穩定的即時性語音溝通工具方便與隊友進行協調

綜而言之，就玩家活動導向與社交性而言，「副本導向」玩家由於偏好大型組織性合作，因而在社交性需求上須著重在如何提升其與團隊成員分工合作、公平地分配獎勵機制；「社交導向」玩家在提升社交性上除了增加頻道的使用性，方便其與好友聊天外，還可提供多樣豐富、特殊有趣的道具供其收集及相互交流；「競技場導向」玩家由於喜愛「競爭」的即時性互動模式，因此相較於副本導向玩家，需提供其更即時性的分工協調工具（如語音功能），如表 14。而除了玩家活動導向類型外，本文另一提問為「第三場域」與遊戲社交性之關係，以下將根據前一章之分析結果做整體歸納與討論。

二、「第三場域」與遊戲社交性

承前文釐清玩家的活動類型與發展脈絡後，本文以下將根據前一章之分析，進一步歸納整理在玩家的活動中有哪些部分具有「第三場域」所描述的

特性，以及「第三場域」概念與線上遊戲社交性之關係，針對本文研究問題二與研究問題三逐步做討論。

在分析玩家活動與「場域」關係上，本文發現，由於遊戲環境具有超越物理空間限制之特性，因而在遊戲世界中的「第三場域」不僅包含 Ducheneaut et al(2004; 2007)研究中所預設的實質地點或場所，更包含了因玩家彼此社交互動所形構出的情境氛圍。此外本文也認為，在分析遊戲中的「第三場域」時，不應先預設、限定某些場所，而是應在分析玩家社交活動後，才能歸納出哪些活動地點或情境具有「第三場域」之潛質，進而探討彼此關係。

承上述論點，在遊戲中「第三場域」上，本文分析後發現同時包含「空間性」以及「非空間性」兩大類。「空間性第三場域」即如同 Ducheneaut et al(2004; 2007)的論點，指遊戲中的實質場所或地點，經由本文歸納後發現在空間上具有：一、鄰近重要功能性活動的地點，能匯聚大量玩家；二、物理空間寬敞等共通條件，且並無因玩家偏好的活動型態而有所差異。在遊戲中符合此條件且具「第三場域」特質的主要包括主城廣場、城週邊、「集合石」以及「每日定時任務」等地點，整理如表 15 所示。

主城在角色扮演型線上遊戲中一直具有重要活動中繼站之功能，讓玩家能在此從事休息、交易、補給等活動，為其他各類遊戲活動做準備。而本文進一步分析後發現，主城中鄰近銀行或拍賣場等重要經濟活動地點的廣場更容易成為玩家們聚集同樂的「第三場域」。一方面交易、補給的重要地點能聚集大量玩家，而廣場寬敞的物質空間特性又能吸引玩家逗留，與相遇的友人交流互動。

此外，「決鬥」在遊戲世界中是玩家維繫情誼的重要方式之一。然而，在「魔獸世界」中，遊戲規則限定玩家在主城內不能從事此活動，主城周圍遂成為玩家與好友相邀決鬥、打鬧之地點。而在訪談中玩家表示，此限制造成其與友人互動上之不便，因而本文認為，在遊戲設計上，應開放玩家與他人從事各類社交互動之空間自由度。

其次，本文發現遊戲中團體性遊戲活動的集合功能（地點）也容易成為玩家交流互動的「第三場域」。以「魔獸世界」中的「集合石」為例，由於其鄰近副本或團體任務地點，具有集合組隊玩家之功能，因而容易成為玩家等待隊友時，從事交流與各類團體娛樂動的地點。據此本文認為，在副本或團體任務地點旁設置集合功能及寬敞空間，不僅能方便玩家聚集從事合作活動，也能在合作活動進行前、後過程中，引發玩家與他人之互動交流。

除了補給和集合地點外，任務活動地點本身也可能具有「第三場域」之特質。以「每日定時任務」而言，由於其限定每日某些時段才可執行此任務，因而能同時聚集大量玩家於任務地點，在任務過程中的等待時間便增加了玩

家與他人結識、互動之機會。因此本文認為，在遊戲中想要促發玩家互動，不一定僅能透過合作的形式來進行。於任務中安插適當的等待時間讓玩家逗留，同時提供有趣的互動機制或道具，同樣能引發玩家與他人之社交意願。

表 15 「空間性第三場域」之類型、特性與社交互動需求

地點場所	性質	特性	社交性需求
主城廣場/ 城週邊	遊戲活動的中繼站、休息補給場所	鄰近銀行、拍賣場等重要交易、補給場所的主城廣場容易聚集大量玩家，成為玩家進行團體娛樂的地點。此外，由於遊戲規則限制，城外圍成為玩家決鬥、培養情誼的地方。	1.主城中鄰近重要功能性地點處可設置廣場吸引玩家逗留。 2.開放遊戲中玩家從事各類互動的地點限制，讓玩家能更自由的與好友互動。
「集合石」	團體性遊戲活動的玩家集合地點	聚集即將進行組隊合作的玩家於一處。玩家會利用等待隊友集合的時間從事團體娛樂打發時間。	1.合作活動地點旁可增設集合玩家的功能道具，方便玩家聚集 2.提供有趣的道具或非成就導向性的團體遊戲機制供玩家與好友互動，打發時間。
「每日定時任務」	玩家定時進行遊戲任務活動地點	每日某些時段會聚集大量接觸同樣任務的玩家於一處。由於其有時間限制，因而玩家會利用任務中的等待時間結識其他玩家，與他人互動。	任務不一定要以合作的形式促使玩家互動，也可在任務過程中設有適當的等待逗留時間、提供互動道具引發玩家交流互動。

除了「空間性第三場域」外，本文認為「第三場域」在遊戲社交性分析上更應包含「非空間性」部分。一方面遊戲環境超越真實生活的物理空間的限制，活動實際進行的空間地點已不再重要；另一方面，從「第三場域」的概念描述來看，其強調參與者因彼此互動陪伴而產生的輕鬆愉悅氛圍，本文認為其同樣包含了互動情境的部分。因此在探討遊戲中「第三場域」時，應同時包含「非空間性」的「第三場域」。

而經由本文分析發現，「非空間性第三場域」與玩家偏好的活動型態以及玩家所參與的公會組織模式有密切關聯性。以玩家偏好活動型態而言，包含「副本」、「社交」和「競技場」三種類型，玩家分別以「合作」、「交誼」與「競爭」等模式進行互動，不同的活動導向類型與互動模式下，也產生了程度相異的「第三場域」氛圍特質，見表 16。

以副本導向玩家而言，其在遊戲中主要以大型組織性合作的方式與他人互動。由於副本活動具高度的成就目的性（獲取高級裝備），加上組團人數眾多、分工繁雜，因而在互動上講求階級與義務等高度組織性，玩家與他人的互動基礎建立在客觀性的共同目標上，因而彼此關係較類似「隊友」，當合作過程不順或分配獎勵出現糾紛時，建立於客觀功利基礎上的關係很容易崩解。

相異於副本導向玩家較功利性且階層明顯的互動關係，社交導向玩家在遊戲中則喜好人際關係與互動所帶來的滿足感，因而聊天談心等交誼性活動成爲其與他人主要的互動形態。不若副本導向玩家注重裝備的提升，社交導向玩家與他人關係多半建立在閒聊交流、互惠幫助上，因而此類互動形式使其與他人較容易形塑群體認同和歸屬感等「朋友」、「家人」般的長期且穩固的情誼關係。

最後，以競技場導向玩家而言，由於其能自行組隊、與敵方玩家競爭的活動特性，使其在社交互動關係上介於上述兩類玩家間。小型真人對戰一方面滿足了變化性與刺激感所帶來的樂趣，另一方面，也使玩家與一同組隊的友人培養了如同「戰友」般共患難關係。由於其關係建立在合作共同征服敵手上，因而較社交導向玩家關係爲成就導向性，然而相較於副本導向玩家因大型組織合作而講求階層與義務之「隊友」關係，則又較爲彈性且關係緊密。

承上述，若以「第三場域」概念來分析，則唯有社交導向玩家較符合此特性，一方面對話爲此導向玩家的主要活動，玩家彼此不具義務性或階級差異，且具有「第三場域」中所描述的成員規律參與、平易輕鬆，且具有如同家般歸屬感的氛圍特質。副本與競技場導向玩家間互動則類似於「隊友」和「戰友」之關係，加上大型組織性合作中強調義務、分工等氛圍，因而與「第三場域」所具有的平易特質有明顯不同。

除此之外，另一與玩家互動氛圍有明顯關聯的則是玩家所參與的公會組織型態。以副本導向玩家而言，由於大型組織性合作人數所需，玩家多半加入百人以上的大型公會，方便組團挑戰副本。此類型公會除了成員眾多、彼此較不易熟識外，公會爲了讓合作分工能有效率的進行，多半會增設各職業的領導幹部，訂定許多制度規範、責任義務等，具有高度系統性和組織性，因而玩家在互動上較近似「組織成員」的關係。

其次，就社交導向玩家而言，其所參與的公會規模不一定龐大，且多半經由好友引介加入，因此公會成員彼此容易熟識，關係也較親近。由於較少從事大型合作，公會在組織上無需制定龐雜規範協助分工，成員間也無階級差異，彼此能以輕鬆、對等的方式互動同樂。加上公會較不具功利目的性，成員間也較不會因爲合作或分配獎勵產生糾紛。相較於副本導向公會一板一眼的「組織」性質，社交導向公會則較貼近具有如同「家」般情誼、歸屬感

的「團體」。

上述兩者之差異也反映在頻道運用上。副本導向公會玩家會自創多種專職分工頻道，用以輔助大型合作中龐雜繁複的協調溝通；社交導向玩家由於較少從事大型合作，因此在分工時運用遊戲中預設的團隊頻道即足夠。此外，社交公會玩家彼此緊密的關係，使其成員會頻繁的運用公開的公會頻道閒聊、分享，副本導向公會玩家則相反，在公會頻道中互動顯得較為冷清。

最後，對競技場導向玩家而言，由於即時對戰活動人數需求相當少，玩家無需參與大型公會來確保足夠組隊人數，加上玩家與好友自行組隊之因素，對戰活動本身便成為玩家與友人培養默契、維繫情誼的管道，因此不若前兩者需透過參與公會的方式，滿足合作或交誼等社交等遊戲活動需求，在參與公會的動機、與公會成員關係連結上也較為薄弱。

表 16 玩家活動特質、公會組織型態與「第三場域」概念之關係

玩家活動導向類型	偏好活動之特質	公會組織型態	與「第三場域」之關係
副本導向	講求成就目的性的大型組織性合作，注重分工、義務，玩家關係建立在客觀的共同目標上	公會人數規模龐大，成員彼此較不熟識，且多半具有階層性與訂定各種規範，類似「組織」特質	在玩家互動上講求分工與義務，公會組織具嚴密階層性與規範，不符合「第三場域」描述之輕鬆平易歡愉之特質
社交導向	喜好人際互動、關係所帶來的群體歸屬感與心靈滿足，關係建立在閒聊、互助等長期主觀情感維繫上	公會規模不一定龐大，且成員皆是透過認識友人引介加入，彼此易熟識。公會內成員關係較輕鬆平等	閒聊談心為玩家間的核心活動；公會無各類繁雜規範，玩家無需擔負義務與責任，加上成員間彼此熟識、具有歸屬感等條件，符合「第三場域」的特性
競技場導向	喜好即時性競爭所帶來的刺激感與變化性，同時與合作隊友具有共患難之關係	由於偏好活動之特性，與公會關係較為疏離	玩家與隊友關係類似共患難的「戰友」，與公會組織關係疏離，不符合「第三場域」的特性

而若以「第三場域」概念來分析比較，則在公會型態上最相符的為社交導向玩家組成的公會。在組織上，公會無各類繁雜規範，玩家能輕鬆自由的從事遊戲活動，無需擔負義務與責任；在互動關係上，閒聊談心為玩家間的核心活動，加上成員間彼此熟識、具有歸屬感等條件，皆符合「第三場域」的特性。副本和競技場導向玩家所參與的公會，基於義務規範或關係疏離等因素，因而較不具有「第三場域」之特性。

承上述分析，本文認為，在運用「第三場域」概念探析遊戲社交性時，有幾點值得進一步釐清探討：其一、「場域」不應再僅被視為遊戲中實質存在的「空間場所」，在超越物理條件限制的遊戲環境中，更應該包含由各類遊戲機制或玩家活動所形塑出的互動情境氛圍，且其特質也會隨玩家互動形態以及公會組織模式的不同而有所差異。

其次，雖然過往學者認為線上遊戲具有「第三場域」的潛質，且為適合的分析切入角度，然從上述分析可發現，僅有社交導向玩家的活動模式與公會組織型態具有「第三場域」之條件，副本與競技場導向玩家的互動、公會特質明顯不符合其描述。然而，「合作」、「競爭」等型態卻同樣是線上遊戲中基礎且重要的規則機制與玩家互動形式。

據此本文認為，從「第三場域」概念的角度來探討線上遊戲社交性有其論點上的侷限性。以線上遊戲特性而言，除了玩家能彼此互動外，其還必須包含構成遊戲所需要的基本元素：各類機制與規則，基於這些機制和規則，「遊戲」才得以構成「遊戲」。然而，這些機制規則多半需要玩家密集的自我培訓、升級，與其他玩家系統性的合作，或從事各類競爭性的行為才能達到目標，獲得滿足感與樂趣。

因而，在遊戲的基本組成性質上，便與「第三場域」概念中描述的無目的性、平易鬆散的特質有所不同。據此本文認為，「第三場域」概念的確適用於描述線上遊戲玩家的部份互動特質，然而卻不應作為衡量、評估線上遊戲社交性的唯一依據。在探討線上遊戲社交性時，應依據玩家實際互動過程做分析，了解其互動特質與需求，以作為遊戲設計上之根本考量依據。

第二節 結論與整體設計建議

總結本文前述之分析與歸納可知，在探討角色扮演線上遊戲社交性時，玩家的主要活動型態具有關鍵的影響性。雖然過往已有學者針對遊戲中的玩家和活動類型進行研究，然這些成果尚未運用於探討遊戲的社交性議題上。本文經由實際分析玩家互動內容後發現，玩家互動型態之差異確實會產生對於遊戲社交性的不同之需求，因而在研究遊戲社交性上，玩家的活動型態差異是重要的考量點之一。

本文運用活動理論分析歸納後發現，玩家於遊戲中的活動並不能概一而論，而是會隨玩家本身的遊戲目的而有所差異，進而影響其整體遊戲社交活動的發展脈絡。分析發現，玩家於遊戲中活動目的與互動型態主要可分為「合作」、「社交」與「競爭」三種形式，且會透過參與「副本」、「交誼」和「對戰」等方式來滿足其遊戲目的，彼此間也會有不同的社交活動型態與社交性需求。

因此，在遊戲提升社交性上，針對「副本導向」玩家，在設計上應著重於玩家合作前中後過程中資訊交流與狀態察覺等功能的使用性，提升玩家分工效率，並設計公平機制協助玩家分配獎勵。針對「社交導向」玩家則可提供豐富稀奇的特殊裝飾品、道具、寵物等供其收集，促發其與他人進行交流，且團體（公會）溝通頻道的使用性也是設計上的重要考量點。而針對「競技場導向」玩家，由於其在競爭活動上講求高度即時性，因此除了前述的合作工具提供外，流暢穩定的語音系統功能也是提升其遊戲活動樂趣的關鍵。

而本文援引「第三場域」概念來探討遊戲社交性，經由分析後發現，遊戲中的「第三場域」並不同於日常真實生活中的「第三場域」，而是會隨遊戲中的物理空間性條件：如是否鄰近重要功能場所，以及「視覺上」的空間寬敞性所影響。此外本文也認為，「第三場域」在概念運用上不應僅侷限於物理空間性的場所地點，更包含了因玩家互動而產生的氛圍情境，即「非空間性」的「第三場域」。本文分析後也發現，「社交導向」玩家互動特質的確符合其所述，具有平等平易、輕鬆歡愉、歸屬感等特質，然「副本」與「競技場」導向玩家活動中，成就導向、階級分工以及競爭等特質卻與其所述迥異。

本文認為，「第三場域」概念的確描繪了角色扮演線上遊戲的社會互動中玩家相互陪伴、互惠聊天與群體認同歸屬之特質，某種程度上有助於探討遊戲設計上的社交性議題，然而線上遊戲既為「遊戲」，其必定須包含許多基礎規則、等級劃分以及玩家間相互競爭之機制，這些組成元素明顯與「第三場域」特質相悖，然卻是構成遊戲樂趣之根本。因此本文認為，在探討線上遊戲社交性上，僅援引「第三場域」概念是有所侷限的，在未來此議題探討上可運用更多其他觀點以補足其分析上之限制。以下即針對本文研究之侷限與未來相關研究建議進行討論。

第三節 研究限制與未來研究建議

一、研究限制

本文依據活動理論作為分析架構，嘗試探索釐清玩家社交活動、「第三場域」概念與線上遊戲社交性間的關係。承前文歸納、整理相關研究發現後，以下針對本文在理論或方法上的不足與限制處作進一步說明。

(一) 研究觀察環境之限制

本文選擇線上遊戲《魔獸世界》作為研究的單一觀察環境，玩家的互動模式與活動型態勢必受遊戲機制、規則的設計所影響，因而在歸納玩家活動導向及社交活動分類上有其侷限性，並未涵蓋其他款角色扮演型線上遊戲中玩家可能的互動類型。此外，僅以角色扮演型線上遊戲做為探索環境，在結論發現與設計建議上可能無法推論至其他類型之線上遊戲。

(二) 玩家資歷與數量之限制

本文基於玩家對遊戲的熟悉程度以及資料豐富性之考量，篩選出參與研究的玩家皆為遊戲中達到頂級級數者，因此其他較低階級數玩家的社交互動過程並未納入本文分析中，為本文在分析上資料來源之限制。此外，參與研究玩家數量為 12 人，雖在本文分析過程中已達到資料飽和，但在研究成果類目建構或推論上仍有其侷限。

(三) 研究分析方法之限制

本文為初探性質之研究，依循活動理論的觀點作為方法和分析之基礎，主要以質性研究的方式進行，目的在於歸納出玩家於遊戲中的社交活動類型，並找出相關社交性需求。然而基於質性研究取徑觀點，以及研究時間、資源上之限制，本文的研究成果需進一步輔以其他研究方法增加其推論性。

二、未來相關研究建議

承上述限制，本文提出些許方向，期待未來相關之研究能做進一步探索：

(一) 增加玩家社交活動類型及推論性：

由於本文為初探性的質性研究，在玩家社交活動類型以及推論性上較為薄弱。本文建議後續研究可以本文歸納成果做為基礎，納入遊戲中不同玩家職業性質因素之考量，或與其他同類型的線上遊戲作比較，補充、增

加其他可能的玩家活動類型，輔以量化性質之研究方法，增加角色扮演型線上遊戲中玩家社交活動類型之豐富性和推論性。

(二) 針對不同類型或平台之線上遊戲作比較分析：

承前文所述，本文僅針對角色扮演型線上遊戲作分析，然而線上遊戲還包含其他多種不同互動形式及類型（如競速類遊戲、養成類遊戲、益智博奕類遊戲等），且在不同的遊戲平台玩家也會有不同的社交互動形態。因此本文建議，未來可針對不同類型或平台之線上遊戲，就社交性議題做進一步探索和比較。



參考文獻

中文部份

- 王志弘 (1998)。《流動、空間與社會》。台北市：田園城市。
- 王金永、李易蓁、李婉萍、邱慧雯、許如悅、陳杏容、梁慧雯、劉昭君、簡憶鈴、蘇英足 (譯) (2000)。《質化研究與社會工作》。臺北市：洪葉文化事業有限公司。(Padgett, 1998)
- 巴哈姆特 (2008 年 10 月 29 日)。〈不景氣中持續成長 MIC 預估台灣線上遊戲市場今年規模超過 100 億〉，上網日期：2009 年 4 月 22 日，取自 <http://gnn.gamer.com.tw/7/33197.html>
- 史萊姆工作室 (譯) (2003)。《大師談遊戲設計》。台北市：上奇科技。(Rollings, A. & Adams, E., 2003)
- 朱岑樓 (譯) (1967)。《社會學》。台北市：三民。(Broom, L. & Selznick, P., 1963)
- 交通部統計處 (2005 年 5 月 25 日)。〈台灣地區民眾使用網際網路狀況調查摘要分析〉，上網日期 2008 年 10 月 11 日，取自 <http://www.motc.gov.tw/hypage.cgi?HYPAGE=stat03.asp>。
- 行政院研考會 (2005)。《九十四年數位落差調查》，上網日期 2008 年 10 月 11 日，取自於 <http://www.digitaldivide.nat.gov.tw/>。
- 李立達 (2006 年 9 月 17 日)。〈戲谷麻將賽 萬人線上激戰〉，《經濟日報》，頁 A7。
- 李立達 (2006 年 11 月 11 日)。〈智冠母以子貴 上月業績寫新猶〉，《經濟日報》，頁 B4。
- 李青蓉、魏丕信、施郁芬、邱昭彰 (1998)。《人機介面設計》。台北縣：空中大學。
- 阮寧 (2008 年 9 月 14 日)。〈全球 1000 萬人癡迷《魔獸世界》 中國電玩迷注重審美趣味〉，《星島日報》。上網日期：2008 年 10 月 5 日，取自 <http://news.sina.com.hk/cgi-bin/nw/show.cgi/32/1/1/871398/1.html>
- 拓璞產業研究所 (2004)。《遊戲產業白皮書》。台北：拓璞科技。
- 林于勝 (2004)。《遊戲產業現況與發展趨勢分析》。台北：資策會市場中心。
- 周倩如 (2007)。《線上互動說書：大型多人線上角色扮演遊戲之故事情節中角色

- 與互動行為之研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 林培淵 (2007)。《線上遊戲之玩家行為初探研究：以《魔獸世界》為例》。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- 林義男 (譯) (1995)。《社會學》。台北市：巨流。(Light, D. J. & Keller, S., 1985)
- 吳鴻輝 (2004)。《合作式線上遊戲與數學教學成效之評估》。國立台北師範學院數理教育研究所碩士論文。
- 徐磊青、楊公俠 (2005)。《環境心理學》。台北市：五南。
- 章英華 (1995)。〈社會互動與社會結構〉。載於詹火生、林瑞穗、陳小虹、章英華、陳東升 (主編)，《社會學》(頁 173-200)。臺北縣：國立空中大學。
- 陳向明 (2002)。《社會科學質的研究》。台北市：五南。
- 陳祈年 (2005)。《動機、可玩性與社交性對於線上遊戲玩家沉浸經驗之影響》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳智先 (2007)。〈跨媒介下的文類移轉：電玩《哈利波特：神祕的魔法石》之敘事分析〉。傳播與管理研究學刊，7(1)，79-111。
- 黃鈺棠 (2007)。《大型多人線上角色扮演遊戲中團隊合作過程之資訊察覺研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 張苙雲 (1987)。〈社會互動與社會結構〉。載於詹火生、張苙雲、林瑞穗 (主編)，《社會學》(頁 135-166)。臺北縣：國立空中大學。
- 常懷生 (1995)。《建築環境心理學》。台北市：田園城市。
- 曾志軒 (譯) (2005)。《人機介面設計/有效的人機互動策略》。台北市：台灣培生教育。(Shneiderman, B. & Plaisant, C., 2003)
- 資策會電子商務研究所 (2004 年 4 月 9 日)。〈由「2003 年家庭連網應用調查」分析線上遊戲族群特性〉，上網日期 2008 年 10 月 11 日，取自 http://www.find.org.tw/0105/focus/0105_focus_friendly_print.asp?focus_id=78。
- 資策會電子商務研究所 (2003 年 7 月 16 日)。〈線上遊戲用戶特性分析〉，上網日期 2008 年 10 月 11 日，取自 http://www.find.org.tw/0105/focus/0105_focus_friendly_print.asp?focus_id=241。
- 資策會電子商務研究所 (2003 年 3 月 12 日)。〈由台灣網路世代消費者行為看無

線遊戲發展模式：線上遊戲的下一章》，上網日期 2008 年 10 月 11 日，取自 http://www.find.org.tw/0105/focus/0105_focus_friendly_print.asp?focus_id=235。

資策會電子商務研究所（2003）。《2003 年我國家庭聯網及應用內涵調查分析報告》。經濟部技術處科技專案成果報告。台北：經濟部技術處。

資策會電子商務研究所（2002）。《2002 年我國家庭聯網及應用內涵調查分析報告》。經濟部技術處科技專案成果報告。台北：經濟部技術處。

資策會資訊市場情報中心（2008 年 9 月 23 日）。〈台灣網友線上影音娛樂行為調查〉，上網日期：2009 年 4 月 25 日，取自 http://blog.xuite.net/hinet_marketing/blog/19312682

翟本瑞（2003）。〈線上遊戲的功能與社會意義〉。載於陳怡安（著），《線上遊戲的魅力：以重度玩家為例》（頁 1-33）。嘉義縣：南華大學社會所。

潘育絜（2008）。《角色扮演與互惠：遊戲社群網站社交性準則研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

鄭榮基（2006）。《大型多人線上角色扮演遊戲公會之初探性研究：以「魔獸世界」的公會玩家為例》。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。

謝高橋（1982）。《社會學》。台北市：巨流。

龍冠海（1966）。《社會學》。台北市：三民。

簡春安、鄒平儀（2004）。《社會工作研究法》。台北市：巨流。

聶筱秋、胡中凡、唐筱雯、葉冠伶（譯）（2003）。《環境心理學》。台北縣：桂冠。
(Bell, P. A., Greene, T. C., Fisher, J. D. & Baum, A., 1996)

龔仁文（編）（2004）。《2004 年網際網路應用及發展年鑑》。臺北：經濟部技術處。

英文部分

Adler, A., Gujar, A., Harrison, B. L., Hara, K. O., & Sellen, A. (1998). A diary study of work-related reading: Design implications for digital reading devices. Paper presented at the CHI' 98, Los Angeles, CA, USA.

Andriessen, J. H. E. (2003). *Working with Groupware Understanding and Evaluating Collaboration Technology*. London: Springer.

Bannon, L. (1991). From human factors to human actors: The role of psychology and

- human-computer interaction studies in system design. In J. Greenbaum and M. Kang (Eds.), *Design at Work: Co-operative Design of Computer Systems*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Barab, S. A., Makinster, J. G., Moore, J. A. Cunningham, D. J., & The ILF Design Team (2001). Designing and building an on-line community: The struggle to support sociability in the inquiry learning forum. *ETR&D*, 49(4). 71-96.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Retrieved April 6, 2009, from: <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>
- Baym, N. (1995). The performance of humor in computer-mediated communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(2), International Communication Association.
- Bellamy, R. (1996). Designing educational technology: Computer-mediated change. In B. A. Nardi (ed.), *Context and Consciousness: Activity theory and Human-Computer Interaction*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Blythe, M., Baxter, G., Wright, P., Cheverst, K., Clarke, K., Dewsbury, G., Rouncefield, M., & Sommerville, I. (2003). Gathering Requirements for Inclusive Design, Second BSC HCI Group Workshop on Culture and HCI Bridging Cultural and Digital Divides, 65-71.
- Bock, G. E., & Marca, D. A. (1995). *Designing Groupware: A Guidebook for Designers, Implementors, and Users*. New York: McGraw Hill.
- Bodker, S. (1996). Applying activity theory to video analysis: How to make sense of video data in human-computer interaction. In B. A. Nardi (Ed.), *Context and Consciousness: Activity theory and Human-Computer Interaction*(pp.147-174). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Brown, B., & Bell, M. (2004). CSCW at play: "There" as a collaborative virtual environment. In *Proceedings of CSCW*, pp.350-359.
- Brown, B. A. T., Sellen, A. J., & Hara, K. P. O. (2000). A diary study of information capture in working life. Paper presented at the CHI 2000, The Hague, Amsterdam.
- Carter, S., & Mankoff, J. (2005). When participants do the capturing: The role of media in diary studies. Paper presented at the CHI2005, Portland, Oregon, USA.
- Chen, V. H. H., Duh, H. B. L., Phuah, P. S. K., & Lam, D. Z. Y. (2006). Enjoyment or

engagement? Role of social interaction in playing massively multiplayer online role –playing games. *Lecture Notes in Computer Science, 4161*, 262-267.

- Cluts, M. M. (2003). The evolution of artifacts in cooperative work: Constructing meaning through activity. Paper presented at the GROUP' 03, Sanibel Island, Florida, USA.
- Czerwinski, M., Horvitz, E., & Wilhite, S. (2004). A diary study of task switching and interruptions. Paper presented at the CHI 2004, Vienna, Austria.
- Danet, B. (2001). *Cyberpl@y: Communicating Online*. Oxford: Berg.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. (2007). Virtual “third places”: A case study of sociability in massively multiplayer games. *Computer Supported Cooperative Work, 16*, 129-166.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. (2004). Designing for sociability in massively multiplayer games: an examination of the “Third Places” of SWG. Paper presented at the Other Players conference, Copenhagen, Denmark.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: A study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. Paper presented at the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work (pp. 360-369). New York: ACM press.
- Engestroom, Y. (1987). *Learning by Expanding: An Activity-Theoretical approach to Developmental Research*, Helsinki: Orienta-Kosultit Oy, Finland.
- Fontana, A., & Frey, J. H. (1994). Interviewing: The art of science. In N. Denzin and Y. Lincoln (Eds.) *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage, 361-376.
- Friedman, T. (1996). Making sense of software: Computer games and interactive textuality. In S. G. Jones, (Ed.), *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*. (pp.73-89). Thousands Oaks, CA: Sage.
- Gillham, R. (2005). Diary Studies as a Tool for Efficient Cross-Cultural Design. Paper presented at the Seventh International Workshop on Internationalisation of Products and Systems 2005.
- Griffiths, E., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: the case of online gaming. *Cyber Psychology and Behavior, 6*, 81-91.
- Guerrero, L. A., Collazos, C. A., Pino, J. A., Ochoa, S. F., & Aguilera, F. (2003). Designing collaborative virtual environments based on real spaces to promote

- community interaction. Proceeding of the First Latin American Web Congress, pp.58-65.
- Hancock, J., Thom-Santelli, J., & Ritchie, T. (2004). Deception and design: The impact of communication technology on lying behaviour, Proceedings of the ACM HCI 2004 Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Harrison, S., & Dourish, P. (1996). Re-place-ing space: The roles of place and space in collaborative systems. Proceeding of the 1996 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work, 67-76.
- Irvine, C. (2007). World of warcraft surpasses 8 million subscribers worldwide. Retrieved Oct 5, 2008, from <http://www.blizzard.com/press/070111.shtml>
- Jang, C. Y. (2006). Supporting collaborative fighting- A case study of a massively multiplayer online game user community. Paper presented at the 7th Asia-Pacific Conference on Computer-Human Interaction, Taipei, Taiwan.
- Kahn, R., & Cannell, C. (1957). *The Dynamics of Interviewing*. New York: John Wiley & Sons.
- Kaptelinin, V., & Nardi, B. A. (1997). Activity theory: Basic concepts and applications. Paper presented at the Conference on Human Factors in Computing Systems, 158-159.
- Kaptelinin, V. (1996). Activity Theory: Implications for Human-Computer Interaction. In B. A. Nardi (Ed.), *Context and Consciousness: Activity theory and Human-Computer Interaction*(pp.53-59). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kaptelinin, V., & Nardi, B. A. (2006). *Acting with Technology: Activity Theory and Interaction Design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kaptelinin, V., Nardi, B. A., & Macaulay, C. (1999). The activity checklist: A tool for representing the “space” of context. *Interactions*, 6, 27-39.
- Kendall, L. (2002). *Hanging Out in the Virtual Pub*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Kim, A. J. (1998). *Secrets of successful web communities*. Amy Jo Kim (January 8, 1999).
- Koskinen, I. (2002). Presentation about “self-documentation in the social science.” Retrieved January 21, 2008, from

http://smart.uiah.fi/luotain/pdf/probes-seminar/self-documentation-social-sciences_koskinen_ilpo.pdf

- Kuutti, K. (1996). Activity theory as a potential framework for human-computer interaction research. In B. A. Nardi (Ed.), *Context and Consciousness: Activity Theory and Human-computer Interaction*(pp.17-44). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kuutti, K. (1991). The concept of activity as a basic unit of analysis for CSCW research. Paper presented at the Second European Conference on Computer-Supported Cooperative Work, Amsterdam, The Netherlands.
- Lee, A., Danis, C., Miller, T., & Jung, Y. (2001). Fostering social interaction in online spaces. In M. Hirose (Ed.), *Human-Computer Interaction*(pp.59-66). IOS Press.
- Leont'ev, A. (1974). The problem of activity in psychology. *Soviet Psychology*, 13(2), 4-33.
- Maloney, K. D., & Preece, J. (2005). A multilevel analysis of sociability, usability and community dynamics in an online health community, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction(TOCHI)*, 12(2).
- Mead, G. H. (1962). *Mind, Self & Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: U Chicago Press.
- Murray, J. H. (2006). Toward a cultural theory of gaming: Digital games and co-evolution of media, mind, and culture. *Popular Communication*, 4(3), 185-202.
- Mwanza, D. (2001). Where theory meets practice: A case for an activity theory based methodology to guide computer system design. Paper presented at the INTERACT' 2001: Eighth IFPI TC 13 Conference on Human-Computer Interaction, Tokyo, Japan.
- Nardi, B. A., & Harris, J. (2006). Strangers and friends: Collaborative play in world of warcraft. Paper presented at the CSCW'06, Banff, Alberta, Canada.
- Nardi, B. A. (1998). Concepts of cognition and consciousness: Four voices. *Journal of Computer Documentation*, 22(1), 31-48.
- Nardi, B. A. (1996a). Activity theory and human-computer interaction. In B. A. Nardi (Ed.), *Context and Consciousness: Activity theory and Human-Computer Interaction*(pp.7-16). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Nardi, B.A. (1996b). Studying context: A comparison of activity theory, situated action models, and distributed cognition. In B. A. Nardi(Ed.), *Context and Consciousness: Activity theory and Human-Computer Interaction*(pp.69-102). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Nardi, B. A., Whittaker, S., Isaacs, E., Creech, M., Johnson, J., & Hainsworth, J. (2002). Integrating communication and information through ContactMap. *Communications of the ACM*, 45, 89-95.
- Norman, D. (1988). *The Psychology of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through The Day*. New York: Paragon House.
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through The Day*. New York: Marlowe & Company.
- Oldenburg, R., & Brissett, D. (1982). The third place. *Qualitative Sociology*, 5(4), 265-284.
- Palen, L., & Salzman, M. (2002). Voice-Mail Diary Studies for Naturalistic Data Capture under Mobile Conditions, *Proceedings of CSCW 2002*, 87-95.
- Preece, J. (1999). What happens after you get online? Usability and sociability. *Information Impacts Magazine*. Center for Information Strategy and Policy of Science Applications International Corp.
- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing usability, supporting sociability*. John Wiley & Sons.
- Preece, J. (2001a). Online communities: Usability, Sociability, Theory and Methods. In R. Earnshaw, R. Guedj, A. Van Dam and T. Vince (Eds.), *Frontiers of Human-Centered Computing, Online Communities and Virtual Environments*(pp.263-277). Amsterdam: Springer Verlag.
- Preece, J. (2001b). Sociability and usability in online communities: Determinants and measuring success. *Behaviour & Information technology*, 20(5), 347-356.
- Preece, J., & Maloney-Krichmar, D. (2003). Online communities: Focusing on sociability and usability. In J. A. Jacko & A. Sears (Eds.), *The Human-Computer Interaction Handbook* (pp. 596-620). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. NJ: Wiley.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: HarperCollins.
- Rieman, J. (1993). The diary study: A workplace-oriented research tool to guide laboratory efforts. Paper presented at the Conference on Human Factors in Computing Systems, Amsterdam, The Netherlands.
- Schuler, D. (1996). *New Community Networks*. New York: ACM Press.
- Simmel, G. (1949). The sociology of sociability. *American Journal of Sociology*, 55, 254-261.
- Soukup, C. (2006). Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. *New Media & Society*, 8(3), 421-440.
- Steinkuehler, C. A., & Williams D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 885-909.
- Wadley, G., Gibbs, M., Hew, K., & Graham, C. (2003). Computer supported cooperative play, "Third places" and online videogames. Paper presented at the Thirteenth Australian Conference on Computer Human Interaction, University of Queensland.
- Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPGs. Retrieved April, 17, 2009, from: <http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior* 9(6), 772-775.

附錄

附錄一 玩家背景基礎資料表

玩家背景基礎資料表

姓名	
性別	
年齡	
職業	<input type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 上班族 <input type="checkbox"/> 其他 (請填寫)
教育程度	<input type="checkbox"/> 小學以下 <input type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 高中/職 <input type="checkbox"/> 專科 <input type="checkbox"/> 大學 <input type="checkbox"/> 碩士以上
《魔獸世界》 遊戲年資	<input type="checkbox"/> 未滿半年 <input type="checkbox"/> 半年至一年 <input type="checkbox"/> 一年至兩年 <input type="checkbox"/> 兩年至三年 <input type="checkbox"/> 三年以上
每次玩《魔獸世界》 遊戲時間	<input type="checkbox"/> 1-2 <input type="checkbox"/> 3-4 <input type="checkbox"/> 5-6 <input type="checkbox"/> 7-8 <input type="checkbox"/> 9 以上 小時
每週玩《魔獸世界》 遊戲次數	<input type="checkbox"/> 幾乎每天 <input type="checkbox"/> 3-4天 <input type="checkbox"/> 1-2天
《魔獸世界》中化身 資料(若多個請寫最 常玩的前三個)	名稱： 種族/職業： 等級：
	名稱： 種族/職業： 等級：
	名稱： 種族/職業： 等級：
伺服器性質(請以目 前最常玩的為主)	<input type="checkbox"/> PVE <input type="checkbox"/> PVP
所屬公會名稱	
公會人數	<input type="checkbox"/> 30 以下 <input type="checkbox"/> 30-100 <input type="checkbox"/> 100-200 <input type="checkbox"/> 200 以上
公會性質	<input type="checkbox"/> 娛樂導向(for fun) <input type="checkbox"/> 任務導向(刷副本) <input type="checkbox"/> 兩者兼具 <input type="checkbox"/> 不知道
參與公會時間	<input type="checkbox"/> 半年以下 <input type="checkbox"/> 半年至一年 <input type="checkbox"/> 一年至兩年 <input type="checkbox"/> 兩年以上
是否擔任公會幹部/ 領導者	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無
和公會成員間關係	<input type="checkbox"/> 緊密、熟悉 <input type="checkbox"/> 大致熟悉 <input type="checkbox"/> 僅認識幾個朋友 <input type="checkbox"/> 幾乎不認識

交通大學傳播研究所研究生 陳智先 敬上

附錄二 玩家日誌（含內容範例）

玩家日誌

親愛的玩家，您好！

再次感謝您願意參與本研究。在填寫本日誌時，麻煩請留意以下幾點：

- 填寫前請先紀錄日期、時間，以及暱稱（供研究引述資料用），暱稱請統一固定。
- 總共包含五大題，請根據當日玩《魔獸世界》時的實際情況與經驗感受，回答以下問題。
- 填寫時請不要有壓力，當作遊戲後的小紀錄，將自己記得的情形狀況盡量填寫即可。
- 在記錄方式上，沒有字數限制，您可以用任何形式記錄這個日誌（例如：貼上遊戲過程中公會成員間的對話、公會討論區活動公告連結、遊戲中公會成員聚集活動的照片等），以輔助說明您所記錄的事件。
- 除了遊戲所支援、提供的平日例行性社交活動外，非常鼓勵紀錄公會所另創的特殊活動（如運動會、party、群聚跳舞...等），或是公會設計以支持這些活動的插件圖片等。
- 總共需撰寫五天，期間若有一、兩天沒上線，則順延。

本紀錄資料僅供研究分析用途，若引述資料會以匿名（暱稱）方式處理，不會公開外流，請放心填寫。填寫過程中若有疑問可透過以下方式與我聯繫。再次感謝您的熱心參與！

Msn：████████████████████

Email：████████████████████

手機：██████████

交大傳播所研究生 陳智先
指導教授 李峻德博士

紀錄者（暱稱）：青燁
紀錄日期：2008/09/28（日）
紀錄天數：第 2 天
本次遊戲時間：約 3 小時
記錄時間：

問題一、今天登入魔獸世界前，你有預先打算做什麼事嗎？為什麼？

我的回答是：

有。預計是黑暗神廟伊利丹，及太陽井一二王。
因為是公會安排的固定副本行程。

問題二、今天在魔獸世界裡您做了哪些事？

1.解個人任務 2.解團體任務 3.打副本 4.下戰場 5.和他人 PK
6.和其他玩家交易 7.採集、製造物品 8.和公會成員、朋友閒聊
9.公會舉辦的活動：_____ 10.其他：_____

請依順序填答於此：

7，3，穿插 8

請於下方簡單說明上列活動發生原因和過程。

我的回答是：

7 採集、製造物品：

因為星期五已經教了一位術士暗抗坦了，所以今天打算讓他主坦伊利丹。
原本是想到現場看的，不過晚上八點左右上線時發覺今天團員上線踴躍（因為
蓄蜜颱風所以原本要出門的全部窩在家裡）所以把位置讓給還缺裝備的團員，
改從 RL 的螢幕畫面上觀賞新科術坦的表現（RL 住我家）。

因為是大颱風天所以意外地不順利。跳電斷線、房子漏水等等狀況不斷，
有些負責重要工作的人斷線後 RL 雖有臨時指派同職業其他人接續工作、不過有
些人反應不過來，導致滅團多次。

在等待團隊推完伊利丹的空檔時間，我在泰洛卡森林打蜥蜴，補充靈魂碎
片和蜥蜴肉，並使用烹飪技能製作法傷食物焦黑的蜥蜴肉串。

3 打副本

大約晚上九點半，大家轉進太陽井高地。因為太陽井的裝備需求較嚴苛所
以由我替換掉裝備較差的新團員。



這坨黑是一王的屍體。

至於二王則沒有順利推掉，可能是伊利丹時狀況太多、打太久，大家都累了、精神不好。耗了一整晚，到十二點散團之前仍然沒有辦法打掉二王布魯托魯斯。



問題三、今天若有進行**團體任務**、**副本**、**戰場**等活動，請回答以下問題。

A. 在進行這些活動前，你和其他團隊成員有進行哪些準備（例如溝通協調大家的工作、分配物品...）？有什麼成員間需要注意的習慣或規矩嗎？

上線時會先大致上互相協調一下出團的名額。因為每次出團的人數都有所變動，原則上本團隊四個術士固定出團名額是三到四個，所以若是只有三個名額時，要溝通一下讓哪些人出團。今天協議的結果是我先場外等待，轉移副本至太陽井時再組（太陽井的術士需求較多，沒有名額問題）。

至於術士各自要放什麼詛咒，仍舊是很隨性地自己認領，先搶先贏、沒搶的休息。

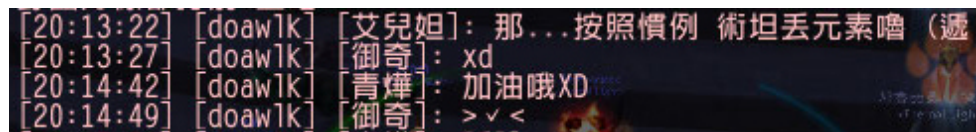
B. 你們聚集在什麼地點/場所進行這些準備呢？為什麼選在這裡？

公會的術士專用頻道。

因為公會內所有有參予 25raid 的術士都必須要進入這個頻道，以供職業長和各術士溝通用，所以有任何術士間的討論事項需要溝通都會使用這個頻道。因為術士在副本開打前常常需要跑出去打怪吸碎片，所以與其在固定地點、還不如在固定頻道溝通較方便。

本團隊目前常態成員中的四個術士感情都不錯，所以也常使用此頻道閒聊。

請將上述你和成員聚集於某地點/場所進行活動的照片拍攝擷取貼於此處。



打伊利丹前講完加油就閃人的前任術坦...



所謂的『很隨性的詛咒認領方式』，半分鐘內搞定。

C.在進行團體任務、副本、戰場等活動前，你和其他團隊成員約在哪裡集合？為什麼會選在這裡？

本團隊都是自行前往副本門口，沒有特別約定集合的地方。一旦骰種完，第一個人進了副本之後大家就會自行進副本。沒有在自行出發的時段內到達副本的，會由術士直接從副本裡面拉。

今天我因為黑廟未參予、直接打太陽井，所以自行前往太陽井前發呆等候。
(以下只提太陽井等候時間)

D.在等其他人到齊的過程中，先到的成員做了什麼活動？為什麼？

因為打完伊利丹之後有些拿到 T6 裝備物品的團員會先到海加爾山換裝備，另外還會向公會申請寶石或附魔，因此須換裝的成員和公會寶石學、附魔學技師會在撒塔斯城待比較久，其他人則自行從撒塔斯城點傳送門至奎島。因為前往太陽井高地的路線非常短又方便，所以不特別集合、也不太用集合石或術士拉人。

請將上述你和成員聚集於某地點/場所進行活動的照片拍攝擷取貼於此處。

因為各自自行轉移副本所以沒有特別集合。

問題四、今天若有進行與他人交易、決鬥、和公會朋友閒聊或參加公會活動，請回答以下問題。(若發生不只一項請分別說明)

A.什麼原因引發您想進行這個(些)活動？

- 交易：無。
- 決鬥：無。
- 閒聊：有。因為平常都有聊…
- 活動：無。

B.妳們在什麼地點/場所進行這項(些)活動？為什麼會選在這進行？

閒聊：公會頻道及私人頻道。

C.活動過程中發生了哪些事？請盡量詳細描述過程。

閒聊：今天沒有參加黑暗神廟的團，所以很悠閒地在私人頻道和術士頻道聊天。知道他們打不順的時候適時地挖苦幾句。

D.活動過程中有用什麼物品、道具，或是遊戲提供(或自創)的插件功能嗎？

除了常見的戰鬥及介面輔助 UI 外沒有使用其他特殊的插件。

E.活動中有沒有什麼須特別注意的禮儀、習慣或規矩？

無。

請將上述你和成員聚集於某地點/場所進行活動的照片拍攝擷取貼於此處。

無特別值得記錄的活動。

問題五、今日玩遊戲與其他玩家社會互動過程中有無其他特別心得？或是認為《魔獸世界》應提供什麼額外功能，方便你與朋友夥伴互動？

希望能有外場等候還可以聽到團隊語音的特殊設計、或是可以旁觀其他團隊出團實況(以前聽說有要做這個系統)。因為太好奇他們滅團滅得怎樣了，所以沒辦法趁機換小分身來練功，因為團隊無法得到經驗值。(這點 wolk 資料片倒是要改了)