

玩家遊戲動機與角色扮演遊戲化身設計： 情感設計觀點的初探性研究

學生：汪依穎

指導教授：李峻德 博士

國立交通大學傳播研究所

摘要

隨著科技的發展，線上遊戲在人們的娛樂活動具有越來越大的影響力，其中最主要的代表為多人線上角色扮演遊戲。角色扮演遊戲是利用化身讓玩家扮演一個角色融入遊戲的虛擬環境，因此化身設計對於玩家而言是相當重要的，而玩家本身的動機也會影響對於化身的態度。過往遊戲相關研究對於玩家動機與化身設計角度探討的遊戲設計之研究卻不多，藉此本研究從該角度出發，希望能對化身在設計提出相關之建議。

本文之研究目的旨在，探討遊戲環境中玩家動機與化身之關係。本文選擇魔獸世界作為研究環境，並將其玩家依照Yee(2006)的動機問卷分成三種類型。採用線上問卷來了解玩家心目中的化身價值。最後請不同動機得分高的玩家5位(每類型各5位)進行深度訪談。最後，採用活動理論作為質化分析的架構。

研究結論發現：(1) 三類型玩家在意的化身設計主要有兩大因素：「化身本體造型與比例」及「化身裝備設計」；(2) 三類型玩家會被化身設計影響其遊戲經驗；(3) 雖然不分動機類型的玩家都在意化身設計，但卻並未達到顯著。本文結果期待能對化身設計提出有效的建議，以供未來研究進行參考。

關鍵字：化身、玩家動機、活動理論、線上角色扮演遊戲、情感設計

The Player's Gaming Motivations and RPG Avatar Design: An Explorational Study from the Emotional Design Perspective

Student: Yi-Yin Wang

Advisor: Jim Jiunde Lee, Ph. D.

Institute of Communication Studies National Chiao Tung University

Abstract

As the digital technology rapidly development, online games, especially Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), have become an important role in people daily life. Players cast themselves through the interface of avatars into the game world. It is believed that players' gaming motivations might highly related to their thinkings towards the design of the avatar interface. However, few studies have considered exploring such issue.

The research theme of the present study thus was to explore the relationships between the players and the avatar design in online games. The World of Warcraft ("WOW") was chosen as the research environment and players were categorized into three different types of gaming motivation by using Motivation Questionnaire (Yee, 2006). An online suvey followed after to collect the data of how these three different types of players value the parts of their avatars designs. Finally, 15 players (5 from each group based on higher motivation scores) were selected for the the further interviews. Activity theory is the primary framework of the qualitative analysis.

In conclusion, this study find: (1) "outlook" and "equipment" are the two key avatar design issues to all three groups of players; (2) all three groups of players highly value the effect of the avatar design of affecting their gaming experiences and (3) although players with different motivation types did show different concerns in regarding to the avatar designs, there was no significant difference. The study results expect to be a useful reference that could benefit the design of future game developments.

Keywords: avatar, player's motivation, activity theory, online role playing games, emotion design.

致謝

感謝所有幫助過我的人!!



汪依穎 2011

目錄

摘要.....	I
Abstract.....	II
致謝.....	III
目錄.....	IV
表目錄.....	VII
圖目錄.....	IX
圖目錄.....	IX
第一章 緒論.....	1
第一節 背景與研究動機.....	1
第二節 研究預期貢獻.....	3
第三節 研究流程與架構.....	4
第四節 重要名詞解釋.....	5
第二章 文獻探討.....	6
第一節 玩家動機.....	6
一、「動機」定義.....	6
二、遊戲動機.....	10
第二節 化身為遊戲介面(The avatar as an interface to play).....	22
一、化身與多人線上角色扮演遊戲.....	22
二、化身設計與玩家動機.....	30
三、化身與情緒.....	35
四、動機、化身與情緒設計.....	41
(一) 情緒設計－本能層次設計.....	41
(二) 情緒設計－行爲層次設計.....	44
(三) 情緒設計－反思層次設計.....	45
(四) 情緒設計－三層次交互作用.....	47
(五) 小結：動機、化身與情緒設計.....	47
五、研究目的與研究問題.....	49
第三章 研究方法.....	52
第一節 研究環境.....	52
一、研究平台選擇.....	52
二、《魔獸世界》簡介.....	54
(一) 故事簡介.....	54
(二) 遊戲機制與角色設定.....	54
三、《魔獸世界》基本術語介紹.....	59
資料來源：整理自黃鈺棠(2007)、林培淵(2007)、陳智先(2009)以及參與 研究玩家於訪談過程中說明.....	60

第二節 研究工具.....	61
一、 研究過程(Research Procedure).....	61
二、 問卷調查法.....	63
三、 訪談法.....	66
四、 分析方法－活動理論.....	70
第三節 樣本選擇.....	74
一、 研究參與者(Subects)篩選.....	74
二、 研究對象招募.....	76
三、 聯繫研究對象.....	76
第四章 資料分析.....	77
第一節 問卷分析結果.....	77
第二節 深度訪談分析結果.....	84
一、 化身種族與職業分析.....	85
二、 動機因素之分析.....	91
(一) 初始化活動.....	91
(二) 合作活動.....	94
三、 玩家動機與化身使用活動分析.....	98
(一) 初始化階段玩家活動分析.....	98
1. 征服型動機玩家.....	100
2. 社交型動機玩家.....	104
3. 沈浸型動機玩家.....	108
4. 征服型與社交型動機類型.....	111
5. 征服型與沈浸型動機類型.....	113
6. 社交型與沈浸型動機類型.....	115
7. 三動機類型之化身情感設計需求.....	116
(1)化身之本能層次要素.....	116
(2)化身之行爲層次要素.....	118
(3)化身之反思層次要素.....	120
(4)化身之情感設計三層次討論.....	122
(二) 合作活動分析.....	124
1. 征服型動機玩家.....	124
(1)以體驗副本（測試自己的能力）目的.....	125
(2)以收集裝備爲目的.....	126
(3)以與熟人朋友互動爲目的.....	128
2. 社交型動機玩家.....	130
(1)以體驗副本（測試自己的能力）目的.....	130
(2)以收集裝備目的.....	131
(3)以與熟人朋友互動爲目的.....	133

3. 沈浸型動機玩家.....	136
(1)以收集裝備目的.....	136
(2)以與熟人、朋友互動目的.....	138
4. 小結：合作活動之玩家動機與化身情感設計要素.....	140
第五章 結論與未來建議.....	144
第一節 研究發現與結論.....	144
一、 總體玩家在意化身設計之因素.....	144
二、 玩家類型與重視化身設計之情形.....	144
三、 活動類型與化身情感設計要素.....	145
四、 化身設計建議.....	157
(一) 頭部.....	158
(二) 身體.....	159
(三) 配件.....	160
(四) 職業與種族.....	164
(五) 其他化身設計.....	165
第二節 研究限制與未來建議.....	168
一、 研究限制.....	168
二、 未來相關研究建議.....	169
參考文獻.....	170
附錄一 問卷設計.....	177
附錄二 訪談同意書.....	180



表目錄

表 1 消費者分類表.....	8
表 2 各學者所提出動機定義.....	9
表 3 玩家遊戲動機之研究彙整.....	14
表 4 Yee(2006)線上遊戲玩家的三大遊戲動機.....	18
表 5 Bartle(1996)與 Yee(2006)對玩家動機提出的差異.....	19
表 6 動機類型與動機因素彙整表.....	20
表 7 化身的中介概念.....	25
表 8 遊戲研究對於化身的定義整理.....	27
表 9 初始化活動與合作活動差異.....	29
表 10 化身設計與影響的動機因素.....	33
表 11 化身於本能層次設計內容與定義.....	43
表 12 化身於行為層次設計內容與定義.....	45
表 13 化身於反思層次設計內容與定義.....	46
表 14 化身設計於玩家動機類型與情感設計層次.....	48
表 15 《魔獸世界》中陣營、種族與職業類別.....	55
表 16 《魔獸世界》角色職業表與其特性表.....	56
表 17 《魔獸世界》基本術語註解對照表.....	59
表 18 問卷說明頁面與三階段問題範例.....	錯誤! 尚未定義書籤。
表 19 訪談大綱問題題項.....	68
表 20 研究參與玩家招募文案.....	76
表 21 問卷動機類型得分.....	77
表 22 征服型玩家各項動機得分.....	78
表 23 征服型玩家各項動機得分.....	78
表 24 沈浸型玩家各項動機得分.....	78
表 25 因素分析結果(第一次).....	78
表 27 因素分析擷取量(第一次).....	79
表 27 因素分析結果(第二次).....	79
表 28 因素分析擷取量(第二次).....	79
表 29 信度檢測.....	80
表 30 征服型動機 T 檢定.....	80
表 31 社交型動機 T 檢定.....	81
表 32 沈浸型動機 T 檢定.....	81
表 33 動機與在意設計要素 ANOVA 檢測.....	82
表 34 化身設計重視程度描述性統計.....	83
表 35 受訪者資料背景資料.....	84
表 36 受訪者所選化身種族一覽.....	86

表 37	受訪者所選化身職業一覽.....	86
表 38	初始化活動受訪者目的與考量表.....	98
表 39	征服型動機玩家於初始化活動目的一覽表.....	100
表 40	初始化活動－征服型動機對本能層次之化身設計要素彙整表.....	102
表 41	初始化活動－征服型動機對行為層次之化身設計要素彙整表.....	103
表 42	初始化活動－征服型動機對反思層次之化身設計要素彙整表.....	104
表 43	社交型動機玩家於初始化活動目的一覽表.....	104
表 44	初始化活動－社交型動機對本能層次之化身設計要素彙整表.....	106
表 45	初始化活動－社交型動機對行為層次之化身設計要素彙整表.....	107
表 46	初始化活動－社交型動機對反思層次之化身設計要素彙整表.....	108
表 47	沈浸型動機玩家於初始化活動目的一覽表.....	108
表 48	初始化活動－沈浸型動機對本能層次之化身設計要素彙整表.....	109
表 49	初始化活動－沈浸型動機對行為層次之化身設計要素彙整表.....	110
表 50	初始化活動－沈浸型動機對反思層次之化身設計要素彙整表.....	111
表 51	初始化活動－征服型與社交型動機對化身情感設計層次需求.....	113
表 52	初始化活動－征服型與社交型動機對化身情感設計層次需求.....	115
表 53	初始化活動－社交型與沈浸型動機對化身情感設計層次需求.....	116
表 54	合作活動－三動機類型玩家對目的之彙整表.....	124
表 55	合作活動－征服型動機類型玩家目的之彙整表.....	125
表 56	合作活動－社交型動機類型玩家目的之彙整表.....	130
表 57	合作活動－征服型動機類型玩家目的之彙整表.....	136
表 58	「收集裝備目的」玩家動機類型與化身情感層次需求差異表.....	141
表 59	「與熟人朋友互動」玩家動機類型與化身情感層次需求差異表.....	141
表 60	「體驗副本（測試自己的能力）目的」玩家動機類型與化身情感層次 需求差異表.....	143
表 61	不同動機類型玩家於兩活動的動機因素.....	145
表 62	活動與化身情感設計要素.....	147
表 63	玩家的化身情緒設計設計需求.....	150
表 64	線上遊戲玩家動機類型與活動行為特質.....	157
表 65	動機類型需求之化身設計建議.....	166

圖目錄

圖 1 本文研究流程圖架構.....	4
圖 2 Maslow(1954, 1970)需求階層圖(Hierarchy of Needs).....	8
圖 3 Bartle(1996)玩家類型示意圖.....	16
圖 4 Bartle(1996)玩家類型示意圖.....	17
圖 5 玩家在遊戲中面對敵人時的情緒層次.....	37
圖 6 資料蒐集流程圖.....	49
圖 7 《魔獸世界》各種族圖.....	55
圖 8 《魔獸世界》各職業角色圖.....	58
圖 9 資料蒐集流程圖.....	62
圖 10 Yahoo! Avatars 建置選項範例.....	64
圖 11 個人層次的活動架構(Kuutti, 1996).....	71
圖 12 活動理論的基本架構.....	72
圖 13 活動階層圖.....	73
圖 14 化身設計平均得分圖.....	83
圖 15 《魔獸世界》不死族.....	87
圖 16 《魔獸世界》血精靈.....	88
圖 17 《魔獸世界》夜精靈.....	88
圖 18 《魔獸世界》食人妖.....	89
圖 19 《魔獸世界》牛頭人.....	89
圖 20 《魔獸世界》人類.....	90
圖 21 《魔獸世界》不健康的體態角色.....	112
圖 22 初始化活動－玩家本能層次系統圖.....	118
圖 23 初始化活動－玩家行為層次系統圖.....	119
圖 24 魔獸種族體態差異圖.....	121
圖 25 初始化活動－玩家反思層次系統圖.....	121
圖 26 初始化活動－玩家情感設計系統圖.....	122
圖 27 初始化活動－化身情感設計階層圖.....	123
圖 28 合作活動－征服型動機在「體驗副本(測試自己的能力)」目的下之 化身情感設計需求圖.....	126
圖 29 合作活動－征服型動機在「收集裝備」目的下之化身情感設計需求圖	128
圖 30 合作活動－征服型動機在「與熟人朋友互動」目的下之化身情感設計 需求圖.....	129
圖 31 合作活動－社交型動機在「體驗副本(測試自己的能力)」目的下之 化身情感設計需求圖.....	131

圖 32 合作活動－社交型動機在「收集裝備」目的下之化身情感設計需求圖	133
圖 33 合作活動－征服型動機在「與熟人朋友互動」目的下之化身情感設計需求圖	135
圖 34 合作活動－沈浸型動機在「收集裝備」目的下之化身情感設計需求圖	138
圖 35 合作活動－沈浸型動機在「與熟人、朋友互動」目的下之化身情感設計需求圖	139
圖 36 化身使用之活動歷程圖	152
圖 37 《魔獸世界》猙獰的表情 註：牛頭人	158
圖 38 《魔獸世界》各式髮型設計	159
圖 39 《魔獸世界》體態與身高比較	160
圖 40 《魔獸世界》各式服裝	161
圖 41 《魔獸世界》各種裝備風格、顏色與造型一覽	162
圖 42 《魔獸世界》寵物圖	163



第一章 緒論

第一節 背景與研究動機

廣泛地來說，電玩遊戲(Video Games)包含遊戲機遊戲、線上遊戲、無線網路遊戲、電腦遊戲、遊戲廣告等數位內容。近年來隨著寬頻網路的普及，線上遊戲風行於社會，遊戲業者除了不斷推陳出新，推出各種類型的遊戲吸引玩家，遊戲的內容也逐漸豐富。

在數位內容年鑑 2008 年報告，截至 2007 年底為止，角色扮演類型的線上遊戲在全歐洲就擁有超過 300 萬人的市場規模，收益超過 4 億 2 千 7 百萬美元，較前一年成長 28%，但人數上仍落後美國的 400 萬遊戲人口。這個結果顯示線上遊戲的發展顯然與各國的網路頻寬有著明顯的相關性，舉例來說：德國目前擁有最大的線上遊戲市場，而法國的成長最快速，這都充分反映該國在網路頻寬方面的建設成果。

反觀台灣地區而言，台灣於 2008 年遊戲市場產值約為新台幣 283 億元，較 2007 年成長約 19%。目前新世代的遊戲機因為兼備網路連線功能，因此隨著寬頻的發展，亦將帶領線上遊戲市場高度成長，2008-2012 年的平均複合成長率約為 16.9%（2008 經濟部工業局數位內容年鑑）。2009 年的數位內容年鑑指出，電玩遊戲是 2008 年成長最快的產業項目，該年成長幅度高達 18.2%，在大型多人線上遊戲(MMOGs)人數的增加下，不但提昇玩家的訂閱費用，也帶動遊戲廣告及微型交易，進而促進遊戲市場成長。

根據 2009 數位內容年鑑報告中指出，波仕特線上市調網與華義國際數位娛樂股份有限公司於 2009 年 6 月針對「電腦遊戲」進行聯名調查結果發現，以遊戲種類而言，玩家最常參與的遊戲種類為「益智遊戲」(31.53%)最高，其次是「角色扮演遊戲」24.94%，玩家最常玩的遊戲主要都集中在這兩者。益智遊戲大多是網站遊戲(Web Game)，這種遊戲的特性具備有想玩就玩的自由度，然而角色扮演遊戲則是以線上遊戲的形式呈現，兩者屬性有其差異之處。

再者，波仕特線上市調網於 2009 年 7 月針對 15-65 歲曾經玩過付費線上遊戲的會員進行問卷調查，詢問吸引玩家開始玩線上遊戲的原因，結果發現：玩家最在意的就是「角色可愛、畫面品質」(佔 34.89%)，其次是「能做很多現實生活做不到的事」(佔 22.62%)，「朋友介紹」位居第三(19.36%)，第四位是佔了 15.25%的「遊戲故事主軸吸引」，由這份調查結果可知多數線上遊戲玩家會在意角色設計（2009 經濟部工業局數位內容年鑑）。

此外，Ryan, Rigby & Przybylski(2006)指出線上遊戲已成為現代人最主要的休閒活動之一。對遊戲的相關研究發現，遊戲之所以吸引玩家是有許多不同的動

機因素所引發 (Jansz & Tanis, 2007, Lucas & Sherry,2004 ; Yee, 2006; Bartle, 2004)。而李家嘉(2002)即認為線上遊戲最重要的組成元素並不在於遊戲本身，而是「人」身上，也就是不斷上線的玩家，因此要了解線上遊戲，必然先要了解線上遊戲玩家的行為。

這樣的結果也顯示，多人線上角色扮演遊戲(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG)為目前市面上最受歡迎的線上遊戲種類，因應競爭激烈的線上遊戲市場，遊戲內容的美術設計也隨著科技進步，愈來愈受到重視，而在多人線上角色扮演遊戲中，玩家首先所最先接觸到的是他們的主角角色，也是玩家最重視的部分，角色所代表的意義是設計者為了提供遊戲以使用者為中心的科技，去反映個人差異、隱私與個人資訊的控制權，而數位環境也正好提供遊戲設計者如何去思考以讓玩家各自角色的獨特性。這些玩家所扮演的角色已從過去遊戲制式化角色，轉成更為細緻、能提供玩家客製化形象的機制，透過玩家建構與選擇角色的過程中，而角色會對玩家產生情緒的影響。

是此本研究希望藉由玩家的行為著手，以角色扮演型線上遊戲為探索場域，瞭解不同動機的玩家對於主流角色扮演遊戲中的化身需求差異之處，嘗試挖掘並瞭解玩家在不同情感層次對化身設計之需求，並進一步探索其應用於線上遊戲環境化身設計上之可能性。



第二節 研究預期貢獻

承上節可知，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，同時也是玩家培養人際關係、形塑自我認同以及與他人互動的重要娛樂環境，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行為研究累積已相當豐沛，但鮮少探討玩家與遊戲環境在化身建構上之關係。玩家不僅將線上遊戲視為「遊戲」，更會將化身視為與他人互動交流的重要媒介，因此從此觀點切入，探討其玩家與化身設計為之關係有其重要性。

此外，線上遊戲的普及顯示了人們對於遊戲的需求動機(Fabricatore, 2002)，也是因為這些動機，讓玩家熱衷遊戲中的內容。在玩家進行角色扮演遊戲的整個過程中，玩家通常操縱自己所選擇、塑造的一個角色化身，玩家會透過這個角色化身來經歷虛擬遊戲世界的一切事物，化身就是玩家個人在遊戲中的一切，因此化身對於玩家的重要性不言可喻。

許多研究結果更顯示，化身的外貌、裝備打扮以及玩家對於化身的掌控程度會影響玩家對遊戲的投入程度，這也表示化身的設計的確會影響玩家對於整個遊戲的觀感。然而在大多數線上遊戲設計中，於化身設計上卻僅提供有限的設計選擇，無法滿足玩家的需求。

因此，本研究從角色扮演遊戲環境為研究平台，接軌玩家的遊戲動機，了解玩家對於化身的建置的需求，配合化身之情感設計層次準則，探討角色扮演遊戲中的化身設計。

第三節 研究流程與架構

本文共分五個章節，在本章陳述研究背景並釐清研究動機後，在第二章針對玩家動機、化身、情感設計層次與線上遊戲環境進行構連，最後歸納出研究問題，第三章則針對研究方法進行說明，並瞭解研究施程序，第四章則針對蒐集之資料進行分析，最末章節則是提出本研究結論與後續研究建議，下圖為本研究架構圖。

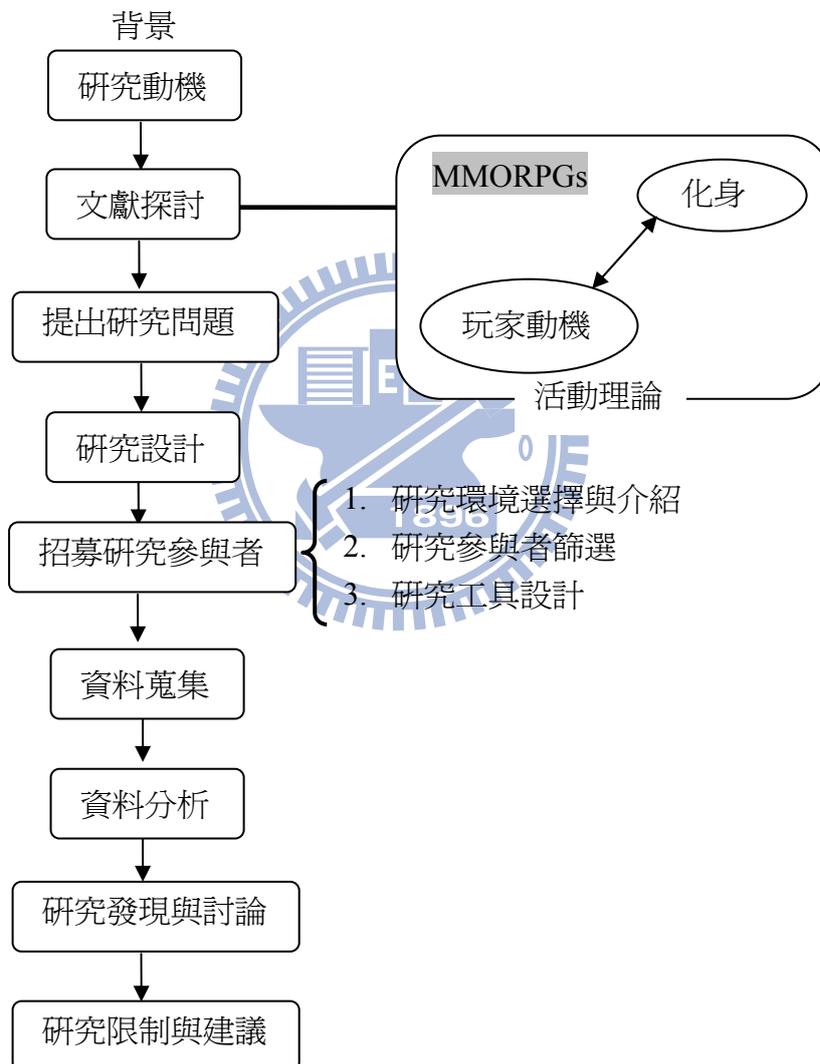


圖 1 本文研究流程圖架構

第四節 重要名詞解釋

- (一) 大型多人角色扮演線上遊戲 (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG)：角色扮演遊戲常有兩種要素—為提升遊戲體驗所設計的可進行修改、配置的玩家人物與大量的故事。為了讓玩家在遊戲中進入故事與虛擬環境，成其為其中真實的一部分，因此利用各式各樣的化身讓玩家自然涉入整個虛擬情境（線上遊戲）的氛圍中。
- (二) 動機(Motivation)：動機能驅使個體作某些行為或追求此目標的一種狀態、情境或協助個體選擇目標，並使其行為朝向此目標的動力，許多行為的發生都必須先有動機，才会有再進一步的行為產生。
- (三) 化身(Avatar)：化身在遊戲中代表玩家的遊戲角色本身，也就是遊戲中的主角(Burn, 2006)，同時是「遊玩中的介面化身(The avatar as an interface to play)」(Burn & Schott, 2004)。化身能讓人們經驗這個世界，當玩家進入虛擬世界時，人是以前一個虛擬的身體存在於虛擬世界中，玩家經由虛擬感官與器官行走、移動、看見，化身中介玩家在虛擬世界中的行動，經由人們的情緒感官模擬在真實世界中的感受，也就是透過化身成為中介去感知、體驗遊戲世界，這個虛擬的身體一如實際的身體一般(Castronova, 2003)。

第二章 文獻探討

本文在第二章將針對過往相關文獻進行整理與討論。首先，本文檢視動機定義與其對於線上遊戲之重要性與相關研究。其次從線上遊戲之「化身」的角度切入，探討玩家化身與線上遊戲之關係、化身之情感設計層次，最後進一步帶出本文的研究問題。

第一節 玩家動機

本節首先從「動機」之相關定義出發，進一步聚焦在線上遊戲環境對於「玩家動機」之相關概念與研究。

一、「動機」定義

動機(motivation)源於拉丁文 *movère*，原文意指引起活動(activate)。張春興(1993)從心理學觀點定義動機，主張動機為維持已引起的活動，並促使該活動朝向某一目標進行的內在作用。換句話說，動機就是給予個體能量並促使、引導個體去完成某些欲達成的目標或工作的內在歷程(Herbert, 1976; Holland, 1989)。

Stott & Walker(1995)指出動機是人們為何從事某些事情或行為。Davis(1992)則提出人們會為了內在動機與外在動機這兩者而做出努力，內在動機指的是人們進行某種活動只是為了想要經歷該活動的過程；外在動機則是人們進行某種活動是因為它有助於達到有價值的結果。以這種觀點來看，知覺有用性可視為外在動機的一種形式，而知覺愉悅性則為內在動機的一種體現(Teo, Lim & Lai, 1998)。

國內學者林生傳(1996)則是將動機解釋為一種假設性的概念，用來解釋引發個體有目標導向之行為的方向、起點與強度持續等的內在狀態，它是促使個體從事某種行為的內在原因。因此動機會影響使用者決定採用某一系統其中一個重要的因素，而許多行為的發生都必須先有動機，才會有再進一步的行為產生。

李明芳(2004)對動機提出的解釋為，個體驅使自己作某些行為或追求此目標的一種狀態或情境或協助個體選擇目標，並使其行為朝向此目標的動力。在此說法下，動機是一種假設性的概念，用來解釋引發個體有目標導向之行為的方向、起點與強度持續等的內在狀態，但是動機是無法透過直接觀

察而得，因此，想要了解一個人的動機可以從其行為或其他相關資料來推論（李明芳，2004）。

李明芳(2004)對動機提出概念的觀點呼應前述學者 Herbert(1976)、Holland(1989)與林生傳(1996)，都將動機與行為進行連結，換句話說，當個體有了動機後，接下來會經歷一連串內在建構的過程，最後外顯而進行某種活動。因此，動機可以說是個體行為的內在動力，雖然看不見，但人們可以藉由觀察到的情境刺激或個體的行為也就是活動來推定動機。也就是動機屬於較內在的層次，而行為則是能外顯被觀察而得知，這些學者的觀點反映出動機與行為兩個概念的密不可分性。

從心理學來看動機的概念，心理學者 Maslow(1954)就提出需求層次理論(hierarchy of need)，內容強調動機的重要性，認為人是需求的動物，以不同層次的需求來解釋人類的動機。Maslow 指出人類生存過程中會優先追求較低層次（較基本）的需求，當較低層次的需求被滿足後，便不再構成激勵因素，然後便進入更高層次的需求。其所提出著名的動機需求層次論，依人性需求的等級，將人的心理需求由下而上，類似金字塔的層級般，區分為(1)生理需求；(2)安全需求；(3)愛與歸屬需求；(4)受人尊重需求；(5)自我實現需求等五類。後期經修正為七項需求(Maslow, 1954, 1970)，亦即上述五種需求外，另外加上了知識與理解之需求以及審美需求。而這七種需求層次由低到高分別為（見圖 2）：

(1) 生理需求：當一個人處在一個所有需要都未能被照顧的狀況下，他/她的一切行動將以滿足飢餓這件事情為最主要的目的，飢餓的感覺支配著他整個人的行為，要求他去滿足這個需求；除了對於食物的需求之外，對於水、溫暖、和性的需求也都屬於這在這生理層面。

(2) 安全需求：簡單的來說，對於安全的需求可以視為對於未來的生理需求的滿足，亦即一個人生理需求滿足了之後，會開始產生對於未來生活也能夠安穩的需要。喜歡選擇那些熟悉而非陌生、已知而非未知的事物。

(3) 愛與歸屬的需求：當生理與安全的需要都被滿足了之後，人會產生對於愛、被愛、及歸屬感的需求。

(4) 尊重的需求：這個需要可以分成兩類，一是自尊：期望自己能夠有成就、有能力、希望能夠獨立自由。二是別人對於自己的尊重，如受到尊重、賞識，具有名望。

(5) 認知與理解的需求：好奇心驅使人去探求、分析、解釋、了解事實的真相，也藉由此衝動激發個體建立了知識和價值體系。

(6) 審美的需求：人們追求結構、追求系統、追求對稱、追求完備、以獲得滿感經驗。

(7) 自我實現：即「我希望如何」與「我必須如何、應該如何」之間沒有衝突存在。

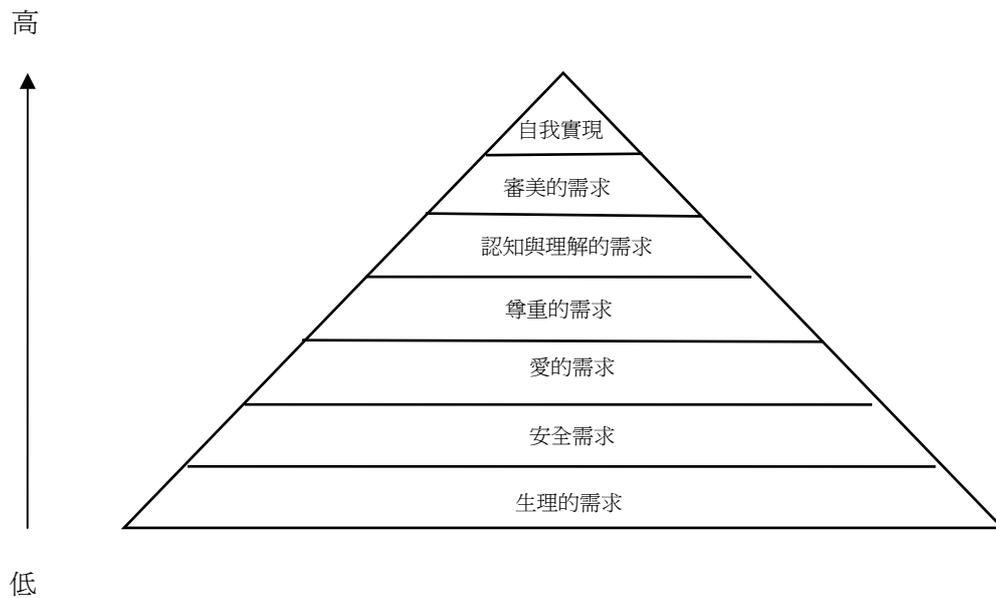


圖 2 Maslow(1954, 1970)需求階層圖(Hierarchy of Needs)

黃苾芬(2005)則以不同消費者觀點解釋產品在不同層次(見表 1),其對於人在需求、功能與與體驗涉及的範圍。以使用者層次而言,講求生理形式、功能及特性,這種需求是產品的傳統角色;相對於使用者感官需求而言,觀賞者逐漸從著重實際的產品階段,轉化為享受無形的服務。某個風格或意象不只可以讓人一眼認出來,與眾不同外,亦可作為建立自我形象的社會聲明;而擁有者的需求層次,是從無形的生活出發,談情境、情感、感動、驚奇、自我實現,及一個觸動人心的經驗與故事,最後聚焦於個人化與自我認同的追求。而此觀點也補充說明 Maslow 對於需求階層與產品之間之關係。

表 1 消費者分類表

人(Man)	產品(Product)	需求(Demand)	功能 (Function)	體驗涉及範疇
使用者層次 User Level	生理經驗 Physical Experience	愉悅性需求 Pleasure Desire	實用功能 Practical	功能層面:探討合手性 (ready in hand),人體工學 的問題
觀賞者層次 Observer Level	感知經驗 Sensory Experience	可用性需求 Usability Want	審美功能 Aesthetic	美感(審美經驗)層面:視 覺、聽覺的感官,主要以 探討視覺為主
擁有者層次 Owner Level	社會經驗 Social Experience	功能性需求 Functionality Need	象徵功能 Symbolic	社會層面:社會性的投射 行為

資料來源: Heufler(2004)與黃苾芬(2005)

綜上學者對於動機概念所提出的定義與解釋，不難發現人的動機對活動與行為的連結。不論是 Herbert(1976)與 Holland(1989)認為動機是引導個體去完成目標的內在歷程，或者是 Davis(1992)所提出進行活動的內在與外在動機，都說明了動機影響活動的重要性；Stott & Walker (1995)即明確指出動機是人們從事某些事情或行為之原因；張春興(1993)與林生傳(1996)也同樣認為動機的確會引發行為的產生，並且說明動機與活動行為之關聯。Maslow(1954, 1987)則是以更鉅觀的需求角度來看待動機與外顯活動的關聯，指出較低階層的需求會先具有動機的優先性，人類的需求層次以低至高的順序來逐步提昇。下表 2 彙整各學者對動機提出之定義。

表 2 各學者所提出動機定義

提出學者		對動機定義
國外學者	Maslow(1954, 1987)	人類的動機需求層次理論：(1)生理需求；(2)安全需求；(3)愛與歸屬需求；(4)受人尊重需求；(5)認知與理解的需求；(6)審美的需求；(7)自我實現
	Herbert(1976); Holland(1989)	動機就是給予個體能量並促使、引導個體去完成某些欲達成的目標或工作的內在歷程
	Davis(1992)	人們會為了內在動機與外在動機而做出努力。前者則是指人們進行某種活動只是為了想要經歷該活動的過程，後者是人進行活動是企圖達到有價值的結果
	Stott & Walker (1995)	動機是人們為何從事某些事情或行為
國內學者	張春興(1993)	動機為維持已引起的活動，促使該活動向某一目標進行的內在作用
	林生傳(1996)	動機是假設性的概念，解釋引發個體有目標導向之行為的方向、起點與強度持續等的內在狀態，是促使個體從事某種行為的內在原因

表格整理：本研究

瞭解動機於活動與行為之關聯後，下段將更深入地探討動機與線上遊戲之關聯，尤其是動機表現在遊戲中形成「玩家動機」的部份，進一步瞭解線上遊戲中玩家動機之重要性。

二、遊戲動機

從前述學者說明動機的定義可以發現，個體可能是自覺（或不自覺）產生了動機，而進行內在建構的過程，顯而在外會形成活動或是行為，而活動或行為是能被人觀察到的，也因此動機能驅動行為，人們可以由行為來推論動機，這些論述都指出動機與行為之間關係的緊密性。而對於遊戲動機的研究上，諸多學者也是採用該觀點進行研究，從遊戲玩家的行為中對於其動機進行推論，以下部份詳細說明動機運用於線上遊戲環境的遊戲動機相關研究內容。

在遊戲動機之研究方面，陳怡安(2002)及翟本瑞(2001)採用 Maslow(1987)提出的人類的動機需要層次理論來解釋人們喜歡玩網路遊戲的內在動機，他們認為網路遊戲中的打殺、聊天、組隊、組團、練功、升級等活動，滿足了不同玩家的不同層次的需要。而在遊戲中的攻擊行為，相當程度上滿足了玩家的生理需要。也由於網路的匿名性，在玩家在進行各種活動時滿足了安全需要；在遊戲中，玩家通過互相幫助、組隊打怪、組團抗暴等活動，滿足了愛與歸屬的需要；玩家通過不斷學習，練習技術，得到很高的分數，或者達到很高的級別，受到其他玩家的讚賞和肯定，滿足了自尊的需要；玩家不斷地向難度更高的遊戲挑戰，透過遊戲實現夢想、開拓潛能，在虛擬遊戲中滿足自我實現的需要；通過在遊戲中學習新的知識，滿足了認識和理解的需要；在遊戲中，玩家可以改變自己的外形，使人物更加生動活潑，遊戲內容更富情趣，從而滿足了審美的需要。

蘇芬媛(1995)針對 MUD¹(Multiple-User Dungeon/Dimension)玩家進行研究，發現四類 MUD 使用動機，分別是(1)自我肯定：釋放無比的想像力，並證明自己的聰明機智。(2)匿名陪伴：具有不同於真實世界身分的行為模式跟別人來互動。(3)社會學習：把 MUD 當做是一個小型社會，可以有一些社交性活動。(4)逃避歸屬：可以擺脫既有的社會規範，自由自在地在 MUD 的世界裡做一些平常想做，但現實社會規範不容許的事。

曾懷瑩(2001)也針對 MUD 的「龍域傳奇」虛擬社群進行研究，發現成員們進入的主要動機為「社會互動」、「自我肯定」，而成員們在「龍域」裡所進行的，大部分也是社交型或成就型的活動，研究也發現不同的使用者，會因為不同的動機進入「龍域」，而進行不同的活動，獲得不同的滿足程度，

¹ MUD(Multiple-User Dungeon/Dimension): 1970年英國Essex大學的學生Roy Trubshaw & Richard Bartle 設計出近似聊天室的冒險性遊戲「泥巴」，所有動作指令皆係由遊戲使用者輸入文字，而電腦再顯示文字指令進行，遊戲使用者憑藉文字描述想像實體、空間、動作與情境。

也產生了不同的影響與結果。

另外，林子凱(2002)針對天堂遊戲進行使用者參與動機與滿意度研究，研究發現使用者參與天堂遊戲的動機依序是「娛樂與社交」、「自我肯定」、「逃避歸屬」與「社會規範」。陳冠中(2002)亦針對天堂進行使用者參與之動機與陳述二者之間有部分顯著差異，遊戲參與者之動機與交易行為二者之間有部分顯著差異。而對於天堂遊戲的參與動機，共區分出自我肯定、電腦能力、匿名陪伴、社會學習、逃避歸屬、社交、娛樂、獲取訊息、交易等。

此外，林培淵(2007)針對線上遊戲《魔獸世界》玩家進行調查，分析出該遊戲玩家的參與遊戲動機包含自我肯定與成就感、逃避宣洩、娛樂交友、角色扮演與幻想等。同時在研究結果中討論，自我肯定與成就感動機對於社交領導、成就競爭、探索發掘和殺手等屬於與其他玩家競爭的遊玩行為類型影響最大。

同樣在解釋玩家參與動機方面，Rieber(1996)則將玩遊戲相關的主題分為「進步」、「權力」、「幻想」、「自我」等四種。「進步」(Play as Progress)視為玩遊戲的主題，主要目的是在於從遊戲之中學習，並獲取有用的經驗，讓玩遊戲成爲一種心理或社會需求的方式，想要進步的慾望就是遊戲的動機；「權力」(Play as Power)顯示遊戲是一種競爭狀態，會從遊戲產生勝利者和失敗者；「幻想」(Play as Fantasy)代表遊戲是一種心靈上的解脫和釋放，參與者徜徉在創意與思考的空間進行活動；而「自我」(Play as Self)是爲一種達成完美生活經驗 (Optimal life experiences) 的過程，在此過程之中建立自我價值。

Crawford(1997)在《The Art of Computer Game Design》一書中也指出，玩家的參與動機可能有以下幾項：「幻想」(Fantasy/Exploration)；「反社會規範」(Nose-Thumbing)：在遊戲世界中可推翻社會約束，或是進行許多現實生活無法接受的行為；「證實自我」(Proving Oneself)：許多玩家藉由遊戲證明自己的英勇與非凡高超的能力或本領，或是藉由打敗對手讓玩家產生證實自我能力的成就感；「社交潤滑」(Social Lubrication)：因遊戲可建構出良好的社交或人際關係，培育人際間交流的互動性；「運動」(Exercise)：運動可能是身體或心理或兩者皆有，有些玩家會練習認知技巧，有些則是身體行動技巧；「需要他人的回應與互動」(Need for Acknowledgement)：遊戲中的互動關係相當重要，藉由遊戲的互動經驗，可增進彼此的相互了解（轉引自楊斐羽，2004）。

此外，Rouse(2001)在遊戲玩家的動機研究中指出，通常在遊戲進行的過程，使用者認爲最有趣之處，大多是被引導出「創造性」的地方，而「互動」就是指這個動態過程。也就是說每當玩家發揮了自己的想像力並嘗試不同玩法的時候，就會特別覺得不可思議與感動，這正是電動遊戲的特色與吸

引人的地方。在《Game Design：Theory & Practice》一書中，他曾針對玩家動機作了詳細的分析說明，將玩家的參與動機分解為幾項構面，其中包括「挑戰性」(Challenge)；「社交性」(Socialize)：遊戲本身就是一種溝通行為，許多玩家玩遊戲是為了和家人朋友得到交際經驗；「獨享的經驗」(Dynamic Solitaire experience)：有些玩家想要藉由遊戲尋求社交經驗，但有些玩家卻剛好相反，只想享受單獨個體自由自在的樂趣；「炫耀性」(Bragging Right)；「幻想」(Fantasize)以及「情緒性的經驗」(Emotional Experience)：玩家希望能在遊戲中尋求情感上的回饋，感受悲傷、快樂、恐懼等經驗，大多數的情緒經驗限制在興奮或緊張的刺激之後，連接來的是成功完成任務的喜悅和快樂(Fabricatore, Nussbaum & Rosas, 2002)。

此外，陳祈年(2005)在廣泛調查線上遊戲玩家的遊戲參與動機與對線上遊戲沉浸程度的關係後，歸納國內玩家多擁有「表現操控能力與自我肯定」、「幻想與角色扮演」、「滿足好奇心」等個人動機，與「社交互動」、「尋求挑戰競爭樂趣」動機等人際動機。

Fabricatore, Nussbaum & Rosas(2002)綜合 Malone(1980, 1981)以及 Lepper & Malone(1983)一連串遊戲內在動機因素(intrinsically motivating)的研究結果，認為參與遊戲的動機可分為個人動機(individual motivations)與人際動機(interpersonal motivations)。而遊戲之所以能引發個人動機的主要因素包括了以下四項：

(1) 挑戰性(Challenge)：挑戰性指的是在遊戲中和他人一起比賽或挑戰遊戲中困難的部分，太簡單的遊戲則不具有任何的挑戰性。為了提供遊戲的挑戰性，必須提供目標(goal)，配合遊戲者的能力與進程，提供各階段不同程度的挑戰，以增加遊戲的驚奇感與不確定性，並配合回饋訊息來建立玩家的自我正面評價。

(2) 好奇心(Curiosity)：好奇心指的是期望不一致、奇怪、新奇或不常見事物在感官(sensory)或認知(cognition)上的滿足，透過遊戲環境中最理想的資訊複雜度(optimal level of Informational complexity)，與差異性以及新奇或驚奇的感覺，能夠誘發、喚起玩家的好奇心，促使想要繼續探索類似的事物的動機，其方式可以經由知覺或認知上的變化來創造(Malone, 1980)。

(3) 控制性(Control)：控制性指的是人的自由感或特權的滿足感，即使用者在遊戲所能掌握控制權的程度。假如是以外在的獎勵來驅使人們從事某種活動，則會減弱此在動機，而人們在環境中掌握控制力的程度，則取決於環境提供的控制程度。

(4) 幻想性(Fantasy)：意指喚起一個對使用者來說實際上不存在的心靈印象或社會情境。Malone(1980)描述幻想性的情緒面向時，他認為玩家會依照其情感需求來進行幻想以使自身獲得滿足，所以當遊戲化身具有高度情感上涉入的幻想空間，或是在遊戲內容上以戰爭或競爭的方式，較受玩家歡迎。

另一方面，人際動機(interpersonal motivation)的形成必須來自與遊戲其他參與者的互動，可透過下列的方式來表達：

(1) 競爭(competition)：競爭指的是當個人處在群體中的時候，會有互相比較的情況，有比較就會產生所謂的競爭者，以作為比較的基礎。Vodeler, Hartmann & Klimm(2003)在探討電玩如何產生吸引玩家的愉悅感時，特別強調競爭性的重要，他們以社會競爭(social competition)來指稱人與人之間的競爭型態。社會競爭可被視為個人或社會實體為了維持自身利益與他人之間產生競爭行為的過程。在遊戲中若能體會到成功的競爭過程，則會引導出正面且高激勵的情緒反應，特別是當競爭對手特別強壯時（例如怪獸被擊敗），這樣的情緒反應將使得玩家能夠享受心滿意足及愉快的經驗，並且將提升玩家繼續進行遊戲的動機去面臨下一段競爭過程。但是一旦投入競爭的過程中，也會有失敗的可能，因此也將導致負面的情緒並降低遊戲的愉悅性。因此許多遊戲都會提供難度設定的操控，讓玩家可依自身技巧選擇合適的挑戰。

(2) 合作(cooperation)：合作指的是在遊戲過程中，當個人能力不足以應付挑戰時，可能會尋求和他人的合作，以增加成功的機會。

(3) 認知(cognition)：認知是指當玩家處於遊戲情境時，個人在群體中會對本身的定位產生認知，及自身的努力為他人所肯定與認同時，可讓人獲得成就感。這是一種藉由他人角度的觀點來肯定自我的方式。

由 Fabricatore et al.(2002)對遊戲動機提的研究結果可以發現，即使是遊戲動機仍舊可以被更細緻地區分為個人與人際部份，這也說明動機的複雜性及與行為連結性，藉此更需要從玩家的行為中去瞭解其動機因素為何。

此外，張玄橋(2005)與林培淵(2007)則以遊戲動機出發，探討玩家動機對於在遊戲中產生特殊遊玩行為。張玄橋(2005)研究結果中發現，當玩家的角色扮演、休閒娛樂與自我中心動機愈強時，所表現出的成就行為也愈多，當玩家的人際探求、虛擬愛情與角色扮演等動機愈強烈時，殺手行為也會愈多；另外，林培淵(2007)也在研究結果中討論到，自我肯定與成就感動機對於社交領導、成就競爭、探索發掘和殺手等屬於與其他玩家競爭的遊玩行為類型影響最大。

張玄橋(2005)與林培淵(2007)的研究結果也呼應對 Yee(2006)的動機討論，即玩家與遊戲互動時，的確會明顯地表現某種遊戲動機傾向，但並不同於其他遊戲動機因而被排除，因此不對遊玩行為產生影響，故建議在考慮玩家的遊戲動機如何影響其遊戲表現時，應一併考量不同的遊戲動機。

因此，綜上所述對於玩家參與遊戲之動機可基本歸類，見表 3。

表 3 玩家遊戲動機之研究彙整

研究範疇	研究結果或動機分類	研究學者
玩家參與遊戲的動機	將遊戲動機分為：挑戰、好奇、控制、幻想、競爭、合作與自我肯定	Lepper & Malone(1987)
	將遊戲動機分為：「進步」、「權力」、「幻想」、「自我」等四種	Rieber(1996)
	將遊戲動機分為：幻想、反社會規範、證實自我、社交潤滑、運動、需要他人的回應與互動	Crawford(1997)
	將遊戲動機分為：挑戰性、社交性、獨享的經驗、炫耀性、幻想及情緒性的經驗	Rouse(2001)
	將參與遊戲的動機分為個人動機與人際動機。引發個人動機的主要因素：挑戰性、好奇心、控制性、幻想性。人際動機引發因素則為：競爭、合作、認知。	Fabricatore et al.(2002)綜合 Malone(1980, 1981)與 Lapper & Malone(1983)的動機研究結果
	國內玩家多擁有表現操控能力與自我肯定、幻想與角色扮演、滿足好奇心等個人動機；人際動機為社交互動、尋求挑戰競爭樂趣等	陳祈年(2005)
	《魔獸世界》的玩家參與動機包含自我肯定、成就感、逃避宣洩、娛樂交友、角色扮演與幻想等	林培淵(2007)
	發現四類 MUD 使用動機，分別是自我肯定、匿名陪伴、社會學習、逃避歸屬	蘇芬媛(1995)
	了解《天堂》遊戲玩家參與遊戲的動機依序是娛樂與社交、自我肯定、逃避歸屬與社會規範，與玩家動機與其對遊戲滿意度的滿意度有所關聯	林子凱(2002)
將《天堂》遊戲玩家將參與動機共區分出自我肯定、電腦能力、匿名陪伴、社會學習、逃避歸屬、社交、娛樂、獲取訊息、交易	陳冠中(2002)	
以遊戲動機思考玩家在遊戲產生特殊遊玩行為	當玩家的角色扮演、休閒娛樂與自我中心動機愈強時，表現出的成就行為也愈多，當玩家的人際探求、虛擬愛情與角色扮演等動機愈強烈時，殺手行為也會愈多	張玄橋(2005)

表格整理：本研究

值得一提的是，張玄橋(2005)的研究指出，玩家某種動機越是強烈，則越某些行為的出現頻率較高；同樣的結果發現也出現於林培淵(2007)的研

究，發現玩家動機的確會影響玩家的遊玩行爲。這也呼應前述動機會影響行爲的觀點，甚至說明越強烈的動機取向，會引發的行爲就越多，學者能藉由觀察玩家何種的行爲是較多的，推論到其何種玩家動機是較強烈。像是 Bartle(1996)與 Yee(2006)對於遊戲玩家的行爲即是利用玩家在遊戲的行爲對玩家加以分類，對每種類型玩家的提出遊完動機的討論，後文對兩位學者的研究進行較詳細的描述。

Bartle(1996)為第一套線上遊戲前身 MUD 的作者之一，其嘗試著利用多年來在 MUD 上觀察到的玩家行爲，率先將玩家行爲分為四個類型－「成就者、探險家、社交家與殺手」。這些類型互相交錯，且玩家會依據他們當時進行遊戲時的心情或受到遊戲風格影響，而在這四種類型間遊走。在一套穩定的線上遊戲裡，各種不同類型的玩家在遊戲中也會相互影響且取得平衡（徐勝凌，2004），以下就這四種類型玩家特性進行說明：

(1) 成就者(Achievers)：熱衷在遊戲世界中一些事情或「行動」，取得點數是爲了掌控遊戲，並使遊戲照著自己想要的方式進行；不值得去挖掘無用且浪費生命的謠言。成就者可視爲經驗值點數收集者，升級是他們的主要目標，而且所有人最終都會歸於此類型下。只有在尋找新的寶藏來源或是提升賺取點數的方式時才願意去探險；與他人社交是希望打聽如何累積大量遊戲資源的方法；他們只有在消滅對手或擋路者，或是可取得大量點數（如果殺掉其他玩家可獲點數）的情況下才會殺人。

(2) 探險家(Explorers)：探索各種遊戲運作的機制，爲探索者主要的遊戲動機，例如找到很少玩家知道的遊戲空間或有趣的遊戲特色。探險家喜歡玩讓他們感到驚訝的遊戲，也就是說與「世界」進行「互動」。虛擬世界中充滿了他們渴望的驚奇，並認爲老是取得升級是無意義的事情。探險家喜歡讓遊戲暴露其內在機制。會在荒涼、偏僻的地方嘗試漸進的秘密行動，尋找有趣的功能或特色（如 Bug），並找出這些東西如何運作。可能也會努力練等級，但這會是爲了進入某些探索階段所需的準備工作；社交可以獲得情報，但是大部分人談論的內容對他們而言不是無關就是已經過時。真正的樂趣只來自於探索並繪製最完整的地圖；探險者累積遊戲資源是爲了可以進入有資源限制的遊戲空間探險；這種人認爲傷害其他玩家是一件麻煩的事，而與他人社交是爲了獲得新的探險資訊。

(3) 社交家(Socialisers)：和其他「玩家」進行「互動」，對人們以及對他們所說的話感到興趣。對其而言，玩家之間的關係很重要：和人們發生情感，同情、開玩笑、傾聽，甚至光是觀察玩家也能獲得心靈的滿足－看見他們成長、茁壯等。他們認爲殺戮是徒勞、衝動的復仇行爲，即使其他玩家施加無可忍受的痛苦在他的親朋好友身上。和其他玩家做朋友、角色扮演、娛樂、甚至觀察他人都能讓這類型玩家滿足；爲了在社群中獲得重視，社交者會累積遊戲資源；探險是爲了解其他玩家的話題內容；不喜歡傷害他人，喜歡認識其他玩家。

(4) 殺手(Killers)：主要的遊戲動機是透過欺壓他人來獲得滿足，殺手只對向人們下手感到有興趣，也就是說對其他「玩家」採取「行動」。一般來說這不會經過這些「其他玩家」的同意，但是殺手並不在意。殺手必須透過欺侮他人來獲得樂趣，而且越造成他人的痛苦，他們越獲得更大的樂趣。他們通常必須努力賺取點數是他們更具威力，方能造成更大的災難；而探索也是必須的，以便他們發現新奇而有創意的殺人方式；甚至他們也會透過社交來嘲弄犧牲者以獲得樂趣。總之，對他們而言這全都只為了達成一種結果：在某處的某個真人，對他們的所作所為非常氣憤，但是他完全不能怎麼樣，這實在是太令殺手們感到痛快了。

Bartle 並對四種類型玩家提出解釋：玩家類型區分常是重疊的，玩家會依據自己的遊玩情況在四種玩家類型之間變換；此外，線上遊戲的玩家平時會表現出主要的玩家類型，當有遊玩需要時才會轉換到其他類型。而這四種類型玩家的人數會隨著各遊戲內容設計上的不同，而在分布的比例上有所差異。根據上述遊戲動機，Bartle 以「玩家(player)－世界(world)」為橫軸，「行動(action)－互動(interaction)」為直軸，以下圖 3 表示。



圖 3 Bartle(1996)玩家類型示意圖

可以發現是 Bartle(1996)對玩家類型的研究就從玩家在遊戲中的遊玩行為中，歸納出四個玩家類型，其中圖 3 的直橫軸項其實代表玩家於遊戲中的動機本質，這呼應了張玄橋(2005)與林培淵(2007)所說明的玩家動機強度會增加某種玩家行為；在橫軸的「玩家－世界」與直軸「行動－互動」也呼應 Fabricatore et al.(2002)對動機因素的分類可分為個人與人際兩者，若將 Fabricatore et al.(2002)所提出動機因素放入圖 3 則可以發現，控制性可以被歸屬在殺手，而好奇心可以被歸屬在成就者，社交家則是可以涵蓋合作與認知，然而在 Fabricatore et al.所提出的挑戰性、幻想性與競爭的動機因素則是會被涵蓋在這四類當中，這也指出 Bartle 的玩家分類無法將所有動機因素涵蓋及辨別（見圖 4）。

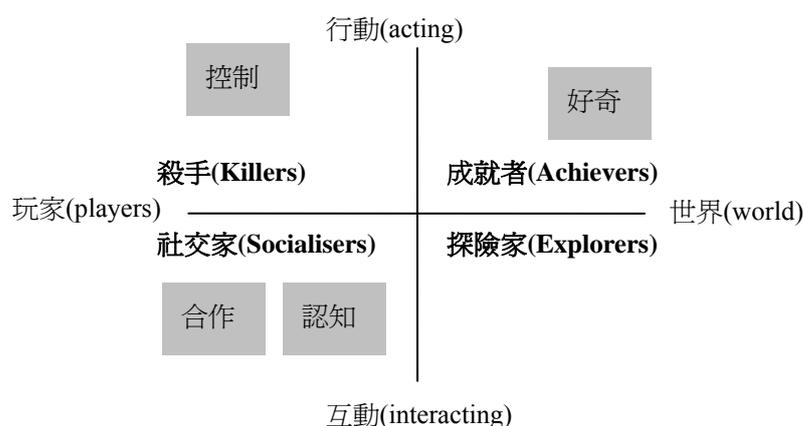


圖 4 Bartle(1996)玩家類型示意圖

註：本研究製作，灰色方塊為動機因素

也因此 Bartle(1996)經由遊戲動機所推論的玩家類型至今被認為具有理論上的限制（趙芝儀，2008）。Yee(2002)從實證的立場指出，Bartle 純粹提出玩家分類的理論，然而卻沒有提供任何工具讓玩家知道自己屬於其分類的何種類型；且 Bartle 每一種玩家分類的構成要素彼此之間可能並無相關，且 Bartle 雖說玩家可能會依照遊戲情境轉換動機類型，然而在斜對角的兩種類型玩家卻是對立的，是此 Yee 針對 Bartle 提出玩家動機理論加以修正。

Yee(2006)依據 Bartle 的分類理論，運用問卷調查法累積 6700 份有效問卷，採用因素分析，重新歸類出三大遊戲動機與其在遊戲中對應的遊玩行為。其強調與 Bartle 相異之處在於，研究工具所分出的三大遊戲動機並非彼此衝突，玩家可能同時具備三種遊戲動機的行為特質。

經過問卷，研究者可從玩家各大遊戲動機的得分了解該玩家在該類動機的程度高低，以下分項說明 Yee 的三大玩家動機與其在遊戲中所對應的行為特質（見表 4）：

(1) 征服類動機(The achievement component)：Yee 從征服遊戲型(achievement)、征服遊戲機制型(mechanics)、競爭型(competition)等三個層面進行說明；其中，具備征服遊戲型傾向的玩家，在遊戲中熱衷於完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源等，喜愛不斷讓自己的遊戲角色成長，熱衷擁有遊戲內可得到的各種權力（例如戰鬥上傑出技巧、社群肯定、遊戲資源的優勢），擁有這種特質的玩家常加入重度型玩家所組成的玩家聯盟，以便利自己各種能力的進步。具備征服遊戲機制型傾向的玩家，熱衷於了解遊戲系統所表現出的數字規則，例如計算不同武器所造成的傷害量有何差異，或比較裝備不同武器後角色格檔攻擊的機率、攻擊失敗的機率等，以讓自己的角色在遊戲中技術表現突出；競爭型傾向的玩家，享受與其他玩家比賽累積遊

戲資源的勝利、或在戰場上擊倒對手的快感，擊敗、指使、或欺壓其他玩家都會讓這類型玩家愉快。

(2) 社交類動機(The social component)：Yee 從社交型(socializing)、遊戲關係型(relationship)、組隊型(teamwork) 等三個層面進行說明；其中，具備社交型傾向的玩家，喜歡在遊戲中認識其他玩家，與他人聊天、談八卦、幫助他人，擁有這種特質的玩家較常加入輕鬆、友善的玩家聯盟。具備遊戲關係型傾向的玩家喜歡在遊戲世界中找尋可以長久維持的友誼關係，不介意與線上認識的朋友談論私人的真實生活，當現實生活發生問題時，會希望得到線上朋友的支持，且當線上朋友現實生活有困難時，也會全力支持。具備組隊型傾向的玩家，喜歡與他人合作，寧願組隊遊戲也不願單獨行動，團隊成就帶給這類型玩家的滿足感較個人成就多；若組隊型動機傾向較低，則寧願在遊戲中個人行動，希望在遊戲中能夠自給自足、不仰賴他人。

(3) 沉浸類動機(The immersion component)：Yee 從探險型(discovery)、角色扮演型(role-playing)、個人風格型(customization)、逃避現實型(escapism) 等四個層面進行說明；其中，具備探險型傾向的玩家喜歡在遊戲世界中探險，發掘大多玩家不知道的遊戲地點、任務或遊戲物品，熱衷於在遊戲世界中不同地方旅遊，深入探索特定遊戲地點（如地下城、洞穴），並喜歡收集資訊以及很少人擁有的遊戲小物品。具備角色扮演型傾向的玩家，熱衷於透過其設計的角色來沉浸於遊戲故事中，會花費較多時間了解遊戲世界的故事背景，並為自己的遊戲角色編造人物故事，且喜愛在遊戲中角色扮演，讓自己的角色更融入遊戲世界的故事場景中；具備個人風格型傾向的玩家，喜歡將自己的遊戲角色個人化，即該遊戲角色必須擁有獨特的外型風格，當遊戲提供越多角色個人化的選擇，他們將越高興，且花費時間確定自己遊戲角色的外貌有格調、品味；備逃避現實型傾向的玩家，將遊戲空間視為放鬆現實壓力的場所，遊戲對他們而言，是避免想起現實生活問題的方式。

表 4 Yee(2006)線上遊戲玩家的三大遊戲動機

動機類型	征服類動機(achievement)	社交類動機(social)	沉浸類動機(immersion)
	<u>征服遊戲型</u> (advancement)：升級 (progress)、權力(power)、 累積經驗(acumination)、 地位(status)	<u>社交型(socializing)</u> ：聊天 (casual chat)、幫助他人 (helping others)、認識朋友 (making friends)	<u>探險型(discovery)</u> ：探險 (exploration)、找到隱藏的 遊戲事物(lore, finding hidden things)
	<u>征服遊戲機制型</u> (mechanics)：數字 (numbers)、完美話 (optimization)、攻略 (templating)、分析	<u>遊戲關係型</u> (relationship)：私密的 (personal)、個人揭露 (self-disclosure)、找尋並 提供友誼支持(find and	<u>角色扮演型(role playing)</u> ：故事線(story line)、人物背景(character history)、角色(roles)、幻 想(fantasy)

(analysis)	give support)	
競爭型(competition):挑戰他人(challenging others)、激怒他人(provation)、指使他人(domination)	組隊型(teamwork):合作(collaboration)、團隊(groups)、團隊成就(group achievements)	個人風格型(customization):外貌(appearance)、穿著(accessories)、風格(style)、顏色(color schemes)
		逃避線實型(escapism):放鬆(relax)、逃避現實生活(escape form real life)、避免想起現實生活的問題(avoid real life problems)

Bartle 與 Yee 對於玩家動機所提出的分類（見表 5），可以說更清楚地連結遊戲環境與玩家兩者，然而兩位提出的觀點卻有部份差異。Bartle 提出理論架構，而 Yee 卻利用該理論發展量化問卷研究工具進行大規模的分析，重新歸類玩家動機與對應的遊玩行為。此外，兩位都認同玩家可能依照遊玩情境而改變動機，但 Yee 與 Bartle 相異之處在於，研究工具所分出的三大遊戲動機並非彼此衝突的概念，玩家可能同時具備三種遊戲動機的行為特質（趙芝儀，2008）。

表 5 Bartle(1996)與 Yee(2006)對玩家動機提出的差異

學者	研究領域	對遊戲動機研究之成果
Bartle(1996)	遊戲玩家的動機分類	1. 觀察 MUD 上的玩家行為，卻沒有提供工具知道玩家所屬於的類型為何
Yee(2006)		2. 將遊戲行為分為四個類型－成就者、探險家、社交家與殺手
		3. 玩家可能兼具數種類型，但某些類型呈現對立
		1. 依據 Bartle 的分類理論，運用調查法重新歸類出三大遊戲動機與其在遊戲中對應的遊玩行為
		2. 將玩家動機分為三類：征服類動機、社交類動機、沉浸類動機
		3. 玩家可能同時具備三種遊戲動機的行為特質

此外，若將 Fabricatore et al.(2002)的動機因素放入 Yee(2006)的架構中，則可以發現的是，征服類動機中的征服遊戲型可以包含挑戰性與控制性，征服遊戲機制型亦可以包含挑戰性與控制性，競爭型則是包含挑戰性與競爭；社交類動機中的社交型是可以包含合作與認知，遊戲關係型主要是認知因

素，組隊型是合作因素；沉浸類動機中的探險型則是符合好奇心，角色扮演型則是幻想性因素，個人風格型是幻想性因素（見表 6）。由表 6 可以瞭解，Yee 所提出的動機分類相對於 Bartle 而言，能涵蓋較廣泛的動機因素討論，且遊戲動機並非彼此衝突的概念，玩家可能同時具備三種遊戲動機的行爲特質。是此，本文認為以 Yee 所提出之動機觀點較符合本文之研究內容，故採取其所發展之工具作為玩家動機之評估。

表 6 動機類型與動機因素彙整表

	Yee(2006)動機類型		
	征服類動機(achievement)	社交類動機(social)	沉浸類動機(immersion)
動機因素	【征服遊戲型】挑戰性、控制性	【社交型】合作、認知	【探險型】好奇心
	【征服遊戲機制型】挑戰性、控制性	【遊戲關係型】認知	【角色扮演型】幻想性
	【競爭型】挑戰性、競爭	【組隊型】合作	【個人風格型】幻想性

表格整理：本研究

總體來說，之所以對於遊戲動機之重視原因，在於遊戲動機可以幫助了解玩家在遊戲中多樣化的遊玩行爲，而玩家也因此對遊戲中不同資訊感到興趣而進行學習與了解(Bartle, 1996; Yee, 2002; 張玄橋, 2005; 林培淵, 2007; 鄭朝誠, 2004; Williams, Ducheneaut, Li, Zhang, Yee & Nickell, 2006)。

陳祈年(2005)指出結合動機與參與遊戲的觀點，動機將影響玩家參與遊戲的行爲，因此，唯有了解人類參與遊戲動機的構成特質，並根據這些構成特質來設計遊戲，才能設計好玩具有趣味性的遊戲，並提高遊戲玩家參與遊戲的動機。

此外，Arc System Works 公司資深遊戲製作人貞森康毅提到可從玩家的需求思考遊戲設計的核心價值，例如輕度玩家喜歡豐富的遊戲視覺效果，重度玩家則較要求遊戲的系統深度。近年來，玩家因自身的遊戲動機產生對於遊戲內容的不同需求，已大量受到各遊戲設計者的關注(O'Hara, 2003; Spector, 2000; Ducheneaut & Moore, 2004; Saar, 2004; Lindley, 2005)。

遊戲設計者 Koster(2000)在設計線上遊戲《Star War Galaxies》時，為了滿足玩家多樣化的遊玩需求，特別參考學者 Bartle(1996)所歸類的四種玩家類型(player classifications)，在遊戲中降低任務的數量與獎勵，增加玩家能在遊戲中交易、社交的機會，同時滿足玩家對於任務與人際互動的遊玩需求(O'Hara, 2003)。

而美國 Ion Storm 公司設計的角色扮演遊戲《Deus Ex》，也因考量玩家

多變的遊玩方式，設計不同角色代表不同玩法，讓玩家依據自己的喜好選擇角色(Spector, 2000)；另外，Saar(2004)在討論線上角色扮演遊戲的設計時發現，《Morrowind(2002)》這款遊戲可讓玩家依據自己希望的遊戲方式而接到不同性質的任務，例如當玩家想要較暴力的遊玩方式時，可選擇接到通緝土匪、消滅鼠疫等打鬥型任務，若玩家想要較平和的遊玩經驗時，則可選擇在遊戲世界中收集物品的任務或幫忙 NPC 傳送書信的任務；總而言之，玩家的不同需求已成為設計者規劃遊戲內容的基礎。



第二節 化身為遊戲介面(The avatar as an interface to play)

本節首先瞭解「化身」相關概念，與其在多人線上角色扮演遊戲中之重要性，其次將化身概念接軌情感設計層次。

一、化身與多人線上角色扮演遊戲

在遊戲中，最普遍對化身的描述就是，它是「遊玩中的介面(The avatar as an interface to play)」(Burn & Schott, 2004)或是「虛擬世界中的角色(A fictional character in virtual world)」。Burn & Schott(2004)並說明，當玩家說「正在玩」所代表的精確意義就是玩家與化身的連結。玩家透過遊玩行為得到遊戲經驗，使得他們與遊戲故事產生聯繫。在這個過程中，玩家所產生的所有行為都是「遊玩」的動作，換句話說，遊戲過程就是一種玩家與化身的關係(player-avatar relation)(Burn & Schott, 2004)。

就 Burn & Schott(2004)的研究表示，玩家在遊戲中的感知經驗都必須透過化身這個介面而得到。根據「化身為遊玩中的介面」觀點，可以發現化身在遊戲中扮演不可或缺的重要性。以角色扮演遊戲而言，在遊戲中玩家必須扮演虛擬世界中的一個(或幾個)隊員角色。玩家會視遊戲情節或場景的差異，去搭配角色的各種統計數據(如生命值、法力、力量、靈敏度、智力等)。因此玩家在遊戲中能夠自行創建與選擇化身，再根據故事的情節發展與進行任務，可以不斷累積化身的等級經驗與遊戲資源。

根據 Wikipedia(2010)對多人線上角色扮演遊戲的定義來看，「玩家都要扮演一個虛構角色，並控制該角色的許多活動」。遊戲設計者定義出任務形式出現的情節線索，即「主線任務」，玩家可以通過這些主線任務逐步轉移遊戲區域。由於網路遊戲的多人參與性，其故事就會較單機遊戲複雜與多樣性。因此，MMORPG 會提供玩家經常扮演英雄的角色，體驗到 RPG 的「英雄式角色」，在遊戲中，所有玩家起初都是一個小角色，玩家可以自行選擇是否要成為英雄。此外，在大多數 MMORPG 中，即使玩家在玩家群體中最優秀，提高玩家與玩家的合作性，通常一個角色不能單憑自己個人的力量去完成遊戲所有任務。

在《大師談遊戲設計》一書中 Rollings & Adams(2003)中提到，角色扮演遊戲是從紙上遊戲(pen-and-paper game)所衍生出來，由許多有趣的衍生類型所構成，像是暗黑破壞神(Diablo)等。其中角色扮演遊戲通常有兩種最簡單的要素：

- (1) 為提升遊戲體驗所設計的可進行修改、配置的玩家人物。

(2) 大量的故事。

在角色扮演遊戲中，玩家進入故事與虛擬環境，成為其中真實的一部分。因此，化身中介是必要的，玩家成為故事中的主角，讓他們自然涉入整個虛擬情境的氛圍中，而所有解決問題的關鍵都在玩家所扮演角色身上。這也正是角色扮演的起點，遊戲設計者必須讓玩家移情到其所操控的化身上，才能讓他深刻感受到自己就是那個故事的人物。此外，遊戲設計者應該要讓玩家擁有改變角色的自由，讓角色成為他所希望的樣子，就好比人們也可能隨著時間換工作與興趣，也應該要具備更換角色的權力。

玩家參與虛擬世界的第一步就是「創造一個遊戲化身」，化身可以說是玩家在遊戲中用來代表自身的人物，這也是玩家能做的事情中最具有表現性的部分，所為遊戲化身被認為是由有形以及無形的屬性所塑造，有形的屬性是那些遊戲軟體可以辨識，而且可以用於遊戲過程中的特質；無形的屬性則屬於，遊戲軟體的一部分，例如服裝顏色等外觀事物，以及那些提供玩家遊戲方式所塑造的其他事物：用字遣詞、偏見以及態度等等。

化身在遊戲中有時候又被稱為角色(character)，指的是「身為主角的功能」，是表現動作(performs the verb)的演員，化身的概念是從「可玩的角色(playable character)」之中分支出來的，其中「角色」是普通應用於小說或電影中延伸到戲劇和電玩的基礎分類。

依照定義來說，角色是一個獨立的主體，以玩家觀點而言，角色會讓玩家有一種同感、可以代理本人的方式去行動，並經由這些行動，而生認同的關連性(relationship of identification)，而非只是肢體的代理或延伸(Klevjer, 2006)。Klevjer(2006)並提出，角色的概念基本上是相同於在電影般故事世界行動和思考的主體，換句話說，角色主要的功能就是與敘事配合，當人們以角色進行遊戲時，人們就是在玩這個故事。

而化身(avatar)源於梵語(Sanskrit)，意為血統、遺傳，指的是神明在世上的化身，在遊戲中代表「玩家的遊戲角色本身」。化身具備有更多於角色的具體化程度與互動性，這是因為化身是玩家在遊戲中的具體形象，也就是遊戲中的主角(protagonist)(Burn, 2006)，在電腦的世界中，化身所代表的意義是「網路空間中的臨場感由一個 3D(three-dimensional)的角色所代表，你可以在這個視覺圖像的世界移動它」。

除此之外，Kang & Yang(2006)指出，在網路空間中，化身是使用者在虛擬社群中的一個圖像性代表(graphical representation)，而 Benford(1995)認為，化身是使用者利用各種方式，像是選擇圖片、影像或圖示來代表他們的，因此化身的裝飾像是帽子、雪茄、花、背景以及道具等，都有助於促進一個化身整體的感受。Kafai, Fields & Cook(2007)也指出，線上遊戲玩家所創造

出來的化身，在它的視覺呈現中，越來越能提供更精細的細節，表示玩家能夠選擇的細節越來越多。

化身作為中介的概念，可以源自化身為環境中自身的代表，環境中的各種物理事件都可以經由人們的感官媒介(*medium of our physical senses*)被感知，因此人們可以藉由化身為中介去經驗或體驗這個世界。當進入虛擬世界時，人是以一個虛擬的身體存在於虛擬世界中，玩家經由虛擬的感官與器官行走、移動、看見，化身中介我們在虛擬世界中的行動，經由我們的情緒感官模擬在真實世界中的感受，這個虛擬的身體一如實際的身體(*Earth body*)一般(Castronova, 2003)。

此外，Salem & Earle(2000)認為，化身讓玩家可以在遊戲中扮演遊戲角色或模擬肢體動作、面部表情或手勢等溝通功能，並將配備的技能(*given repertoires*)應用在各種狀況中(Murray, 2000)。化身的豐富表現(*expressiveness*)是促進玩家溝通能力的重要元素，中介著玩家與故事的作用(*fictional agency*)，也是主角的具體化(Klevjer, 2006)。它依存遊戲的規則與模式，並按照環境的特性做出反應，這是它的能力與侷限，也是玩家與遊戲故事之間的可能空間，因此，化身定義了具體化的假扮行為(*embodied make-believe*)。Blascovich(2002)認為，代理人是從完全的人造物(*fully artificial at the low end*)到完全的人類(*fully human at the high end*)的連續，「化身」是個人認知虛擬的他人為真人代表的延伸。

綜合上述學者對於化身提出的中介相關概念，可瞭解化身作為意義表示其中介玩家與遊戲故事，玩家能在遊戲故事中體驗與感官虛擬世界的一切、利用化身進行與其他玩家的溝通、作為玩家所認知真實世界與感知虛擬世界的中介、利用化身玩家能進行角色的具體化、利用化身認知虛擬的他人為真人的代表，彙整於表 7 中。也因此進入遊戲第一步驟就是玩家需要創立自己的遊戲化身，透過這個過程玩家能讓真實的自己進入到遊戲的場域中，而每次進入遊戲都必須經過選擇化身的儀式，為進入虛擬世界做準備，由此可知化身在 MMORPG 極具重要性。

表 7 化身的中介概念

中介概念	化身的意義
化身的豐富表現是促進玩家溝通能力的重要元素，中介著玩家與故事的作用	1. 中介玩家與遊戲故事，體驗與感知虛擬世界 2. 中介玩家與其他玩家的溝通
人們的感官媒介被感知，因此人們可以藉由化身為中介去經驗或體驗這個世界	1. 作為玩家所認知真實世界與感知虛擬世界的中介 2. 中介玩家與遊戲故事，體驗與感知虛擬世
化身具備有更多於角色的具體化程度與互動性，這是因為化身是玩家在遊戲中的具體形象，也就是遊戲中的主角(Burn, 2006)	1. 主角具體化呈現(Klevjer, 2006) 2. 玩家認知虛擬的他人為真人的代表

製表者：本研究

Klevjer(2006)強調，角色跟化身並不是完全相同的東西，但是角色通常跟化身在我們平常玩的遊戲中通常極為相關。再以化身為基礎的遊戲中，角色通常是化身關係中(avatarial relationship)的一部分，像是一個可玩的角色(playable character)或是一個化身角色(avatar character)，透過這樣的角色，化身的行動就能表現在這個虛擬的世界中。也就是說在遊戲中代表玩家的具體模樣，是虛擬現實中自己的具體模樣，但角色是化身在遊戲中所扮演的身份、職業等形象，類似現實生活中個人所扮演的諸如學生、教師、職員等等。

鐘舜安(2008)認為遊戲中的角色扮演與戲劇中的角色扮演有許多共通之處，引用蔡清暉(2006)歸納出四種戲劇中角色的共通特質：(1)引導性：在戲劇中，情節與人物是不可或缺的要素，角色會影響戲劇的成敗，角色特質的呈現讓戲劇故事情節有意義，故事也因為角色的行為而能不斷往前推展，在動畫或漫畫等各種形式的表現手法中，亦皆以角色做為故事主軸線的依歸，角色是故事的主軸，只要決定了主角的性格，其他部分就相對容易。(2)依附性：角色雖引導故事核心軸線，但也與故事情節相依附，好的角色亦需有好的故事情節配合，好的故事情節包含了外型、內在、家庭、社會、朋友等要素(張覺明，1997)，角色的各項要素隨著故事情節變化，使得角色更為動人，因而可知角色雖引領故事，卻也依附於故事走向，而隨之改變的情況下。(3)獨特性：無論小說、戲劇、電影、漫畫、卡通等任何一類題材，不同的角色之間皆具有其鮮明的形象與特點，與其他角色之間亦具有某種程度上的獨特性與衝突性，因為戲劇的本質就是衝突(張覺明，1997)，而在遊戲的環境下，玩家所操縱的任何一個角色，即是與其他角色具有區別及衝

突性的獨特角色。(4)區隔性：在戲劇文本中，角色通常不會只有一個，各角色之間也不會具備同等的份量，角色與角色之間有主次之分，其中的關係被定義且區隔清楚，且角色與角色之間相互映襯，以凸顯主要角色，並能讓故事更加生動。

由蔡清暉(2006)所指出角色的共通特質中可以發現，以化身為主軸的角色扮演線上遊戲，MMORPG 會讓遊戲中的角色符合上述四種特質，去符合故事角色設計的特點、創造角色，讓角色成為吸引人的遊戲人物。同時配合線上遊戲設定的選擇創立人物、增添配備、隨著遊戲行進增加等級、改變特質屬性，並發展出線上社群、建立人際關係等互動式發展，讓角色變得更為吸引玩家，玩家也能透過角色外貌、屬性特質、線上朋友等互相交融出連結性的線上社會情境，而使角色變得更有獨特性，也就是個人化的角色，用這些方式去建立角色跟玩家互動間的記憶，讓遊戲角色記得玩家的習慣，也讓玩家能建立自己獨特的角色記憶。這樣的特色能夠讓玩家的行動歷程經由遊戲設計被記憶下來，並架構起與玩家間、玩家和化身之間互動的關係(Mallon & Webb, 2005)，進而達成化身的具體化。

根據 Castronova(2003)所述玩家透過化身成為中介去感知、體驗遊戲世界，這也說明經由化身玩家能讓自己身處於虛擬世界，並非真實進入場域之中，而貼近「遠距臨場感」(Telepresence)的概念。

Heeter(1992)則指出遠距臨場感具有三個主要構面，分別是：(1)個人臨場感(subjective personal presence)：個人確知自己置身在虛擬實境中的感受，也就是個人身歷其境感，基本上就是個體在虛擬實境中的沈浸感(immersion)；(2)社會臨場感(social presence)：個人感受到其他人也在同一個虛擬實境中，彼此之間互動的關係；(3)環境臨場感(environment presence)：使用者身處於虛擬環境中，並且感受到與環境互動。其中環境臨場感需透過資訊科技使人與環境產生互動性（速度與範圍）與逼真性（深度與廣度）。

化身的功能就個人臨場感而言，個人能透過化身體驗虛擬環境，產生身歷其境的感覺，可以透過化身與其他玩家在遊戲是中的互動產生所謂的社會臨場感，進而產生環境臨場感。因此，化身在設計上必須提供豐富的表現，提高化身的逼真度，增進玩家的遠距臨場感，同時藉由化身的豐富表現(expressiveness)促進玩家溝通能力的重要元素，中介著玩家與故事的作用(fictional agency)，也是主角的具體化(Klevjer, 2006)。它需要依存遊戲中的規則與模式，並按照環境的特性做出反應，這是它的能力與侷限，也是玩家與遊戲故事之間的可能空間，因此，化身定義了具體化的假扮行為(embodied make believe)。化身在遊戲之中則能替玩家經歷世界中的一切，並使玩家認可其為真人代表的延伸。下表 8 整理自鍾舜安(2008)，彙整化身應用在遊戲研究領域及定義。

表 8 遊戲研究對於化身的定義整理

學者	對於化身的定義
Damer et al.(1999)	遊戲中代表玩家的遊戲角色本身，源於梵語，意為血統、遺傳，指的是神明在世上的化身
Dodge(1998)	玩家透過化身看見這個世界，經由操縱化身的動作而觀察到虛擬世界的變化
Salem & Earle(2000)	是不同參與者的代表，也是智化代理人的具體化(embodiment of software agents)，用來描述軟體代理人的圖像化代表
Murray(2000)	化身必須扮演一種非語言的溝通方式，諸如肢體動作(body postures)、面部表情(facial expression)或手勢(hand gestures)，並將配備的技能(given repertoires)應用在各種狀況中，以達到預期的目標
Hudson-Smith(2002)	公民(citizens)在遊戲系統中的圖像化代表
Blascovich(2002)	個人認知虛擬他人為真人的代表之延伸
McCoy(2002)	線上互動中自我表現的工具
Castronova(2003)	化身中介玩家在虛擬世界中的行動，經由人們情緒感官模擬在真實世界的感受
Burn & Schott(2004)	虛擬世界中的角色
Ducheneaut & Moore(2004)	遊戲中玩家身體的即時代表
Bardzell(2005)	在虛擬環境中，玩家需要擁有對化身設計強而有力的控制，且玩家的描述愈來愈精細
Kang & Yang(2006)	化身可代表個人的認同與自我揭露(self-disclosure)。
Klevjer(2006)	化身中介著玩家與故事的作用(fictional agency)，也是主角的具體化的假扮行為
Klevjer(2006)	當進入虛擬世界時，人是以一個虛擬的身體存在於虛擬世界中，這個虛擬的身體一如實際的身體(Earth Body)一般，這就是化身(avatar)
Burn(2006)	在虛擬環境或電腦遊戲中代表玩家的遊戲角色，是玩家在遊戲中的具體形象，也是遊戲中的主角
Rector(2006)	玩家在遊戲中的視覺符碼(visual signifier)
Pearce(2006)	能給予玩家特殊的、客製化的認同，與具體化的感受
McKeon & Wyche(2006)	玩家認同的所在之處
Vasalou, Joinson & Pitt(2007)	化身外觀是符號性的人造物，中介了傳播行為

資料來源：鍾舜安(2008)

在角色扮演遊戲中，玩家必須在遊戲進入前建立自己專屬的角色，而創建一個化身所代表的意義，是一個從無到有的過程。在此過程中，會提供許多選擇（如化身外貌、技能、職業與特徵等）讓玩家建構自己喜歡的化身。

建構完成後，會教導玩家熟習化身的操作方式（透過新手任務）、認知故事結構、遊戲的規則、累積資源與認識遊戲中的其他玩家，經歷這些過程後，玩家讓化身不斷成長（提昇化身等級）、利用化身探索整個遊戲環境與對遊戲中的各種指示（任務或需求）有初步的瞭解。一開始玩家面對化身的各項選擇皆為初始化(initialization)狀態，透過創建得到化身最基本的各種參數，並進入遊戲中從事成長與累積資源的活動，相關活動則在本文被稱為初始化活動。

玩家也能利用在初始化建構的特色（如特殊技能與屬性），幫助玩家贏得戰鬥的勝利，進而提升玩家的經驗(Carr, 2003)。線上多人角色扮演遊戲中，玩家並非靠著自己一個人的力量去累積資源，在遊戲設計上會透過各種機制（任務或副本的形式）讓玩家進行互動。通常這種互動的型態是互相幫助或合作的形式存在，透過互相合作的活動，玩家們能將彼此在遊戲所蒐集到的資訊進行交流且交換所需的資源，藉此玩家以更快速度的累積遊戲資本。而本研究將這些合作性(cooperative)的行為統稱為合作活動。

就初始化活動與合作活動兩者的差異，以遊玩的時間順序來看，初始化活動是較早玩家所接觸的，等待化身成長之後才會進行合作活動。若就活動參與的人數而言，初始化活動中玩家能夠進行的行為（如採集或生產），實屬比較個人性質的，也因此初始化活動中玩家可以不必與他人進行互動，然而在後期的合作活動中，個人活動已無法滿足玩家的需求，玩家必須透過彼此合作的行為互相幫助，藉此以更有效率的方式累積遊戲中的資源，遊戲也透過各種任務或副本機制提供更優渥的獎勵（如數值更好、更強大的裝備），來鼓勵玩家進行合作行為，若單靠個人是不可能拿到這些獎勵報酬。

在初始化活動中，玩家需要熟習遊戲故事中講述的內容，透過遊戲中的非玩家的角色(Non-Player Character, NPC)給予提示，一步步地教導玩家在遊戲可以做什麼，在這個過程中玩家接受這些指令，且能夠得到遊戲初期的一些簡單的報酬。而在初始化活動的玩家較專注在角色成長上，因為唯有角色成長到一定程度後，才能進入進階的地區或進行更多的活動，而玩家在這個過程中，會認識遊戲中的其他玩家，主要是累積遊戲的人際網絡資源。

合作活動可算是比初始化活動更進階的活動型態，玩家透過初始化活動所學習到操作化身的技術，在此透過合作性質的任務或副本，對這些技巧加以精進，而可以在這個活動中利用初始化所累積到的人脈，透過交流而交換彼此所需的資訊或資源。

相對於初始化活動，合作活動可說需要與其他玩家（不論認識或不認識）進行遊戲，玩家互動型態是既競爭又合作的，在合作的部分是需要其他化身屬性的協助，完成活動能得到低機率且高報酬的獎勵，因此玩家必須競爭這些低機率的獎勵。

表 9 初始化活動與合作活動差異

活動分類	初始化活動	合作活動
玩家遊玩的先後順序	早	晚
活動的人數多寡	個人（人數較少）	人數較多
活動對玩家的意義	<ol style="list-style-type: none"> 1.學習化身的操作方式 2.認知故事結構與遊戲的規則 3.專注於角色成長 4.認識遊戲中的其他玩家 	<ol style="list-style-type: none"> 1.精進化身的操作技術 2.進行各種不同合作行爲 3.與其他玩家交換資訊與資源

表格整理：本研究



二、化身設計與玩家動機

在線上遊戲中的角色需要符合故事設計的特點，去創造角色，才能讓角色成為吸引人的主要人物，並且可以自創人物、增添裝備、隨著遊戲進行而使角色等級提昇、改變屬性特質，並發展出線上社群、建立人際關係等互動式發展，讓角色變得更為吸引玩家。

玩家能夠利用角色外貌、屬性特質、線上朋友等互相交融出連結性的線上社會情境，而使角色變得更具獨特性，這就是個人化的角色。用這些方式去建立角色跟玩家間的互動，讓玩家習慣遊戲，也讓玩家能建立自己獨特的角色記憶。這樣的特色能夠讓玩家的行動歷程經由遊戲設計被記憶下來，並架構起玩家之間以及玩家和遊戲角色之間互動的關係(Mallon & Webb, 2005)，以達到化身的具體化。換句話說，化身的任何表現即為玩家動機的外顯行為，而化身設計也是化身表現的一種形式。

首先，針對化身設計上，學者紛紛提出相關的設計建議。在此對各學者提出的化身設計注意面向詳細說明，Rollings & Adams(2003)認為發展形象鮮明的化身是重要的，在設計化身時必需考量的重點有：(1)人物身後的背景故事；(2)人物特質與個性；(3)人物的外觀形象，並舉例歐美暢銷的滑雪遊戲《SSX Tricky》，認為額外的故事性要素如交友、競爭、強化人物等功能可以將原本單純的運動遊戲昇華到另一個層次，加上玩家可以選擇他所偏好的人物，並開始產生認同，並且為遊戲增加大量的投入感。

在 Jon Burgerman(2002)提出創造好的角色的要點中，針對創作角色的重點須求，像是增加配件(Adding accessories)、支撐物(props)和衣服，都可以幫助強調角色的描繪和他們的背景(轉引自 Adams & Rollings, 2003)。

另外有些學者以線上化身的特質來瞭解其需具備的設計重點，如 McCoy(2004)認為反觀真實世界，虛擬世界提供許多的機會，讓人們用來展現自我特殊的部分，像是聲音、表情或肢體語言，外貌提供了個人內在特質的訊息，甚至包括其的可能行為。但是在真實環境中，一個人很難快速且極具變化的改變自己的外貌(Reid, 1992)，因此 Kang & Yang(2004)認為，在現實世界中，自我認同常常是受到侷限的。

若以線上的化身而言，Bruckman(1993)認為，使用者在線上可以創造出一個完美的外型，網路的不可見性將使用者從依賴實際的特徵，像是種族和性別等的侷限中釋放出來，即便這些特徵在虛擬真實(digital realm)中依然存在，但是使用者能透過線上的功能，消弭身體界線，並挑戰如何去細緻描繪出身體所展示的各種色調、音調、意義與見解的細微差別，像是在虛擬世界(virtual worlds)和化身出現之前，使用者發掘了許多方式在別人面前展現自

己，像是強調某些詞彙時，使用大寫以表現他們的重視；隨著科技進展，從 MUD 到 3D 遊戲世界，人們溝通互動的方式也從以文字為基礎的介面進展到圖像式的使用者介面，在越顯複雜的網路世界中，人們更能用自由的、大異其趣的方式展露出新認同。Boyd(2002)與 Turkle(1995)也經由經由研究，確認了玩家擁有能夠藉由線上的化身發掘自我新認同的潛力，而線上認同是活動的，且可以與真實世界無關。

化身的原則是基於身體的基本現象、與身體互動，讓玩家與化身之間產生具體作用，讓玩家能透過這個身體，經歷一個模擬的環境、存在於某個虛擬世界、屬於一個世界(Carr, 2003)，也讓玩家覺得他們和遊戲的互動是有意義的(Mallon & Webb, 2005)。正因為如此，許多玩家重視他們化身在線上所公開呈現出來的「肖像(trait)」，經由化身，我們能夠面對他人，並涉入於活動之中，或達成真實世界中我們所難以達成的認同(Rector, 2006)。

Jenson(2007)認為，一般而言的認同分為兩種：一是有他人沒有、獨一無二的認同特徵；另一則是一個人或物體被認可的獨特的特徵。這些被承認的認同特徵依賴於情境裡，在線上遊戲中這些特徵可能像是化身的虛擬外貌(physical/virtual appearance)、簡單的姓名(a simple name)、遊戲的能力(game-play abilities)如速度、力量與技能，以及類似的特徵。當這些可供認同的特徵被從趣味的本質(the entity of interest)分隔出來時，因為這些可供認同的特徵之所以具備趣味的本質，正是因為這些特徵是玩家在角色期待與角色構想的過程之中賦予化身的：玩家可以為他所選擇的化身塑造獨一無二的外貌、裝備組合、能力、姓名，並幻想一組符合其理想的特質，若玩家被剝奪了期待與構想的權利，則玩家的認同就會遺失。

Rector(2006)的發現亦佐證了 Jenson(2007)的說法，他的研究中描述，對於玩家來說，化身有幾個要素是十分重要的：(1)外表；(2)能力(abilities)：能力包括了攻擊技巧(fighting skills)、職業能力(crafting skills)，或是其他比較容易定義的能力等；(3)社會身份。顯見在創建角色的過程之中，個人化的能力與關係極受玩家重視，玩家喜愛這個由他們自己所掌控的角色期待、構想過程，將化身塑造為他們所想要的樣子，並以此理想的樣貌與能力在遊戲世界中闖蕩。

McKeon & Wyche(2004)研究線上遊戲《Second Life》(簡稱 SL)認為，在 SL 中，化身是玩家認同的主要所在，當登入帳號的時候，新的「居民(residents)」必須選擇屬於他的姓名，通常姓氏是在有限的選擇中挑選，這些姓氏有特殊意涵，像是從事林木業的人，姓氏就會與林木有關，名字則是不能改變的。線上遊戲這種個人化(customization)，就是從取名字和塑造外型，開始為玩家建立一個獨特的認同。

Viegas & Donath(2002)也指出，玩家在線上的時候，也會將這些名字當

成認同的依據。這個過程並不只是一種個人功能，更是一種社會功能，使玩家在互動的時候比較容易記得並確認對方是誰。至於外觀則非常具有可塑性，「居民」從基本的男性或女性化身開始，並有幾個選項，讓他們客製化外型，他們可以塑造臉部、頭髮以及身體的各種小細節。較進階的使用者通常會購買皮膚，讓他們創造栩栩如生的外觀，服裝也可以修改，整套裝備(outfits)可以儲存在財產清單中，以便依照希望隨意轉換。裝備不只包括服裝，還有皮膚、頭髮、眼睛和其他身體上的外觀。某些居民會常常變換裝備，而有些人會保持相同的外觀，除非某些偶然，才會讓他們略微修改(Lee & Hoadley, 2006)。

尤其是在線上遊戲的世界中，化身代表了玩家，角色扮演就是在空白帆布上描繪一個自我的線上人格(personality)，將個人認同具體化於這個特定的化身之上，愈能準備好空白畫布讓玩家揮灑出符合玩家本身的角色期待與構想、自己想要的化身的遊戲，則愈能激起玩家創造的動力與愉快的反應；而玩家也通常是藉由化身獨特的外貌去判定這個人是否為某人(甚至是否為自己)(Hudson-Smith, 2002)，當一個人的外在外貌是完全可塑的(malleable)，這些外在事物就會變得比現實世界中的更為重要。

由前述文獻可歸納出，事實上玩家對於化身的重視，建築於玩家一開始進入遊戲時對化身外表、職業、種族的選擇過程，愈細緻的選擇，愈能激起玩家的遊戲情緒、對化身的情感，甚至達成對化身獨一無二的認同。而對於化身各種特質的重視，基本上可以分為(1)個人純粹美感上的喜好，也就是對外觀上的美感的喜好，或是對理想中的長相的傾慕(Kafai, Fields, & Cook, 2007)，即是即便在遊戲之中，這些玩家對於美感、外貌的重視程度仍是讓他們達成認同的最高指標；(2)另一種則是由選擇外貌與特質出發，但在遊戲行為裡，這些玩家注重的是遊戲中的名聲、人際關係、社會地位或是遊戲能力、職業等有關於遊戲內容或任務所造就玩家的任務成就，如 Vasalou, Joinson & Pitt(2007)就發現，社會互動趨向的電腦使用者會更希望能客製化他們的化身，以更貼近地代表他們的外表與個人喜好。

也就是說，化身是由玩家所操縱，是遊戲世界中的另一個自己，玩家的不同動機與傾向，會使玩家注重並創建出不同特性的化身，玩家以此化身去經歷世界、與他人互動，在這個遊戲環境之中，化身的仿真度對玩家來說是極為重要的元素之一，特別是臉部特徵方面，能激起玩家在遊戲時的情緒，對化身產生情感上的連結，並漸次衍生出對化身的認同感，認為「化身是我」。

從上述學者對化身需重視的設計來看，可從中彙整出幾個部份：(1)外觀上的設計：化身外貌、配件與其他與化身相關之設計（如聲音、表情）(Rollings & Adams, 2003；Jon Burgerman, 2002；McCoy, 2004；Jenson, 2007；

Rector, 2006；Viegas & Donath, 2002；Hudson-Smith, 2002)；(2)化身故事背景：化身所連結遊戲故事生態、結構與社會地位(Rollings & Adams, 2003；Rector, 2006)；(3)化身能力：像是化身在遊戲中所賦予的數值能力(Jenson, 2007；Rector, 2006)；(4)化身姓名：玩家所賦予化身特殊的辨識稱謂(Jenson, 2007；McKeon & Wyche, 2004)。

歸結上述所提出的化身設計部份，從中比對 Fabricatore et al.(2002)對遊戲所提出的動機因素，可以發現化身外觀設計會影響「幻想性」與「認知」的動機因素，化身身上的線索、設計元素便是能喚起玩家對幻想的設計要素，進入遊戲中便會在群體中會對化身的定位產生認知，而設計的自由程度會影響玩家對化身「控制性」；換句話說，化身在外觀設計上所提供選項影響了玩家感知到的「幻想性」、「認知」與「控制性」。除此之外，「幻想性」與「認知」也呈現在玩家對化身姓名的設計，姓名能玩家發揮想像空間，描述對化身的期待，同時這也是其他玩家如何辨識自己化身的重要線索。

在化身故事背景設計中，是具備提供玩家對不存在社會情境產生建構，因此當化身故事背景結構越是完整而獨立（獨立於現實環境），玩家所得到的幻想空間便會因此而擴大。另外，在化身能力上，所呈現則是化身的數值、屬性，這直接會影響到玩家對化身操作，也就是「控制性」的動機因素。將學者提出的化身設計與動機因素因素進行表 10 的彙整。

表 10 化身設計與影響的動機因素

需重視的化身設計	影響玩家之動機因素	學者
(1)人物身後的背景故事 (2)人物特質與個性 (3)人物的外觀形象	控制性、幻想性、競爭、認知	Rollings & Adams(2003)
增加配件、支撐物和衣服	幻想性、認知	Jon Burgerman(2002) (轉引自 Adams & Rollings, 2003)
(1)聲音、表情或肢體語言 (2)外貌	幻想性、認知	McCoy(2004)
能細緻描繪身體的細微差別	幻想性、認知	Bruckman(1993)
(1)化身的虛擬外貌 (2)簡單的姓名 (3)遊戲能力（如速度、力量與技能）	幻想性、競爭、認知	Jenson(2007)
(1)外表 (2)能力 (3)社會身份	控制性、幻想性、競爭、認知	Rector(2006)
化身姓名	幻想性、認知	McKeon & Wyche(2004)
客製化外型	幻想性、認知	Viegas & Donath(2002)

化身設計上自由程度	控制性、認知	Hudson-Smith(2002)
-----------	--------	--------------------

表格整理：本研究

除此之外，Lee & Hoadley(2006)根據之前學者的研究，認為多人線上遊戲是一個極佳的實驗環境，因為它可以同時連結來自不同地方數以千計的各種人，他們並認為，多人線上遊戲提供玩家一個可以創造全新的、具備個人風格的「第二自我(second self)」，一個人可以建構一個新的虛擬認同，並由自我選擇，去經歷不同生涯(persona)的互動，譬如一個女性創建一個男性的角色，經歷男性化身的生涯，化身能帶給玩家客製化的認同感(customizable identity)與具體化的感受(a sense of embodiment)(Taylor, 2002)，因為在這個環境中，玩家可以看到「他們自己」在這個虛擬的世界中跑、跳、肢體動作伸展，且可以看到代表進行這些動作的樣子。

化身也能夠成為玩家的「社會代理人(social agency)」，進一步提升玩家的經驗。Taylor(2002)認為，化身的代表性會影響玩家在環境中的沈浸經驗，讓玩家覺得化身是「正確的(right)」、能夠代表他，且提升玩家和他的化身的連結程度。這種「正確」取決於系統是否允許人們建構、表現和展演出他們所尋求的認同，而玩家運用化身所表現的行為，正是玩家動機的體現與實踐，透過解析玩家在化身設計上的表演，對動機因素進行探討。也因此根據該觀點本文亦採多人線上角色扮演遊戲為探究化身設計與玩家動機的主要環境。

三、化身與情緒

根據 Lochart & Aylett(2003)提到，遊戲中故事的經驗是情緒性的，而玩家所操縱的角色代替玩家經歷遊戲世界的一切。經由化身，我們能夠面對他人，並涉入於活動之中，激起不同的情緒。而 Burn & Schott(2004)更提出遊戲化身是「遊玩中的介面化身(The avatar as an interface to play)」，因此化身可視為中介玩家與遊戲的一個介面。

過去傳統人機領域對於介面的研究，較注重理性層面的特質如使用性(Usability)與學習性(learnability)等，情緒（或情感）被視為不可控制得感性反應，且可能會造成人機研究結果混亂。但 Brave & Nass(2002)提出，因為近年來科學測量儀器的進度，與心理學領域中情緒研究的增加，而使「情緒」連帶在人機領域中，不在像過去被視為干擾研究結果的變數，而是會影響人類本身的需求、目的、滿意程度及能力重要因素，且對人與電腦間的互動具有一定影響力，Norman(2002)便指出，情緒能讓使用者對於周遭環境進行立即的判斷，影響後續採取的行為與表現。

Forme(2007)在討論遊戲中的情緒時，提出遊戲中的兩個面向會激起玩家情緒，分別是遊戲(game)和故事，而這兩個面相分別會激起遊戲情緒(game emotions)與故事情緒(narrative emotions)。在遊戲相關研究中，這兩個面向是經常被學者一起討論帶給玩家遊戲經驗為何。Forme(2007)並認為，遊戲情緒來自於遊戲中的競爭(competition)，玩家在遊戲中競爭，得到獲勝、失敗、成就、挫折，而產生遊戲情緒，亦即玩家的遊戲情緒通常直接與遊戲中玩家的表現相關；遊戲情緒亦可能是一種社會性的情緒(social emotions)，像是對於線上社群的歸屬感、無法保護同伴的愧疚感，或是對於他人的乖舛命運幸災樂禍等。而故事情緒則是立基於遊戲中的化身、設定以及項目，相對於遊戲情緒需要經過一段時間的過程方能獲得。

此外，Perron(2005)在其關於遊戲情緒的研究中，也強調遊戲情緒的重要性，並強調遊戲情緒是以化身為核心。故事的藝術／技巧(narrative art)能激起故事情緒，也是玩家涉入於遊戲的美術設計(artwork)時，最快能感覺到情緒反應，一個玩家在遊戲中的娛樂感(amusement)的基礎是來自於故事情緒與遊戲情緒的差異，即是同樣在遊戲過程中，故事情緒的產生是來自於玩家進入遊戲之後對於故事情境設計及化身角色設定的滿意接納程度，而遊戲情緒則是來自於玩家真正進行遊戲行為時，遊戲與玩家間互動所帶給玩家對於化身能力與相關行動帶來的情緒感受。

關於遊戲中的情緒類型，Tan(2000)曾對電影戲劇表現手法的情緒有所

解釋，認為故事中的情緒可分為兩種，一種是幻想情緒(fiction emotions，簡稱 F emotions)，幻想情緒是由一開始玩家正要進入這個遊戲的時候，對遊戲的想像力，想像這個遊戲世界的敘事方式可能造成對玩家的情緒影響，是有移情作用的情緒，也是玩家所幻想經歷的「遊玩」與「故事」情緒；另一是關於遊戲中的人工製品的情緒(artifact emotions，簡稱 A emotions)，這部分並不是玩家深入一個遊戲情境中所產生的情緒，而是玩家審慎將遊戲環境當成科技成品或是美術設計品對待的情緒。後來 Forme(2007)延伸 Tan 的說法，使用 Tan 曾用於解釋電影中情緒的「美感情緒」(artifact emotions，就是 A emotions)一詞來解是遊戲中玩家的情緒，這個詞彙來自於人類對於美術設計或任何人工製成品的反應，即是這些美術設計必須代表它的故事或內容，符合玩家在進入遊戲之前對於遊戲化身（甚至情境美術設計）的期待；換句話說，這些人工情緒即是美感標準的評估(aesthetic evaluation)，因此玩家在情緒上亦有正負向之分，遊戲如能符合玩家所設想的美感層次，則玩家會有較高的情緒反應；反之若不符合玩家的喜好，則其期待降低、情緒反應也會較低。但這些情緒有時並不被視為是情緒，而是被認為是一種藝術上的評判或偏好，因為它不具有一般情緒的緊湊感，但他仍然屬於情緒的一種，因為這些美學上的評估依然能使玩家產生挫折感、娛樂感、驚奇或其他更多情緒，就如同遊玩行為和故事內容能造成的情緒一樣。

還有另一種情緒是生態性的情緒(ecological emotions)，指的是「一個玩家反應在真實世界中的情緒和反應在遊戲世界中的情緒相同」時所產生的情緒，就像是當玩家經歷一個身處鬼屋的驚悚遊戲之中，玩家對可能會在遊戲中傷害他的「鬼」所表現出來的驚嚇，跟他在現實生活若遇到類似情況時，所表現出來的情緒是相同的，Perron(2005)也認為，因為遊戲規則中已經明白表示出遊戲中的規定，這些規定可以規範玩家與環境的互動，讓玩家有一定的反應情緒。在遊戲中面對敵人時，通常會激起玩家驚嚇的生態性情緒，這樣的驚嚇是來自於面對敵人時，知道敵人即將對玩家本身在遊戲中勝負造成影響，因此感到害怕，Frijda(1988)認為，這樣的情緒可形容為「玩家基於遊戲所給予的某種情境結構而激起情緒，而不同情境結構則會激起不同的情緒」，因此亦可從上述學者的闡述中推知，生態情緒本身亦是玩家在進行遊戲行為時會因為遊戲中的戰鬥或情境而產生，也就是說，玩家會經歷生態情緒、遊戲情緒、故事情緒三種交替會產生評估他們所扮演化身的期待與構想，若符合則會接納產生正向情緒，並接納其化身的特質；反之玩家則會排斥其角色的能力等特質，並持續嘗試修正改進，以達到玩家能夠接受滿意的境界。鐘舜安(2008)說明美感情緒不僅是單純關於化身本身的外觀，亦可能包含了玩家及 NPC 角色的整體美術設計的情緒反應，來判斷遊戲化身（與 NPC）的樣貌是否符合玩家一開始對於遊戲的期待，有趣的是，即使美感情緒包含了進入遊戲中對於 NPC 角色美術設計的反應，但是其實在遊戲中玩家最初遇到的角色美術設計部分，正是進入遊戲之前化身的客製化階段，是

玩家最初產生美感情緒的時刻。

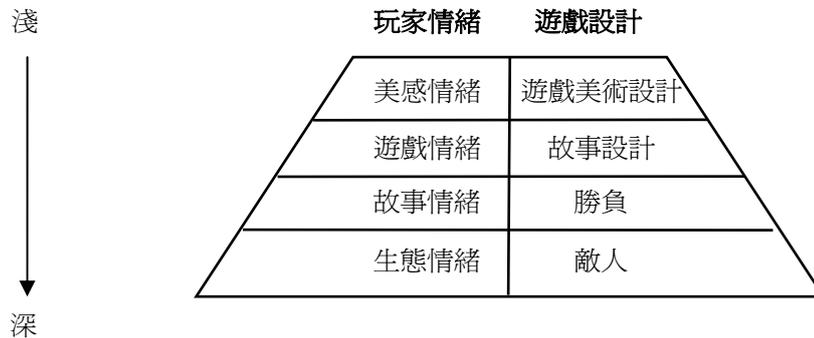


圖 5 玩家在遊戲中面對敵人時的情緒層次

也就是說，從這樣的回溯過程可以知道，即便是這四種情緒在概念上是互有區分的，但遊戲的美術設計是讓玩家涉入這個遊戲中最純粹的情緒反應（也就是人工情緒），並足以漸次激起玩家在遊戲中各種類型的情緒，這些情緒來自於遊戲中的角色設計是否精良，或者可以說，玩家在豐富的模擬世界中，藉由化身中介我們在虛擬世界中的行動，經由我們的情緒感官模擬在真實世界中的感受(Castronova, 2003)，而讓玩家感受到緊湊而複雜的反應。

而 Rollings & Adams(2003)也認為，在遊戲設計的層次中，肉體外觀是一個極重要的部分，玩家必須能在畫面上清楚分別出每個角色的不同，特別的自己的化身。只要遊戲的科技程度與美術設計允許，遊戲化身之肉體外觀的調整彈性就應該要越大越好，盡量符合玩家對於化身的角色期待，使玩家在角色期待與角色構想階段的感受能愈沒有差異愈好，即便這項調整功能對遊戲性、玩家辨識難易度等已經沒有太大影響，顯示化身調整的美術設計上對玩家的遊戲過程具備重要的影響力。而許朝欽、梁朝雲(2004)也提出 MMORPG 的設計要素中，表示角色設定會影響玩家所選擇的職業、技能與遊戲進行的方式外，角色設定也需重視美術設計的部份。

此外，Jon Burgerman 也強調化身臉部特徵(facial features)的重要性，微調角色的各種特點，最微小的轉換可以對角色達成極大效用。Illustrator Neil McFarland 建議，思考「角色(character)一詞的意義」，將自己的生活融入、讓它們更吸引人，並賜予它們魔法，讓人們可以想像他們自己好像可以遇見這些角色，還有這些角色如何移動（轉引自 Rollings & Adams, 2003）。

然而在過去的電腦人機互動領域裡，學者 Norman 與其他認知領域學者一樣，專注於科學觀點上，因此相當排斥美感和情緒，只有關心認知識題，如 Norman(1980)撰寫著作《The Design of Everyday Things》，書中並沒有提及情緒，只有著重實用(utility)、使用性(usability)與功能形式(function form)，

這些都是呈現出冷靜邏輯的思考方式，但現在他卻認為，實用性和使用性固然重要，若失去樂趣和愉悅、快樂和興奮、焦慮和生氣、害怕和憤怒，仍會設計一個不良產品，儘管它很好用，功能很多，但也是一個令人生氣討厭的產品，除了情緒之外，Norman 也沒有提到美感、吸引及美麗等觀點(Norman, 2004)。

而 Norman(2004)在《Emotional Design》一書中，提出情緒設計觀點，將產品設計分為三個層次階段：本能層次(visceral level)、行為層次(behavioral level)、反思層次(reflective level)。

本能層次著重產品本身外觀(apperence)，以感知(perceptually based)為基礎；行為層次強調產品使用的愉悅感(pleasure)和效率(effectiveness)，以預期(expectation based)為基礎；反思層次是產品的理性(rationalization)和理智(intellectualization)，以理性(intellectually based)為基礎(Norman, 2004)。上述三個層次存在於每一個產品設計中，缺一不可，此外，它們在人類整體機能中，各自扮演不同角色，彼此相互調節。

Norman & Ortony(2006)認為這三個層次能夠有效整合人類行為的情感與認知歷程，每一個階段裡，存在著評價情緒和闡述認知的交互作用。多位學者建議設計者和研究人員可以善用情緒設計觀點，逐層分析三個階段，深入探討使用者經驗(Norman, 2004；Norman & Ortony, 2006)。

Norman(2004)認為使用者情緒反應是由內而生，運用情緒來分析使用者經驗之前，必須先了解人類大腦結構和運作方式。本能層次反應迅速，可以對好或壞、安全或危險，立即做出判斷，並向運動神經系統發出適當訊息，警告大腦其它組織器官去注意外界環境，為情感歷程起始點，大腦最簡單原始部分，取決於生物遺傳特性，可透過神經傳達素的控制訊號來強化或抑制本能層次；行為層次是處理大多數人類行為的所在地，無意識的進行活動或例行性操作，可透過控制訊號來強化或抑制本能層次；反思層次是人類演化發展的最高階運作，扮演著影響人類行為的重要角色，進行有意識理性思考，對自身反思，該階段的思考出現在情感系統傳達訊息之後，可以透過控制訊號來強化或抑制行為層次。值得注意的是，反思層次無法直接接收感知輸入和運動神經，只有本層和行為層次可以接收，反思層次僅限於監視和反思，可以設法改變或偏向下方行為層次。

當活動來自於最低下層的本能層次，稱為「由下而上 (bottom-up)」行為；當活動從最高上層的反思層次，稱為「由上而下 (top-down)」行為，下層和感覺輸入有關聯，上層和思考歷程有關聯，換言之，下而上的過程是感性知覺驅動，由上而下的過程是理性思考驅動(Norman, 2004)。

Norman, Ortony, & Russell(2003)表示，人類大腦是一個多重複雜的資訊

處理歷程，認知與情感彼此相互作用，兩者各持不同功能，認知系統是協助人們詮釋、理解和反射外界環境，包括大腦記憶；情感系統是協助人們快速評價和判斷外在事物，若感知潛在危機有可能發生時，大腦情感會發出警示訊息，並且協調認知運作，即時做出適當反應，認知訊號和情感訊號存在於每一個層次裡，傳遞方式是一層接著一層，傳遞方向有往上或往下，控制訊號則有強化與抑制作用，可以控制認知與情感訊號，採逐層向下傳遞。

人類感知器官接收外界刺激，將這些刺激訊息傳達給大腦，大腦三個層次接收到訊息之後，開始進行情感和認知歷程的處理運作，最後再傳達適當指令給運動神經的反應器官。本能、行為與反思層次在人類整體機能裡，各自扮演不同重要角色，當大腦處理資訊時，情緒與認知是同時存在於三個層次，彼此相互作用 (Norman, 2004)。過去學者是重視認知，忽略情緒層面，直到近期才逐漸改變，例如：Norman, Ortony, & Russell(2003)認為情感能改變認知歷程，Hudlicka(2003)也提到認知歷程裡，情緒是預先行為的歷程途徑，介於自動神經系統、新陳代謝與高層次認知指示，協助大腦做出最理想的資源分配。

歸納近期研究文獻，Norman & Ortony(2006)以情緒設計作為主軸，提出產品設計有兩個分歧點：(1)設計者觀點；(2)使用者觀點。兩者時而協調，時而不協調，協調與否在於構成產品和互動性的情緒起因，設計者強調產品外觀和實用，而使用者不同於設計者，重視本能、行為與反思三層次。設計者和使用者對於相同一項產品，各持相異看法，主要是受到情緒影響，情緒扮演著一個重要角色。對設計師來說，他們總是透過產品設計來引發情緒，然而，情緒是一種特殊重要的情感反應，存在使用者身上，並非產品本身，所以使用者的情緒不全然出自於設計者原先預期，僅有部分情緒是經過設計者引起，甚至有時候會出現與設計者預設的相反情緒。因此設計者應重新修正態度，改由使用者角度出發，先了解他們對於產品所引發情緒反應，再去著眼產品設計發展。

Hassenzahl(2004)認為近代研究者對於使用者經驗和情緒設計的觀點，多有所誤解，在使用者經驗方面，必須釐清一個錯誤觀念，設計者並非萬能，不可能設計一個經驗，只能為了經驗去設計一項產品，換句話說，設計者嘗試去形塑符合使用者心目中想要的經驗，但他們卻無法保證任何事情，可以設計一個可能性，但是不能提供一個絕對性。設計者必須迎合使用者需求去製作產品或介面，透過不同評估方法，了解使用者經驗，然後依據這些經驗分析，找出使用者需求，最後進入產品設計階段，研提相關建議。同時也提到，雖然每一個使用者各有不同的需求，但有普遍性的整體需求，設計者仍可以依據這些分析資料，設計一個符合使用者需求的產品，係為新興電腦人機互動研究的主要目標。

在情緒設計方面，Hassenzahl(2004)認為情緒是一個短暫且快速變化的情感反應，若將情緒放置在產品中，讓產品附有感情，充其量只是為了取得一個短暫性經驗，瞬間消逝，如此作法有明顯錯誤，因此設計者應先了解情緒反應，再進一步探討使用者經驗，分析使用者需求，依循此觀點作為產品或介面設計的出發點。除此之外，Brave & Nass(2003)表示進行情緒研究不光只是測量使用者的情緒反應，還要探討情緒起因，分析情緒事前形成原因，

設計者了解使用者渴望的情緒狀態，分析不符合使用者期望原因為何，最後再依據這些資料，設計出一個適合使用者需求的產品介面。Tractinsky & Zmiri(2006)也同樣提到，情緒是人們對於某特定物品或事件的一種短暫反應，與個人的需求、目標或所關心事物，具有密切關聯性。Norman (2004)認為人類對於日常事物的情緒反應是很複雜的，取決於不同因素，有些是外在因素，例如：品牌、廣告促銷等，或是由設計師和製造廠商操控的產品因素，其次，還有內在因素，如使用者自我經驗，上述因素皆涵蓋於情緒設計，三個層次各自形成人們經驗的中心點。

情緒和使用者經驗密不可分，設計者應以使用者為中心，了解使用者於情緒設計三層次的情緒反應，再去探討情緒起因，有效評估使用者經驗和使用者需求，最後導入產品設計階段。本能、行為和反思三層次對於人類行為扮演關鍵角色，而產品設計、行銷和使用層面，也有同等重要作用(Norman, 2004)。Parizotto-Ribeiro & Hammond(2004)指出三個層次雖各有不同，但彼此間密切關聯，每一個階段裡，認知與情緒是相互交錯，一個帶有情緒成分的設計，即為產品成功關鍵因素，更甚於僅強調實務成分的設計。

四、動機、化身與情緒設計

在本段首先針對 Norman 的情緒設計提出介紹，在其內容中討論其與化身、動機之關係。Norman(2004)所提出的情緒設計分為三層次，分別為本能、行為與反思層次，可運用於產品設計階段，且認為本能、行為、反思三層次各代表不同涵義，彼此間的互動作用相當複雜，為为了提高應用性和實質效益，設計師可以簡化運用情緒設計觀點，將每一個層次對應到不同的產品特徵(product characteristics)，而這些特徵涵蓋情緒設計的設計因素，已足夠去評估分析一個使用者經驗。在此分別介紹情緒設計三層次之內容：

(一) 情緒設計－本能層次設計

設計者著重於產品外觀和表面特徵，即涉入本能層次設計。物件可以引發人們無意識的自動評價，以及迅速地區別它們是否安全或危險、好或壞、寒冷或溫暖、討厭或吸引，這牽涉到人類生存上的動物本能，需在一個複雜且無法預知環境裡，透過迅速即時的評價，啟動本能保護機制，以避開環境所產生的危險困境。

本能層次產生的正面評價會發出信號，表示有哪些地方非常合適存在的安全狀態，而負面評價會人們察覺可能潛在的危險，生物學提出一種解釋說明，人們有自動化歷程的本能，可以判別哪些顏色是溫暖的，哪些顏色是冷靜，例如：人們站立在峭崖邊緣，就會立即感受到危險，即為負面評價(Norman & Ortony, 2006)。

在本能層次中人們由生理反應主宰一切，包括注視、感覺及聲音，因此本能層次設計和人們原始的反應有著密切關係。這些與生俱來的自然本性，使得人們身處在一個自然環境，能藉此自身本能條件去轉換和接收強烈的情感訊號，這些訊號是可以被自動轉譯。本能層次不是以經驗或知識作為基礎，所以不需要去比對過去和未來預期，對於一切事物，只能描述當時目前情況。人們所引發的情緒反應是依循生物本能和典型辨識機制(pattern recognition mechanism)，後者是透過感知特徵(perceivable features)方式，對於當下(here-and-now)的狀態加以驅使，最後再做出適當的即時反應，總之，人們可以透過與生俱來的生理特徵，如注視、感覺、聲音，觀察外在一切事物(Norman & Ortony, 2006)。

然而，本能層次設計的本能反應與反應程度，有著的個人因素上的差異程度(individual differences)，因為每一個人都有不同的經驗感受。因此，對設計師而言，在本能層次設計上沒有任何一個設計可以滿足所有的使用者，所以一位好的設計師必須知道產品是為哪些族群或哪些使用者所設計的。為

了滿足各種需求和迎合個人喜好，解決方式就是設計出各種不同的產品，很多產品類別都有獨特性，每一種產品都是適合於不同的使用族群，而行銷領域常見的目標市場區隔(market segmentation)，為解決本能層次設計於個人差異的主要方式(Norman, 2004)。

本能層次設計與使用者最初反應有關，先於意識和思維，一種直接即刻感知(immediate perception)，主要強調產品外觀的評估分析(Norman & Ortony, 2006)。這是一個產品外觀可以發揮影響力的層次，也是形成使用者第一印象的地方，與直接性情感作用有關，產品必須感覺很好，看起來很好，感官享受和感性扮演著一個重要角色。由此可知，本能層次設計牽涉到產品一開始使用者所產生的初次感覺，包括產品外觀、觸感及感覺(Norman, 2004；Norman & Ortony, 2006)。

外觀(appearance)特徵過於籠統，涵蓋範圍廣泛，有必要釐清有哪些構成因素。使用者在沒有操作產品的情況下，第一次接觸產品的印象好壞是透過人類生理特徵，經過感覺器官與知覺能力的資訊處理歷程，再直接給予即時評價，判斷好壞或美醜與否，Katkin, Wiens, & Öhman(2001)表示在本能層次裡，人類的感覺器官(sensory)與知覺能力(perceptive ability)是連結在一起。張春興(1994)認為感覺與知覺的區別差異，端看兩者對訊息處理上層次的不同，前者只是憑感覺器官對環境刺激的覺察，層次較低；後者是對感覺獲得訊息作進一步處理，層次較高，總之，感覺是從生理歷程到心理歷程的開端，知覺是全部屬於心理歷程。

Gu(2006)根據人類的感覺與知覺架構，提出產品外觀的構成因素。當外界訊息經過生理的感覺器官之後，人們內心會產生五種知覺能力，分別為視覺(see)、觸覺(touch)、聽覺(hear)、嗅覺(smell)及味覺(taste)。這些知覺對應在產品外觀上，可歸納款式(style)、材質(material)、氣味(smell)及味道(taste)等四個因素。款式表示使用者對於產品外觀的視覺感受，包括顏色、形狀、圖案、符號、視覺材質；材質表示使用者對於產品外觀的觸覺感受，包括質地、溫度、硬度；氣味表示使用者對於產品外觀的嗅覺感受，包括層次、香氣、無味；味道表示使用者對於產品外觀的味覺感受，包括甜、酸、鹹、苦、辣。值得注意的是，Gu 沒有將聽覺感受納入產品外觀特徵，這是因為考量到每一項產品往往要等到使用者操作介面或啟動開關時，才有聲音或音樂出現（轉引自趙芝儀，2008）。

而 Norman(2004)則認為一個有效的本能層次設計，需要視覺、平面藝術家及工業工程師的技能，形狀造型、重量、生理感覺與物件材質十分重要。Creusen & Schoormans(2005)指出，產品外觀涵蓋形狀、尺寸大小與顏色等三種因素，可以影響產品視覺上的美感價值。

本研究採納學者 Gu 提出之外觀構成因素，並且參考 Norman 與

Creusen& Schoormans 之意見，加入其它因素。總結上述，對化身外觀包括款式、材質、氣味和味道四個因素，款式有顏色、形狀、圖案、符號、視覺材質、尺寸大小；材質有質地、溫度、硬度、重量；氣味有層次、香氣、無味；味道有甜、酸、鹹、苦、辣。

此外，Saffer(2006)認為外觀涵蓋許多因素特性，或多或少，沒有一定準則，設計者可依循研究目的，彈性增減或改變這些因素。也因此本研究重新檢視所有外觀因素，以符合研究目的。

在款式方面，化身的顏色又可以表現在頭髮顏色、膚色、五官顏色、配件顏色（色系、色調），形狀能表現在髮型、臉型、身體型態、配件造型，圖案與符號表現於面紋、圖騰，視覺材質表現在配件材質上，尺寸大小則是為化身五官比例、身高、身材比例，因此將這些項目在進行增設。除此之外，材質的溫度、硬度、重量，氣味的層次、香氣、無味，味道的甜、酸、鹹、苦、辣，對應在化身角色上，無法明確察覺到這些因素特徵，所以一併刪除，不納入討論，並將化身於本能層次設計內容與細節表示如下表 11。

表 11 化身於本能層次設計內容與定義

因素	內容	運用對於化身之定義	細節
款式(style)	顏色	化身之頭髮顏色	黑色、藍色、紅色、橘色等
		化身之皮膚顏色	
		化身之五官（眼、鼻、口等）顏色	
		化身之配件（非化身本體，如武器、裝備、寵物）顏色	
	形狀	化身之頭髮外型	馬尾、長直髮、捲髮等
		化身之臉部外型	圓臉、方形臉等
		化身之身體型態（如姿勢）	蹲下、彎腰等
		化身之配件（非化身本體，如武器、裝備、寵物）造型	劍型、法杖型武器等
	圖案與符號	在化身身上之圖案或符號（如面紋、圖騰）	神秘符號、魔法符文等
	視覺材質	化身之配件（非化身本體，如武器、裝備、寵物）材質	鋼鐵材質、木頭材質、布料材質等
	尺寸大小	化身五官之相對比例	眼睛和嘴巴的距離等
		化身之絕對身高	精靈和牛頭人的相對身高等
		化身之身材比例（如頭與身體之比例等）	高挑修長的身材比例等

(二) 情緒設計－行爲層次設計

在行爲層次上，主張人類所有能力與日常慣例行可以透過學習所養成。而人們在執行動作時，有可能處於一種潛意識或無意識狀態，可以涉入過去經驗與未來狀態或事件。行爲層次有助於熟練的例行操作，以駕駛汽車爲例，對於每天都要開車上下班的人，長期下來已成爲日常例行活動，將開車這個行爲視爲一種習性，因此當其在開車時，大腦的資訊處理歷程可以成功處在一種潛意識狀態，熟悉所有事物，習慣性的汽車發動、方向操作，且順利地行行駛於道路上(Norman, 2004)。

行爲層次引發的情緒反應，密切連結其後發生的預先期待，若使用者和產品進行互動，與原先預期有所矛盾衝突，不符合期望，使用者就會引起負面情感。當某個物件或產品未能符合人們心中既定的原先期望，就會一直感到生氣，產生強烈情緒反應，以致於心情低落，甚至出現踢打它們的憤怒動作，這是因爲使用者一直處於無法熟悉操作的狀態下，於是引發負面情緒反應。總之，行爲層次的情緒反應，具有預期引發(expectation-induced)特性，而這些反應是取決於人們慣例行爲和產品物件的互動關係(Norman & Ortony, 2006)。

設計者致力於產品使用與功能，即涉入行爲層次設計，涵蓋使用效能和使用愉悅(pleasure and effectiveness of use)。在使用效能方面，行爲層次設計強調功用，與產品使用操作有關，因此研究者必須了解使用者是如何使用這項產品，當人們與產品互動或操作過程中，究竟進行哪些活動，有哪些任務是需要提供協助的。使用(usage)是行爲層次設計的重要測試，它是獨立的，不受廣告或商業素材的支援，只有跟產品的效能，以及人們在操作過程中的舒適感覺與否有密切關係，所以在行爲層次階段，應以使用者爲中心的設計作爲主要原則(Norman, 2004)。

在使用效能方面，Abran, Khelifi, Suryan, & Seffah(2003)依據 ISO 9126 以及 ISO 9241 國際標準規範，以及多位學者的研究文獻，重新闡述名詞涵義，認爲使用效能包括任務達成比例、任務錯誤比例，以及每一單位時間的任務完成比例。簡單來說，使用效能意指一個過程當中的互動觀點，當使用者在操作產品或介面系統時，是否能夠順利完美的達成目標。

Norman(2004)認爲一個不良的行爲層次設計，將會導致使用者產生極大挫折或負面情緒，不懂爲什麼產品無法聽從命令，不給予正確回應，變的難以理解，這些複雜情況，經常讓使用者感到十分挫折，甚至生氣到想踢打、尖叫或狂罵，進一步追究起因，真正的錯誤不在於使用者，而是在於產品本身或是最初的不良設計。總結來說，使用效能和操作任務兩者之間，具有密切關係，當使用者未達成任務目標，或過程中發生錯誤時，就會造成負面情緒，反之，若執行任務成功，則會引發正面情緒。其次，一個良好的行爲層

次設計，除了使用效能，物件的自然感覺也很重要。使用者和產品發生互動時，大腦會出現一個主觀感受，支配外界刺激物的所有感覺，這是一種使用過程中的感官經驗，而正面的愉悅情緒可以協助使用者更有效率地去操作介面或執行任務(Norman, 2004)。

而愉悅感是一種感官享受，如同於身體感覺，當人們在操作產品過程中，感到迷惘或沮喪時，就會造成負面情感，反之，產品確實滿足需要，使用時充滿樂趣，就會容易實現目標，產生正面情感。Norman & Ortony(2006)定義使用愉悅一詞，意指人們在產品使用過程中，自身所引發的正面主觀感受，換言之，愉悅感是使用者在操作產品過程中，所引發的正面情緒反應和心理狀態，將化身於行為層次設計內容與細節表示如下表 12。

表 12 化身於行為層次設計內容與定義

內容	運用對於化身之定義	細節
使用操作	如何使用化身	使用物理攻擊、法術攻擊；天賦或屬性分配；如何在遊戲中操作化身進行特殊的活動（任務或副本）等
效能	完成任務的效率	完成活動的時間長短、達成活動原本預計之目的與否
愉悅感	使用化身所產生的正面情緒反應和心理狀態	使用化身當下或時候的心裡正面情緒反應，如開心、滿意等

(三) 情緒設計－反思層次設計

反思層次(reflection)是存在於人類理智功能的最高層次，具有意識(conscious)和自我察覺(self-aware)，也是一種反射、理解、過程監控及自我檢視行動的資訊運作，也是自我形象且多變化的複雜歷程，以及連貫情緒所有範圍的最後終點(Norman & Ortony, 2006)。

在情緒設計三層次中，只有反思層次可以產生完全成熟情緒，指的是高等情緒，例如：自尊(pride)、羞恥(shame)等，這些情緒帶有本能和行為層次的感官成分，以及感覺的意識詮釋，稱為「理智引發(intellectually-induced)」情緒性反應。換句話說，人們之所以會自我反省和責備，來自於自尊和羞恥心，當這些情緒被引發出來，大腦就會不斷地進行反思思考(Norman & Ortony, 2006)。

從設計師觀點來看，當人們想要對外炫耀或隱蔽自己擁有的產品，即表示反思層次歷程在開始運作，是進行有意識的思考。Norman(2004)表示反思層次涉及許多廣泛層面，包括一項產品或產品使用的訊息，或文化解釋和內在意義，然而，簡化應用在產品設計上，反思層次設計只要涵蓋自我形象、個人滿意及回憶等三個因素(self-image, personal satisfaction, memories)，足以

分析該階段的使用者經驗。

在自我形象方面，因為一項成功產品的真正價值在於滿足人們的情感需求，而其中以建立使用者的自我形象和自我定位最為重要，設計師不能只是重視功能和效率(Norman, 2004)。一般來說，人類對外界的言行舉止，以及全部擁有的物質產品，都可以當作是自我形象的表現，透過這些中介事物，可以進一步引導別人如何評斷我們，建立自己的自我形象，以及我們在旁人心目中的形象看法。反思層次是受到文化、經驗與流行風氣影響，取決於人們於社會中，想要扮演哪一種角色，而反思層次也會隨著個人、文化、年齡與時間等因素，而有所差異，這就是為什麼人們可以分辨各種服裝，哪一種穿著適合海灘派對或商業會議，或者可以選擇要對方傳達哪些訊息，如何與別人進行溝通，上述行為皆能代表個人社會地位與擔任身份角色的形象象徵(Norman & Ortony, 2006)。

在個人滿意方面，Sweeney, Maguire, & Shackel(1993)表示滿意性是使用者正面情緒，或是一種正面態度或意見看法。Abran, Khelifi, Suryan, & Seffah(2003)根據 ISO 9126 和 ISO 9241 國際標準規範，以及多位學者的文獻歸納，重新定義滿意度一詞，他們認為滿意度包括使用者喜愛或不喜愛的意見、使用者表現出挫折情緒的時間，以及使用者對於產品功能或特性的滿意程度評分。李青蓉等(1998)也同樣提及，滿意度意指使用者對系統介面的喜好和接受程度，既是一種主觀評價。綜上所述，個人滿意代表使用者的整體主觀評價，必須考量產品或介面的所有面向，換言之，就是使用者對於某一項產品的滿意與否或程度比較。

在回憶方面，回憶指的是使用者對一項產品或介面的過去整體印象，好壞與否。當使用者在回想某項產品時，大腦就會進行記憶資訊檢索，試圖思索產品所有一切，包括使用經驗、特殊經歷或相關人事物，而同一時間，腦中就會出現許多事件一起相互作用，某些不好的負面回憶，有可能被另一個正面回憶掩蓋過去，完全忽視一些小錯誤，或者是一些令人印象不好的事件不斷地被擴大，打破原先既定看法(Norman, 2004)，並將化身於反思層次設計內容與細節表示如下表 13。

表 13 化身於反思層次設計內容與定義

內容	運用對於化身之定義	細節
自我形象	使用者對於的化身形象與定位	使用化身的過程中，玩家自己化身給他人的形象或角色定位（如華麗或黑暗的角色形象等）
個人滿意	對化身之主觀評價、接受程度	使用化身的過程中，玩家的評價（覺得這個化身很好用、感到滿足等）
回憶	使用化身的經驗所形成之回憶	使用化身後，玩家對於使用化身回想的感

（四）情緒設計－三層次交互作用

Norman(2004)認為在產品設計中，情感三個層次的相互衝突是很常見，這也說明了情緒設計三層次的互動關係是交錯複雜，也就是說，一個真實產品提供一個連續性的衝突(real products provide a continual set of conflicts)。一個人在三個層次上，詮釋一個經驗，而這一個經驗在每一個層次的吸引力是各不相同，因為某些層次是趨向喜好，某些層次卻沒有顯著效果。一個成功的設計，必須在各個層次上都很優異出色的表現。

在情緒設計裡，每一個層次的設計需求，具有相當大的差別，本能層次著重先前意識(pre-consciousness)和先前思考(pre-thought)，即是形成外觀和第一印象的地方，關係人們一開始接觸產品所產生的影響，包括產品外觀、觸感與感覺。行為層次涉及到產品使用，以及使用者和產品之間互動經驗，而這個經驗本身涵蓋很多層面：功能、成效和使用性。其次，在全部層次裡，只有反思層次具備意識與最高層級的感覺、情緒及認知，才能感受到思考和情緒二者同時存的完全影響力，對於較為低階的本能和行為層次，只有情感，沒有詮釋或意識，詮釋(interpretation)、理解(understanding)和推理(reasoning)皆來自於反思層次。反思層次可以超越於其他層次之上，最容易受到文化、經驗、教育和個人差異影響隨之改變(Norman, 2004)。

除此之外，三個層次之間還有另外一個差異，就是時間。本能層次和行為層次的設計因素是涉及「現在此刻」，當人們實際上用眼睛看到及使用產品時的感覺和經驗，而反思層次則是延長較久的時間，涉及「過去、現在及未來」，人們透過大腦反思，人們能夠回想起過去事情，而相同時間裡，也會去思考未來。總言之，反思層次設計是一種長期關係，關係著人們擁有、炫耀及使用一項產品時，所引發的快樂感覺。

總結來說，Norman(2004)認為設計者應該在三個層次之間取得平衡，雖然三個層次各有不同設計因素，但仍多方面兼顧，任何一個真實的經驗感受是包括情緒設計中的所有層次，單一層次是很少見的，如果有一項產品實際上只有單一層次作用，那麼最大可能性一定來自於反思層次，而不是行層次和本能層次。

（五）小結：動機、化身與情緒設計

由前述學者對遊戲設計研究，所提出化身需重視的四大設計部份，本文整理如下：外觀上的設計、化身故事背景、化身能力與化身姓名。將化身設計部份比對 Yee(2006)對遊戲所提出玩家動機類型。

比對三種動機（征服類、社交類、沈浸類）類型之玩家可以發現的是，征服類動機會在意的衷於完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源的行為，正符合化身能力的呈現。而社交類動機在意與他人維持線上的關係，則是呈現於化身姓名等能夠呈現自我的面向，能藉由化身姓名的線索向別人透露自我的特質與個性。最後，就沈浸類動機來說，可以瞭解的是該類型玩家會透過設計化身沈浸於故事內容，因此化身的設計與化身故事背景或風格會影響該類玩家的沈浸感。

再比對玩家動機類型與情感設計層次可以瞭解到，征服類動機玩家在意的化身能力所對應的升級、成長、獲取資源等實屬 Norman 情緒層次之行為層次，化身能力涉及玩家如何進行任務之效率、如何操作化身的行動；社交類動機玩家會藉由化身進行聊天、與他人建立關係的行為，因此化身姓名為該動機類型者與他人建立關係的內容，而該對應到情緒設計層次中之反思層次（尤其是自我形象的部份）；對於沈浸類動機玩家，化身在外觀上設計尤其為引發情緒設計層次上的本能層次，由於該類型玩家特別會著重化身之客製化設計需求，因此對於外觀上的本能層次設計是特別在意，化身背後的故事背景則提供給沈浸類動機玩家一個幻想的故事情節，從故事中的線索玩家更能夠進行角色扮演的行為。歸結上述化身設計對應於玩家動機類型與情感設計層次方面，將結果彙整至表 14。

表 14 化身設計於玩家動機類型與情感設計層次

化身設計	玩家動機類型	情感設計層次
外觀上的設計	沈浸類動機	本能層次
化身故事背景	沈浸類動機	反思層次
化身能力	征服類動機	行為層次
化身姓名	社交類動機	反思層次

表格整理：本研究

據此，本研究首先針對化身外觀上之設計要素進行探討，但化身外觀設計的部份眾多，因此將針對本研究環境《魔獸世界》之化身設計進行探討，將選項控制於該遊戲中所提供所能選擇之化身外觀設計要素。據上述動機類型與化身設計之探討，歸納出其中研究問題之一：在化身外觀上的設計之在意程度，沈浸類動機玩家得分顯著大於其他兩類型玩家（社交類與征服類）。

五、研究目的與研究問題

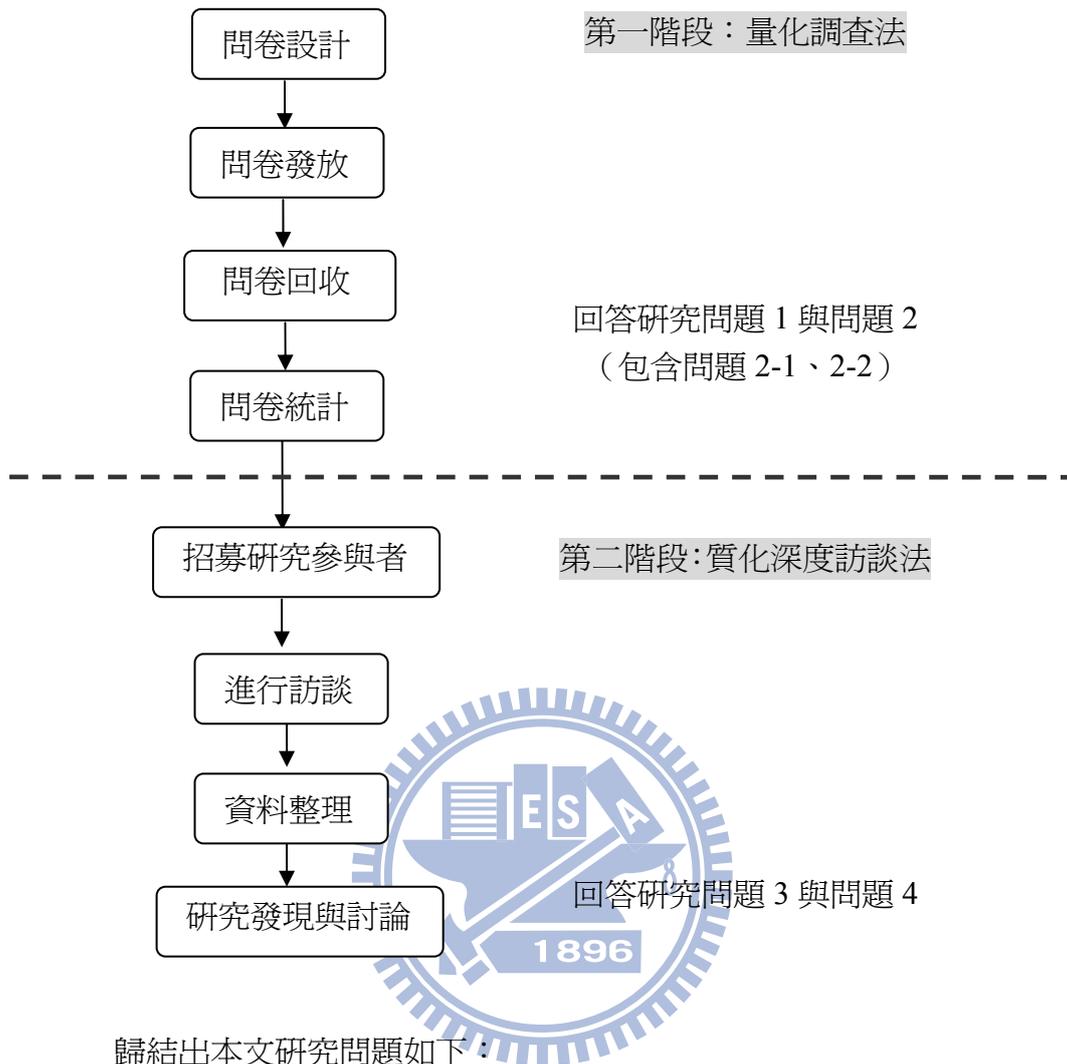
本研究主要目的是想瞭解玩家「動機類型」與「化身設計」之關聯，從玩家的觀點角度出發，在文獻中瞭解到，於角色扮演遊戲中，化身所扮演的重要性與玩家利用化身去進行遊戲中的所有行為，而行為表現就是動機的具體化結果。據此本文認為，以玩家的行為開始探查，從中瞭解動機類型與化身設計之關係。以活動理論為架構切入探討玩家遊戲動機意義與化身設計關係時，在研究方法上較具適用性。

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，在探討玩家遊戲動機與角色設計都將行為之關連性上，有助本文以系統、架構性的方式，了解玩家進行遊戲時的動態發展歷程以及相關情境影響因素，釐清玩家「動機類型」與「化身設計」之關連性，進而能提供設計者在遊戲環境設計上支援玩家更精確遊戲角色設計的參考。由於希望能全面性對化身進行探討，因此援引 Norman(2004)情緒設計探討化身設計的層次。

針對化身遊戲之分析，Norman(2004)對於使用者經驗之討論，認為需要了解使用者於情緒設計三層次的情緒反應，再去探討情緒起因，有效評估使用者經驗和使用者需求，最後導入產品設計階段。而設計者應著重「以使用者為中心」作為設計原則，瞭解本能、行為和反思三層次對於人類行為扮演關鍵角色，並將其納入產品設計的實踐中(Norman, 2004)。據此層次深入地對化身之設計要素進行探討。

本文採用兩階段的資料蒐集，第一階段採用問卷調查，主要是將玩家區分為三種動機類型，瞭解三種類型玩家重視之化身設計，其重視程度得分上是否達顯著，不同動機類型對於在意之設計要素是否具有顯著差異。第二階段主要採質性方法，針對第一階段無法回答到的部份一對不同動機類型玩家之化身設計與其情感設計層次面向進行資料蒐集，下圖為本研究之研究架構圖。

圖 6 資料蒐集流程圖



歸結出本文研究問題如下：

研究問題 1：總體玩家在意化身設計之因素為何？以因素分析歸因出整體玩家在意之設計要素。

假設 1：總體玩家在意之化身設計要素能被擷取出因素。

研究問題 2：三種動機類型玩家與都應其重視之化身設計，但其中沈浸類動機之在意程度應顯著高於其他兩類型玩家（征服類與社交類）。歸納出 2 個子問題與假設－問題 2-1、問題 2-2。

問題 2-1：不同動機類型玩家都重視之化身設計要素。

假設 2-1a：征服類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著($P < .05$)。

假設 2-1b：社交類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著($P < .05$)。

假設 2-1c：沈浸類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著($P < .05$)。

問題 2-2：沈浸類動機對於化身外觀之重視程度應高於其他兩類型玩家。

假設 2-2a：在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於征服類動機($P < .05$)。

假設 2-2b：在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於社交類動機($P < .05$)。

問題 1 至 2 採用量化分析工具，而問題 3 與問題 4 則採用質性的深度訪談方法，瞭解調查方法未釐清的概念或玩家動機與行為之關聯部份。在此歸結出問題 3 與問題 4 為：

研究問題 3：在不同活動中（初始化活動／合作活動），不同動機類型玩家對化身在意的特質在何？其差異之處為何？

研究問題 4：在不同活動中（初始化活動／合作活動），玩家動機與化身情緒設計需求為何？該如何以提昇化身設計，進而滿足不同動機玩家的需求？

根據以上研究問題，本文於研究方法章節中，將詳細說明回答上述問題所選用之研究方法，研究平台、樣本選擇與研究設計，以及實際執行研究之方式。



第三章 研究方法

本研究將資料蒐集之階段分為兩階段，第一階段為量化問卷調查，第二階段則為質性深入訪談；前文共歸納出四個研究問題，在研究問題 1-3 採用第一階段的資料蒐集進行瞭解，研究問題 3-4 則採用第二階段的資料蒐集來進行。

在研究問題 1，希望瞭解整體玩家對化身在意要素能否被整合成簡單的因素，因此在研究問題 1 之假設為，總體玩家對化身重視要素能被擷取出簡單因素。

對研究問題 2，則是基於化身為遊戲中的重要中介，認為三類型玩家都應重視化身設計，同時藉由文獻中推論沈浸類玩家對化身設計上應較其他兩類型玩家重視，因此在研究問題 2 中，列出兩個子問題（問題 2-1 與 2-2）。在問題 2-1 中，認為不同動機類型玩家都重視之化身設計要素，而該子問題之假設為 2-1a、2-1b 與 2-1c，征服類、社交類與沈浸類玩家對化身設計之重視程度皆應達顯著 ($P < .05$)。在問題 2-2 中，則是沈浸類玩家對化身設計上重視得分應顯著高於其他兩類型玩家（征服類與社交類），因此其假設為 2-2a：在化身外觀上的設計重視程度上，假設：2-2b 沈浸類動機玩家得分應顯著大於征服類動機 ($P < .05$)。

在研究問題 3 與 4，乃採用質性深度訪談增補量化問卷不足之處，包含在不同活動中（初始化活動／合作活動），問題 3 是詢問三類型玩家在意之化身設計特質；問題 4 則是在不同活動中，文家動機與化身設計情緒設計之需求。質性之資料是利用活動理論的概念，對不同之活動進行玩家動機與化身設計之深入的探討。

因此本章將對研究平台選擇、資料蒐集工具與分析方法以及資料篩選進行詳細之說明。

第一節 研究環境

本節將主要針對研究環境－《魔獸世界》進行解說，從選擇該遊戲為研究平台之原因、其遊戲故事背景介紹與相關玩家用語進行說明。

一、研究平台選擇

在研究平台的選擇上，本文研究目的在於探究玩家於角色扮演線上遊戲之動機與其化身使用行為之關聯，選擇《魔獸世界》作為研究平台。原因在於其具有豐富的角色設計，有助於幫助瞭解玩家如何選擇及使用化身之行

爲。

《魔獸世界》延續魔獸爭霸的故事背景，加入各種遊戲機制：個人任務、副本、戰場等，玩家經歷設計化身後便可以開始進行遊玩的行爲。在《魔獸世界》中將化身進行相當仔細的設計，分有十個種族、兩大陣營與九種職業，藉此對玩家使用化身行爲進行相當程度的探討。

魔獸世界的官方資料指出，魔獸世界是一款基於著名的《魔獸爭霸》系列遊戲歷史的即時多人線上角色扮演遊戲。玩家可以在其中扮演自己喜歡的英雄，探索、冒險、任務貫穿著這個龐大的世界。因為是「大型多人線上」(Massively Multiplayer)，魔獸世界允許數以千計的玩家同時活動在同一個世界裏。作為一款大型多人線上遊戲，《魔獸世界》可以使數千名玩家同時在這個世界中作戰。在《魔獸世界》中，所有的遊戲方式都是可行的。無論是一起結伴冒險或是在詩史戰爭中互相角鬥，玩家都將會找到朋友、組建聯盟，爲了力量和榮譽同敵人們戰鬥。而下表整理自官方網站之魔獸世界的遊戲介紹。

自 2004 年 11 月 23 日在北美、澳大利亞及紐西蘭推出之後，《魔獸世界》成爲全球最受歡迎的月費制多人線上角色扮演遊戲。在 2005 年與 2006 年成爲全球最暢銷的電腦遊戲。而《魔獸世界》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。在根據《魔獸世界》美國官方網站²表示，《魔獸世界》於 2005 年榮獲蘋果電腦股份有限公司最佳 Mac OS X 娛樂產品獎項(Best Mac OS X Entertainment Product)。

《魔獸世界》的第一部資料片「燃燒的遠征」在 2007 年躍居全球最暢銷的遊戲。在 2008 年，《魔獸世界》系列的遊戲就佔了五大暢銷電腦遊戲中的三名，資料片「巫妖王之怒」更在當年拿下第一，《魔獸世界》系列的遊戲更在 2009 年六大暢銷遊戲中佔了三個名額。

《魔獸世界》目前擁有八種不同語言的版本，在北美、歐洲、中國、韓國、澳大利亞、紐西蘭、新加坡、泰國、馬來西亞、印尼、菲律賓、智利、阿根廷及台灣、香港、澳門等地區的玩家可以親身體驗這款遊戲。

此外，在玩家的數量上，Blizzard Entertainment 於 2010 年宣佈，旗下獲獎無數的多人線上角色扮演遊戲《魔獸世界》全球會員人數已突破 1200 萬人，該款遊戲成爲歷年來最多人玩的大型線上角色扮演遊戲（陳智先，2009; Irvine, 2007; 林培淵，2006）。而在台灣方面，《魔獸世界》於 2005 年開始封測，平均上線人數約爲 12 萬人左右（李立達，2006），且爲台灣最受歡迎之線上遊戲之一（林培淵，2006）。

² 《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>

由上述可知，《魔獸世界》在遊戲內容設計與性質上，能對玩家之化身選擇進行深入的瞭解，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當性。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》簡介

（一）故事簡介

《魔獸世界》的故事背景，從泰坦創世開啓故事的序幕。泰坦天神創造世界為序幕，在創造宇宙萬物的同時並維持了世界的秩序。然而在宇宙的異次元中，存在其他邪惡勢力，泰坦為消除邪惡勢力的威脅，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。

（二）遊戲機制與角色設定

在創建一個角色的時候《魔獸世界》會給玩家很多的選擇。一共有 10 個種族和 10 個職業可供選擇（燃燒的遠征資料片新增了兩個新種族），但是首先玩家要選擇自己的陣營。可以加入部落或者聯盟，這個選擇將決定其在這個世界能做和所不能做的事情。玩家只能夠和本方陣營的玩家交談和組隊，但有些地區的城市和可交互 NPC 對一方陣營開放，有些則是對另外一方完全敵對。

《魔獸世界》中共有 10 個種族：人類、矮人、地精、夜精靈、德萊尼、獸人、食人妖、牛頭人、不死族與血精靈，共分成兩個對立的陣營：聯盟和部落。聯盟方面包括人類、矮人、地精、夜精靈與德萊尼，而部落方面包括獸人、食人妖、牛頭人、不死族與血精靈（見表 15）。

每個角色只能夠和本方陣營的玩家交談、組隊和建立工會。整個遊戲世界中有些地方對於一方是友好的而對另外一方是敵對的。另外，有些任務只

對一方陣營開放。每個種族都有各自的種族特性以及可以選擇的職業。這些種族特性和職業選擇幫助他們來完成世界上的各個目標（見圖 7 與表 16）。

表 15 《魔獸世界》中陣營、種族與職業類別

兩大陣營	十個種族	十種職業
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、死亡騎士
部落	獸人、食人妖、牛頭人、不死族、血精靈	

資料來源：陳智先(2009)

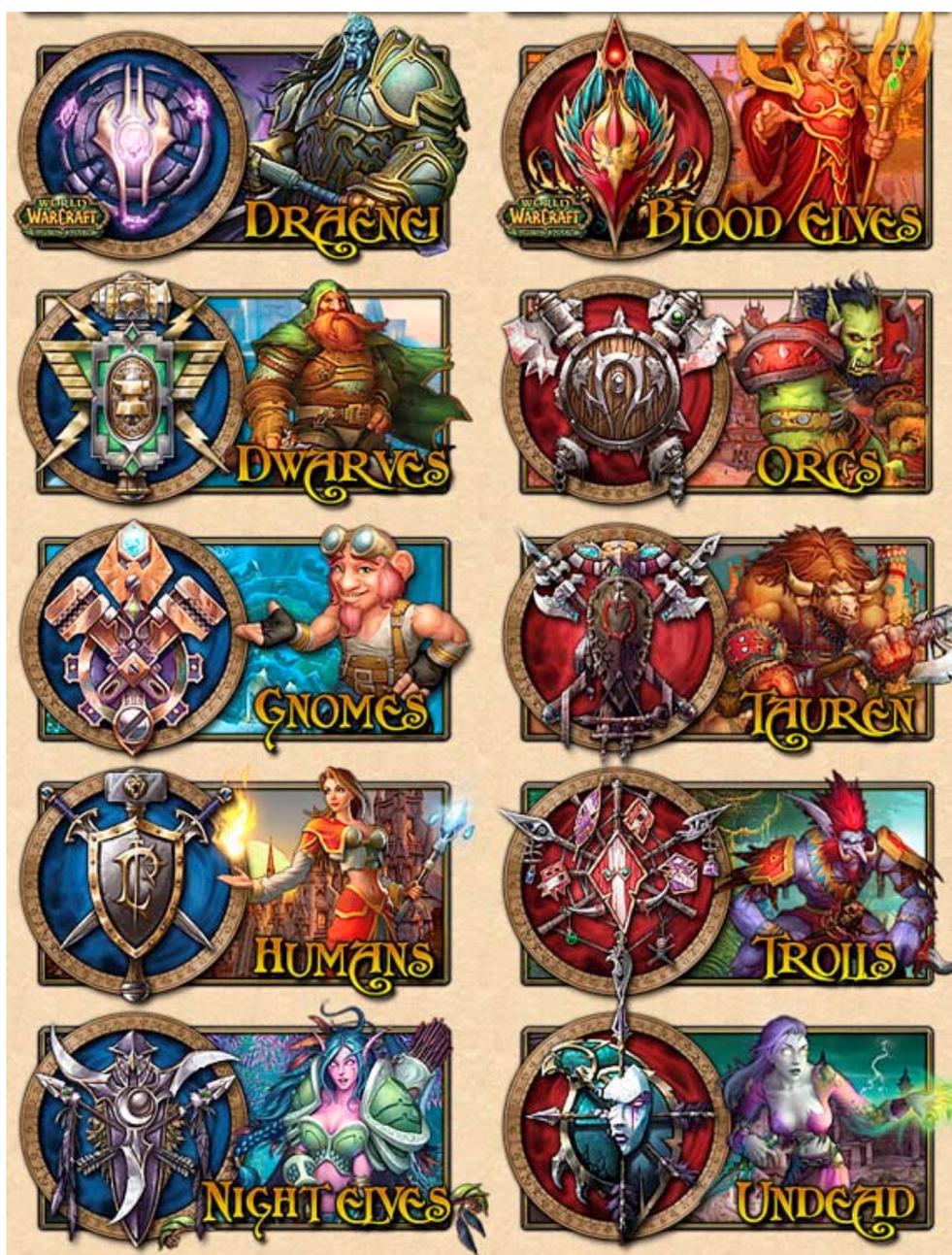
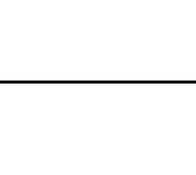


圖 7 《魔獸世界》各種族圖

註：左上至左下分別為德萊尼、矮人、地精、人類、夜精靈；右上至右下分別為血精靈、獸人、牛頭人、食人妖、不死族

表 16 《魔獸世界》角色職業表與其特性表

職業與圖示	可選擇種族	攻擊類型	使用裝備	使用武器	職業評價
德魯伊 	夜精靈、牛頭人	混合類，主要是治療者	布甲、皮甲	單手錘、匕首、拳套武器、法杖、雙手錘	出色的單練職業；出色的治療者
獵人 	夜精靈、矮人、獸人、牛頭人、食人妖	遠端物理攻擊者	布甲、皮甲、鎖甲	斧頭、匕首、火槍或弓箭、弩、拳套武器、長柄武器、法杖、劍、投擲武器、雙手斧、雙手劍	非常適合那些喜歡和寵物一起單練的玩家
法師 	人類、地精、不死族、食人妖	遠程魔法攻擊者	布甲	法杖、魔杖、匕首、單手劍	出色的遠程攻擊輸出者
聖騎士 	人類、矮人	混合類，第二治療者	鎖甲、皮甲、布甲、盾牌、以及板甲	單手和雙手錘、單手和雙手劍、單手和雙手斧、長柄武器	更偏向於近戰的混合類職業
牧師 	人類、夜精靈、矮人、不死族、食人妖	治療者	布甲	單手錘、匕首、法杖、魔杖	每個團隊都在苦苦追尋的職業
盜賊 	人類、矮人、夜精靈、獸人、不死族、地	近戰傷害輸出者	布甲、皮甲	匕首、投擲、單手劍、弓、弩、單手錘、拳套武器	適合喜歡輸出傷害的玩家

	精、食人妖				
薩滿 	獸人、牛頭人、食人妖	混合類，第二治療者	布甲、皮甲、盾牌、盔甲	單手錘、法杖、拳頭、單手斧、匕首、雙手斧和錘（需要天賦支援）	更偏向於魔法的混合類職業
術士 	人類、獸人、不死族、地精	減益法術施放者	布甲	匕首、魔杖、單手劍、法杖	出色的單練職業
戰士 	人類、矮人、夜精靈、地精、獸人、牛頭人、不死族、食人妖	主要肉盾	布甲、皮甲、盔甲、板甲、盾牌	全部（魔杖除外）	出色的吸收傷害者

資料來源：本研究自行整理，參考魔獸世界台灣官方網站

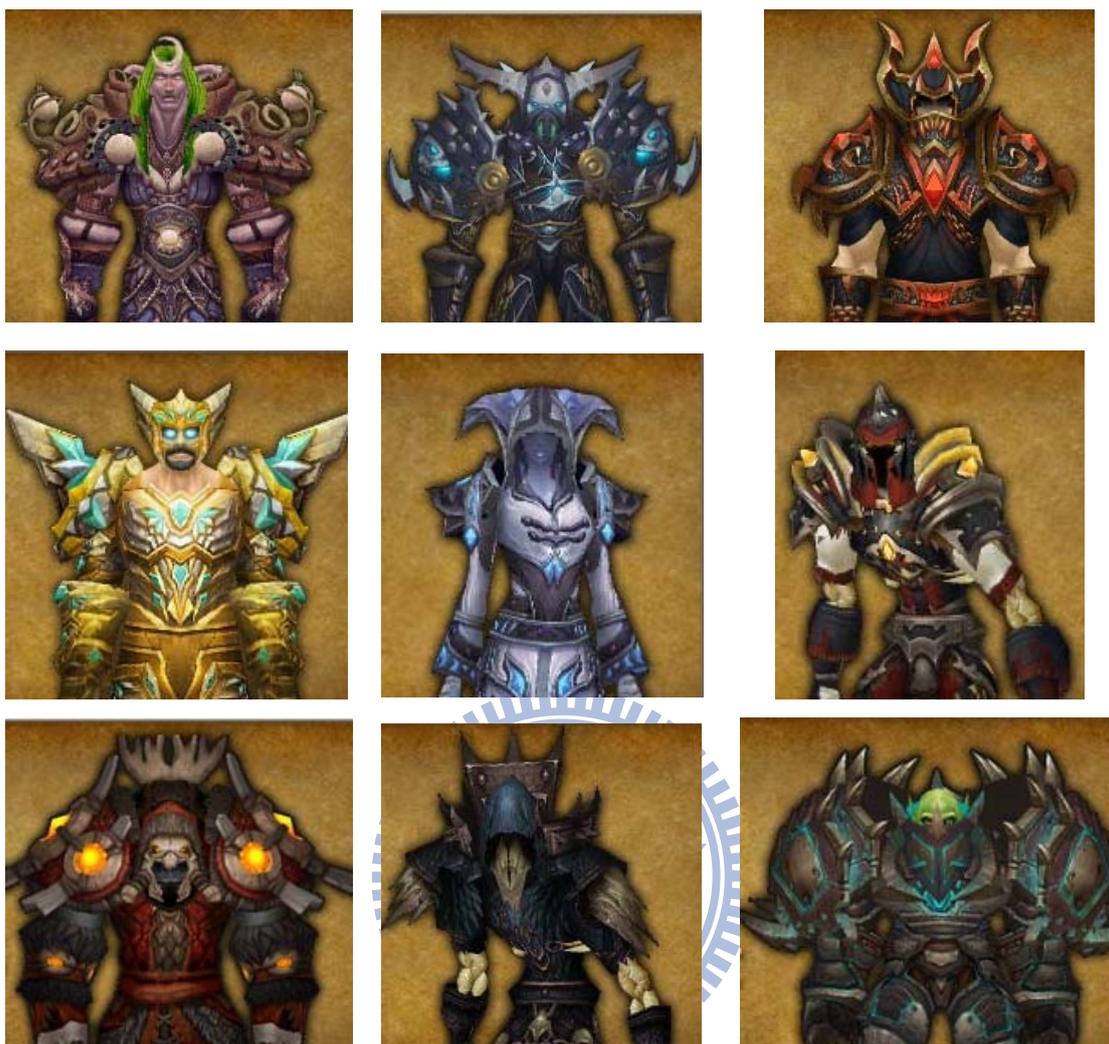


圖 8 《魔獸世界》各職業角色圖

註：左上到右上分別為德魯伊、獵人、法師；左中到右中為聖騎士、牧師、盜賊；左下到右下為薩滿、術士、戰士

此外，《魔獸世界》十分重視合作活動，在設計上同時供給數千人在一個伺服器中的線上遊戲，能透過簡單的組隊進行合作活動。組隊最少為 5 個成員，能共享經驗值。設計者還創造了 Raid³團隊，最多可以允許 40 個玩家一起對付強大的怪物和完成任務。

³ Raid：指總數6至40人的隊伍，能夠被劃分為2至8個5人小隊，利用數個團隊進行或解決任務。

三、《魔獸世界》基本術語介紹

表 17 為《魔獸世界》基本術語註解，由於玩家經常使用的專屬術語，同時在訪談過程以及本論文分析討論中都沿用許多玩家們的術語用法。為有助於閱讀上的理解，將相關基本術語整理如下。

表 17 《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)。
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。
DDer	DD為直接攻擊(direct damage)的簡稱，而DDer則是直接攻擊型的角色。在團隊中主坦負責吸引怪物與吸收傷害，DDer則是主要攻擊輸出的工作。

補師	團隊分工除坦克與DDer之外，補師的工作負責團隊中的支援隊友，主要為補血、回復法力，別讓團隊中的成員死掉，補師的工作通常不具有高數值的攻擊效果，但是其仍為團隊中不可缺少的重要角色。
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。
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	為仇恨值轉移。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。
DD	DD是direct damage的縮寫。表示直接傷害，用來形容一個攻擊所造成的傷害數值（非持續性傷害）。
RL	RL 為raid leader的縮寫。在團隊中表示團隊隊長領導人，會瞭解戰鬥戰略、進行分配工作的任務，為團隊中的核心人物。
屬性	主要分為：力量 (STR)、敏捷 (AGI)、耐力 (STA)、智力 (INT)與精神 (SPI)，這些屬性以數值方式呈現，數值高則代表增加其對應的能力。
天賦	每個職業都有三類天賦，各自擁有不同的重點特色。天賦能夠強化與此天賦樹相關的技能。天賦樹為垂直分層結構，要學習第一層(頂層)天賦，需花費一定的天賦點數在此類天賦。有時候，需要先投資一些點數學習較上層的天賦，才能夠學習某些較底層的天賦。

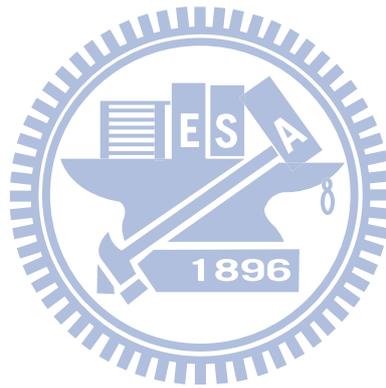
資料來源：整理自黃鈺棠(2007)、林培淵(2007)、陳智先(2009)以及參與研究玩家於訪談過程中說明

第二節 研究工具

因本研究採用兩階段的資料蒐集，故在本節介紹不同的研究工具。問卷調查法為第一階段的資料蒐集工具，訪談法則是第二階段的資料蒐集工具，活動理論是針對訪談蒐集完之資料進行分析之工具。

一、研究過程(Research Procedure)

在資料收集過程上，主要分為招募與聯繫研究參與玩家。下圖 9 為本文資料收集流程全貌。



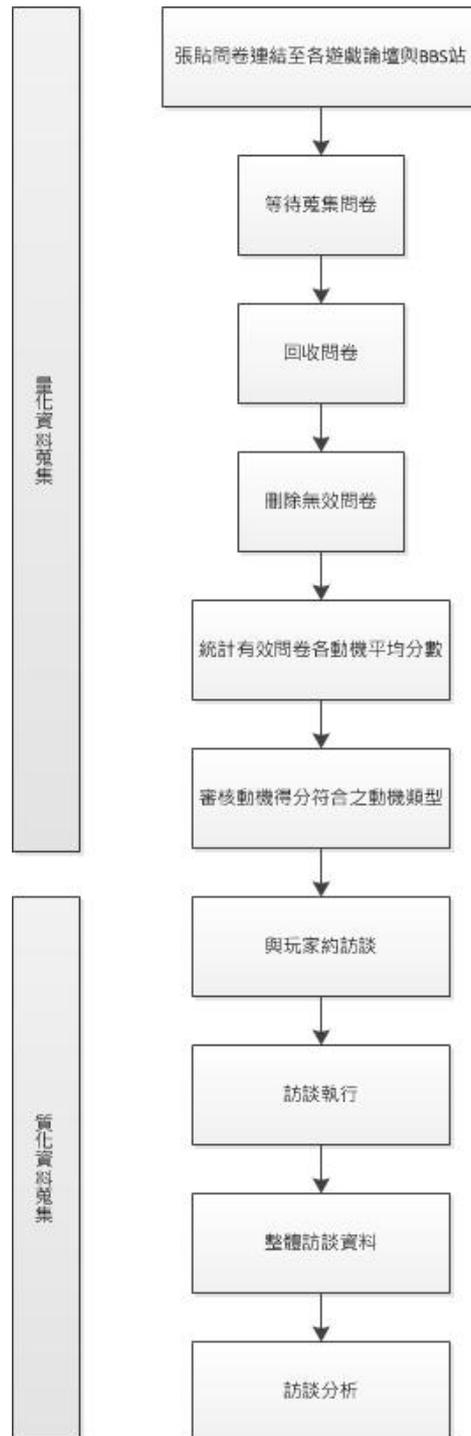


圖 9 資料蒐集流程圖

二、問卷調查法

問卷是一種用來統計或調查資料的問題表格，也是用來蒐集資料的工具之一，利用問卷可以調查受訪者對某項事物的認知或是行為態度的問題，並了解受訪者對社會事實的意見並分析其行為狀況（葉至誠、葉立誠，1999）。此外，問卷調查是一種發掘事實現況的研究方式，最大的目的是蒐集、累積某一目標族群的各項科學教育屬性的基本資料，可分為描述性研究及分析性研究兩大類。在決定是否採用問卷法作為研究工具，需考量是否能順利達成研究目標以及注意研究樣本在問卷上的配合度。

在社會科學研究中，運用問卷來蒐集資料的方法有很多種，我們可以依訪問的實際媒介分成四種類型：人員面談、電話訪問、郵寄問卷訪問與網路問卷調查法。問卷調查的實施過程可分為七個過程：(1)確定擬探究的問題；(2)蒐集相關文獻；(3)詳細開列擬調查和探究問題細節；(4)確立研究的理論架構或基本概念架構；(5)設計研究過程和研究工具；(6)實施問卷調查；(7)處理分析和解釋資料。其中必須特別注意問卷目的、內容、題目、格式的設
計以及如何提高問卷的回收率。

問卷調查結果的處理與分析，就回收問卷後，應檢視無效、有效問卷然後編碼輸入電腦做處理。另外也應考慮回收率的問題、問卷的信度及效度，以作為推論及解釋問卷調查的極限。

而本研究考慮到不容易取得實際玩家的基本資料或聯絡方式，因此採取網路問卷中全球資訊網(WWW)的問卷型態。將問卷放置於玩家會接觸的媒體平台上，提高問卷的填答率。此外，網路問卷具有低成本、即時性、方便性等優點，提供填答者最大的彈性，同時也提供受訪者與研究者之間方便的溝通管道，因此能得到填答者的聯絡方式，以便詢問受訪者進行後續訪談法的可能性。

然而線上問卷缺失，卻存在重複填答、隨意填答資料的樣本問題，因此本研究在後續蒐集完資料後，利用系統紀錄填答者之 IP 位置，以降低重複填答的樣本問題；再利用漏題方式，來檢驗隨意填答之問卷樣本，是故在樣本問卷樣本蒐集完後，需要檢測該樣本漏題達兩題以上（包含兩題）及問卷基本資料填答不實，在本研究皆視為無效問卷。

在網路問卷的系統中，則是利用 My3Q 線上問卷系統 (<http://www.my3q.com/>)設計與進行本研究之第一階段之資料蒐集。

其中題項包含三大部份（問卷見附錄一），第一部份為動機問項，主要

是瞭解該填答者符合的動機類型，該問項是主要採 Yee(2006)對於玩家動機的分類問卷翻譯題項，題項如：「您是否熱衷於計算、比較不同攻擊招式之間暴擊怪物的機率？或不同裝備之間閃避怪物魔法傷害的機率？」在第一部份的動機問項總計為 13 大題，某些大題包含若干小題。採用 Yee 之動機類型問卷乃能藉由該問卷瞭解受測者所屬之動機屬性之相對數值，符合本研究之研究立意，對於 Yee 之相關探討於前文文獻探討中已深入說明。

第二部份為化身設計問項，是希望瞭解玩家對於化身在設計上的各部份的重視程度，化身設計問項則是參考 Yahoo!Avatars 化身建置系統 (<http://avatars.yahoo.com/>)中玩家能設計的部份（範例見圖 10），採 Yahoo 之化身設計主要原因在於，Yahoo!Avatars 屬為化身設計所參考之範本之一，包含之化身屬性具代表性；再針對本研究之研究環境進行調整，瞭解魔獸世界中提供的化身選項，共歸納出化身外觀設計部份：頭髮外型、頭髮顏色、身材比例、膚色、五官比例、五官顏色、裝備外觀、裝備材質與其他部份（此問項為開放式問題，填答者能自行填寫），並以 Likert 五分量表為選項（非常重視/重視/無意見/不重視/非常不重視），提項如：「請問在魔獸世界中，您對角色之頭髮外型設計在議程度為何？」；並在最後一題問項提供開放式問題能讓研究者瞭解問項的不足之處，並能在後續深度訪談中訪問到這些部份。



圖 10 Yahoo! Avatars 建置選項範例

第三部份為基本資料問項，主要是填答研究者之各項基本資料，像是性別、年齡區間、真實職業、所在地區、聯絡方式及是否願意進一步接受訪談等，提項如：「請問您的姓名或暱稱是？」，藉由基本資料的填寫也可以過濾重複填答的無效問卷。

表 18 問卷說明頁面與三階段問題範例

預覽問卷問卷
魔獸世界玩家動機與行為之研究
魔獸世界玩家動機與行為之研究
作者：汪依穎

親愛的朋友您好：

首先感謝您撥冗填答這份問卷！這是一份學術研究的調查問卷，主要希望能透過此問卷瞭解您對在魔獸世界的一些行為，期盼您能撥出幾分鐘寶貴的時間回答這份問卷。本研究共分為三大部份，待問卷收集完畢，將於有效問卷中抽出三份問卷，獎品為魔獸世界月卡一張（共送出三張），屆時將以E-mail聯絡得獎名單。您所填寫的資料將作為本研究之用，絕不對外公開，敬請安心作答。十分感謝您的協助與配合，在此致上十二萬分之謝意！

交通大學傳播所研究生 汪依穎 敬上

[下一頁 >>](#)

必須回答有 * 記號的問題

第一部份：請問在魔獸世界中，您對以下角色設計部份的「在意程度」進行勾選

	完全沒有興趣	沒有興趣	無意見	有興趣	非常有興趣
1* 您是否熱衷於計算、比較不同攻擊招式之間暴擊怪物的機率？或不同裝備之間閃避怪物魔法傷害的機率？	<input type="radio"/>				

第二部份：對化身設計的在意程度

	非常在意	在意	無意見	不在意	非常不在意
1* 對「頭髮外型」	<input type="radio"/>				

第三部份：個人基本資料

1* 請問您的姓名或暱稱是

藉由線上問卷的蒐集後，會以各種方式檢視問卷的有效性，包含 IP 重複填答、未填答或漏題兩題以上、整份問卷無意見者與基本資料填答不實者，皆被視為無效問卷，在此無效問卷故不進行統計的檢測，藉此方式提昇問卷的有效性，最後進行各種統計方法的檢驗。

三、訪談法

多人線上角色扮演遊戲是玩家利用化身在遊戲中進行遊玩行為，依據本文研究目的和問題，利用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活動情境之分析單位，因而本文在研究方法選定上，主要依循活動理論之基礎。

活動理論強調從被研究者（使用者）角度出發，以及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，認為研究是一種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）。

訪談法是研究者對被研究者進行交談、詢問的一種活動，因此訪談法 (Interview) 是一種研究性交談，研究者透過口頭談話方式從被研究者那裡收集，從中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。而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）。

訪談法具有各種形式，包含：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研究問題之掌控、確定程度高低程度差異，而焦點團體則是由訪談者引導一群成員針對特定主題進行討論。因此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，本文認為採取半結構式之訪談方式較為適當。由於本文想探尋玩家在遊戲中之行為，以及其對於使用化身之意義詮釋，因而除了事先擬定之問題外，尚須根據玩家對於化身使用的脈絡，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。綜觀上述說明，認為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，結合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，促使他們更詳細地說出答案與相關想法，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)：研究者向研究對象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)：此部分按照容易至困難的順序，有邏輯地提出問題。
4. 訪談降溫(cool-off period)：包含一些簡單的問題。
5. 訪談結束(closing)：關掉錄音設備及收拾筆記，做些表示訪談結束的動作，並達謝受訪者。

訪談規劃依循上述之建議步驟，並開啓玩家之化身或玩家執行活動中的影片或檔案，輔助玩家針對研究問題做出回答。

而訪談大綱乃針對研究問題 3 與問題 4 進行設計。在研究問題 3 想了解的是，「在不同活動中（初始化活動／合作活動），不同動機類型玩家對化身在意的特質在何？其差異之處為何？」而研究問題 4 則是詢問，「在不同活動中（初始化活動／合作活動），玩家動機與化身情緒設計需求為何？該如何以提昇化身設計，進而滿足不同動機玩家的需求？」

採用訪談之研究方法，主要想藉由該方法，進一步了解玩家於遊戲中化身使用之情形，對於化身使用之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。再藉由玩家截取其化身圖片，作為進行訪談的補充資料，藉此捕捉玩家使用化身之內容。

在訪談大綱設計上，根據 Preece et al.(2002)建議之訪談進行步驟，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流程向受訪者解說，讓受訪者對過程能有初步了解，能讓訪談對象緩和、放鬆心情，且能引導受訪對象進入訪談狀況。

隨後，在訪談上逐漸帶入本文核心問題，此部份主要依據活動內容分類分為兩大部分，分別為「初始化活動」與「合作活動」問題。問題 3 和問題 4 之訪談問題採用活動理論的要素進行條列，主要詢問玩家活動中之目的、活動內容與其使用之工具作為問題條列之原則。

初始化活動主要包含請玩家回顧當時設計化身時主要做了什麼行為，有何不足之處；合作活動主要需針對玩家不同的目的加以詢問玩家對化身之考量與行為，同時也會對玩家所擷取的有趣照片或訪談提供的有趣觀點進一步詢問，瞭解玩家之想法與對化身之意義詮釋。

在核心問題結束後，再以補充之問題加以詢問，挖掘主要核心問題可能忽略的部份，且將訪談導入收尾階段，緩和訪談步調。最後以給予其車馬費、表達致謝結束訪談。詳細訪談問題、進行階段與活動理論依據參見表 19。

表 19 訪談大綱問題題項

流程	訪談問題內容	活動理論依據
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的角色使用情形。待會訪談過程中我們會可以一般看你的角色或你活動中所截錄之圖片，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簽訪談同意書，並說明訪談流程）	
Warm-up	<p>化身選擇情況</p> <p>1. 請選擇你創立最喜歡的一隻角色，並說明此角色「種族」、「職業」、「角色性別」？</p> <p>2. 會什麼會最喜歡這隻角色？請說明您的理由。</p>	
Main	<p>初始</p> <p>3. 您當初設計這個角色用意是什麼？</p>	活動動機與目的
	<p>化</p> <p>4. 回顧你設計的當初，你首先考慮什麼要素？（ex.臉型/眼型/眉型/鼻型/唇型/耳型/毛髮/身材比例/化妝/五官相對位置）基於什麼原因你這樣選擇？</p>	使用工具
	<p>活</p> <p>5. 你當花很多時間在角色的設計上嗎？哪個部份花最多時間選擇？為什麼？</p>	活動內容與工具
	<p>動</p> <p>6. 這些要素有任何優先順序嗎？有那個要素是你不重視的嗎？如果可以客製化外觀的話，你最想要修改哪個（哪些）部份？為什麼？</p>	活動內容與工具
	<p>7. 除此之外，那時候還考慮了什麼？（ex角色性別/職業/未來可配戴的武器裝備材質/貼圖/技能法術/說話/動作模組/特殊效果...）為什麼呢？</p>	工具
	<p>8. 整體而言，你對自己的角色滿意嗎？有什麼不滿意的地方嗎（請說明還可以修改什麼角色設計的部份）？為什麼？</p>	工具
	<p>9. 在非副本或任務階段，你以什麼條件來裝備武器/裝備？</p>	工具
	<p>合</p> <p>10. 通常你進行了什麼合作活動？你進行這個活動的目的為何？</p>	活動內容
	<p>作</p> <p>11. 角色是否有如你預期幫你達到目的？為什麼？</p>	活動目的與動機
	<p>活</p> <p>12. 在合作活動中，你在意前述初始化活動那些設計要素有哪部份？</p>	工具
	<p>動</p> <p>13. 會藉由各種配件來塑造不同的角色感覺嗎？（例：裝備武器/襯衣外袍/寵物）塑造了什麼樣的感覺？</p>	工具
	<p>14. 什麼樣的配件讓你覺得在該活動中是加分的？為什麼？</p>	工具
	<p>15. 對你而言，怎樣算是效率與愉快的化身使用情形？會重視效率或愉快度嗎？為什麼？</p>	工具

	16. 在該活動你對自己的角色滿意嗎？有什麼不滿意的地方嗎(請說明還可以修改什麼角色設計的部份)？為什麼？	工具
Cool-off period	補充問題 17. 你的背包及倉庫通常放了什麼東西？ 18. 為什麼會放在背包或倉庫？這些東西對你而言的意義為何？ 19. 是否其他有令你覺得有趣或想取得的物品、裝備或武器？	工具
Closing	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！（給予訪談相關費用）	



四、分析方法－活動理論

在理論的發展背景上，過去與人機互動領域相關之理論多半源自於認知科學領域，且多半在研究方法上採取實驗法。認知科學是聚焦於個人的心理現象差異之分析，屬於微觀的觀點，像是心智模式(mental model)、認知地圖(cognitive maps)等，這種容易忽略了如社會、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中所產生的重要性，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(陳智先，2009)。

Kuutti(1991)認為對於許多成熟的研究領域中，「如何選擇基本研究單位來分析」是個重要的問題。因為若面臨無法使用目前架構與研究慣例來進行研究時，這個必須回頭思考什麼是最適合目前研究的基本分析單位，此時新的領域將會被創立。因此，Kuutti 提出活動理論(Activity Theory)，並以活動作為分析的主要單位。

相較於其他行為或社會科學研究，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」，能以全觀之角度分析活動過程中個人與工具間的互動關係。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。

就目前研究而言，將活動理論援引自線上遊戲之研究為數並不多，因此各研究嘗試將活動理論作為研究架構。陳智先(2009)將活動理論架構從原本應用在人機互動、CSCW 及其延伸之 CSCP 相關研究(Kuutti, 1991; 黃鈺棠，2007)，延伸到線上遊戲社交性之研究，主要觀察遊戲玩家如何在情境中建構「第三場域」(the Third Places)，從動態觀點探討遊戲中空間環境與玩家社交互動之關係。其結果發現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(陳智先，2009)。藉由活動理論納入線上遊戲之研究中，可以更加瞭解該如何瞭解虛擬世界的互動過程，此外更能夠將活動理論實踐於線上遊戲的場域中，從中發現探討該理論是否有不足之處。

總歸來說，活動理論提供給研究者一個有系統的架構，能依照活動內容組成要素加以分析，同時著重活動中的情境因素，而活動理論是將要分析的情境活動，依照活動結構圖之架構將組成要素找出觀察的情境模式化(model the situation being examined)，藉此有系統地研究活動理論架構中之要素關聯性。

活動理論架構中的核心是「活動」(activity)本身，而在活動的分析結構上，主要奠基於 Vygotsky(1978)所提出的人類活動中介模型(mediational model) (見下圖 11)。隨後納入 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，如下圖 12 所示。

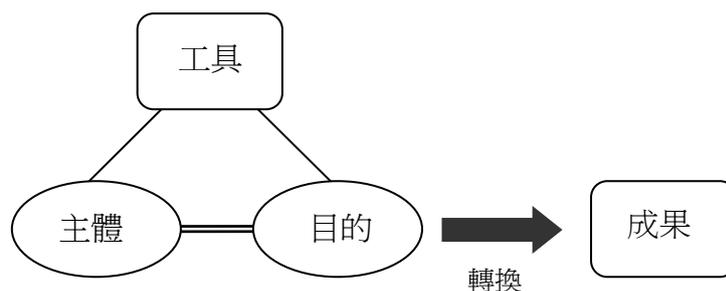


圖 11 個人層次的活動架構(Kuutti, 1996)

本研究所選擇活動為初始化活動與合作活動，在文獻討論中針對兩活動比較其差異，若以活動理論來看，可以了解的是在角色扮演遊戲中，玩家遊戲進入前必須建立角色，在此過程遊戲會提供許多選擇，藉此玩家建構自己喜歡的化身。建構完成後，會教導玩家熟習化身的操作方式（透過新手任務）、認知故事結構、遊戲的規則、累積資源與認識遊戲中的其他玩家，經歷這些過程後，玩家讓化身不斷成長（提昇化身等級）、利用化身探索整個遊戲環境與對遊戲中的各種指示（任務或需求）有初步的瞭解。一開始玩家面對化身的各項選擇皆為初始化(initialization)狀態，透過創建得到化身最基本的各種參數，並進入遊戲中從事成長與累積資源的活動，據此本文將以上活動稱為「初始化活動」。

活動本身是根據三種構成要素所構成—主體、目的與社群，這三者分別有不同的人工製品所中介它們。主體與社群之間的關係是由「慣例」(rules)做為中介，慣例涵蓋明確或隱含的規範、規則、社群中的社會關係等；目的與社群之間的關係由「分工」(division of labor)做為中介，分工是指將目的轉換為結果過程中，明確或隱含的社群組織工作；而主體和目的之間的關係是由「工具」做為中介，工具可以是在轉換過程中使用的任何東西，包含實質工具或思想工具。下圖 12 為活動之整體架構圖。

初始化活動無關社群層面，因此並無關慣例與分工之要素，相對上而言，本研究中討論的合作活動則是，在線上多人角色扮演遊戲中，玩家並非靠著自己一個人的力量去進行遊戲，玩家間進行互動以累積各種資源。通常

這種互動的型態是互相幫助或合作的形式存在，透過互相合作的活動，玩家們能將彼此在遊戲所蒐集到的資訊進行交流且交換所需的資源，藉此玩家以更快速度的累積遊戲資本，而本研究將這些合作性(cooperative)的行為統稱為合作活動。

深究來說，合作活動可算是比初始化活動更進階的活動型態，玩家透過初始化活動所學習到操作化身的技術，在此透過合作性質的任務或副本，對這些技巧加以精進，而可以在這個活動中利用初始化所累積到的人脈，透過交流而交換彼此所需的資訊或資源。

相對於初始化活動，合作活動可說需要與其他玩家(不論認識或不認識)進行遊戲，玩家互動型態是既競爭又合作的，在合作的部分是需要其他化身屬性的協助，完成活動能得到低機率且高報酬的獎勵，因此玩家必須競爭這些低機率的獎勵。

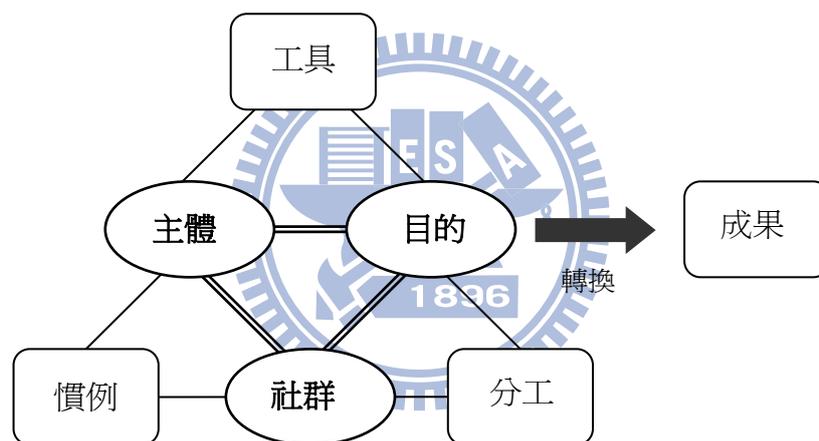


圖 12 活動理論的基本架構

換句話說，在活動理論的結構下，主體、目的與社群的動態關係影響其中介人工製品，例如：主體在特定社群下可能產生不同的規範或慣例，而使得主體必須遵守；而在特定社群下的不同目的之主體，則也會產生不同的分工模式；而主體基於不同目的也會對工具採用加以取捨或選擇。

此外，活動為目的所導引，且將目的轉換(transformation)為成果(outcome)。在活動過程中，目的與動機隨時都有可能改變。Kuutti(1996)並指出，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。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。

而活動具有層級的區隔，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)。

在活動的階層方面來看的話，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)，如下圖 13 所示。

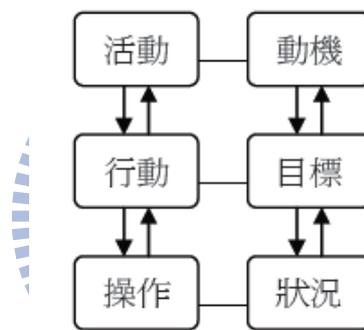


圖 13 活動階層圖

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。

第三節 樣本選擇

一、研究參與者(Subects)篩選

本文之研究目的，在於探討玩家於遊戲中的化身使用情形，以及玩家動機與化身在意要素之關係，以做為化身設計之參考。而本研究在資料蒐集上分為兩階段，因此分為第一階段量化資料蒐集與第二階段質化資料蒐集進行說明。

在量化問卷蒐集上，在招募玩家條件上，玩家動機與使用化身的經歷為重要考量。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。因此在玩家樣本篩選上，玩家遊戲動機、年資、等級等，皆是本文重要依據標準。

在動機方面，本文利用 Yee(2006)所發展之玩家動機問卷，藉此篩選動機類型得分較高者，放置於 My3Q 網路問卷空間，並在《魔獸世界》完家常聚集的討論版中（PTT 魔獸版、巴哈姆特、遊戲基地等）提供本研究問卷之連結網址。

而根據 Yee 對於玩家動機的分類，是以區分為：征服型、社交型與沈浸型三類玩家動機，並強調研究工具所分出的三大遊戲動機並非彼此衝突。因此每位問卷填寫者必須填答完所有問題後，根據其所達的內容，給予其每種動機的平均分數，也就是說每位填答者會有三個動機平均得分。此外，在玩家動機上的代表性而言，有兩項標準：（1）玩家的該類型動機應為三類型中最高者，這表示該玩家的此類動機為其最顯著的動機；（2）該類動機類型得分需超過該類總體的平均值，高於平均值表示其相對其他玩家的該動機類型是較具差異性。而訪談對象必須皆符合上述兩標準，且願意接受面對面訪談。

在玩家年資與遊戲角色等級上，本研究篩選遊戲年資達兩年以上且其至少一個角色等級當前最高等級 80 等，具兩年遊戲經驗之玩家會經歷初始活動與合作活動之歷程，而至少一角色達 80 等代表之意義為玩家有至少一個角色的完整成長歷程，藉此做為具有代表性之玩家。

第二階段的質化資料蒐集方面，在參與研究樣本數最常面臨的問題是受到量化思維「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）。而樣本數通常依據研究者想得知什麼問題(What)、為什麼

想知道(Why)、如何使用研究結果(How)，及研究資源之多寡來判定（陳向明，2002）。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。

由於質化研究本質為重質不重量，因此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。依據上述，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，每種動機類型各為 5 人，本文最終參與研究的玩家人數為 15 人。

在蒐集步驟上，在進行訪談前告知受訪對象本研究立意、訪談流程、訪談時程與訪談報酬，並在受訪時全程進行錄音，受訪對象同意後其須簽署訪談同意書（見附錄二），最後給予訪談車馬費 200 元作為訪談報酬，訪談車馬費將於訪談結束後給予受訪對象。



二、研究對象招募

本文在《魔獸世界》與相關 BBS 版（PTT 魔獸版）及相關論壇討論區（遊戲基地、巴哈姆特）等處張貼問卷之連結，張貼期間自 2010 年 5 月中旬至 6 月中旬，請玩家就問卷內容加以填寫送出。招募文案參見表 20，在受訪對象的篩選上依照前文所述，考慮玩家動機得分、年齡與遊戲資歷等條件，並進一步與條件合適的玩家進行聯繫。

表 20 研究參與玩家招募文案

各位玩家您好：

我是交大傳播所碩三的學生，目前正在進行有關《魔獸世界》遊戲玩家動機與角色使用行為之相關研究，煩請各位玩家詳實填答以下連結的問卷內容。

待問卷蒐集完，將抽三份有效問卷進行抽獎，屆時將以 E-mail 通知領獎（亦在魔獸版公佈得獎名單），獎品為月卡一張（共送出三張）。

問卷連結網址：<http://www.my3q.com/go.php?url=dog557/94123>

希望大家能幫幫忙踴躍填寫！多謝大家！

交大傳播所研究生 汪依穎 敬上

三、聯繫研究對象

經審查確認後，篩選符合研究參與條件之玩家，再進一步透過其在問卷中所提供的聯絡方式進行聯繫有意願者，並以口頭或電子郵件書面方式向其對於活動之擷取照片。

由於在訪談過程希望配合遊戲畫面輔助回憶，因此玩家必須截取遊戲畫面，而為了方便玩家運用此軟體進行擷取與紀錄，本文建議玩家使用《魔獸世界》內建的畫面擷取功能，利用鍵盤上的 Print screen 鍵，此外，截圖時要還可利用 alt+z 快速鍵隱藏其他介面。利用該擷取方式，玩家無須再額外安裝其他軟體，而且為其在遊戲慣用擷取方式。

最後，擷取的遊戲畫面會存入安裝此軟體預設的 wow 文件目錄的 Screenshots 資料夾內，玩家於遊戲結束後可至該資料夾尋找圖片，並整理回傳給研究者。

第四章 資料分析

本章節將從兩步驟所蒐集之資料進行分析，分別為量化問卷資料與質化訪談資料。問卷之資料分析在刪除無效問卷後，採用 SPSS16.0 版本對有效問卷進行相關統計；而質化資料在分析上，主要依照前文所述之活動理論架構來進行分析。

由於分析過程中將會引用遊戲所許多專有名詞，為幫助於閱讀過程上的理解，本文參考黃鈺棠(2007)、林培淵(2007)、陳智先(2009)、魔獸世界官方網站，以及參考研究受訪者於訪談過程中之說明，將專有術語名詞以註腳方式標記於每頁下緣。

第一節 問卷分析結果

經過為期三個星期的問卷回收，共回收 490 份問卷，刪除無效問卷者為資料不實、漏題、無法分組（兩種動機同分），刪除過後得到 357 份有效問卷。在 357 份可以得到各動機類型平均得分：征服動機平均得分為.07(M=.72, SD=.52)；社交動機平均得分為.68(M=.68, SD=.56)；沈浸動機平均得分為.77(M=.72, SD=.59)（見表 21）。

表 21 問卷動機類型得分

	征服動機	社交動機	沈浸動機
平均得分	.71	.68	.71
標準差	.52	.56	.59

註：N=357，為全部有效問卷數

再依據各動機類型平均得分選擇符合前述標準者，結果整理於表 22-24。符合征服類型者有 129 份，符合者平均得分為 1.19(M=1.19, SD=.34)高於社交動機(M=.53, SD=.56)與沈浸動機(M=.61, SD=.50)。

符合社交類型者有 108 份，符合者平均得分為 1.23(M=1.23, SD=.31)高於征服動機(M=.60, SD=.41)與沈浸動機(M=.60, SD=.54)。

符合沈浸類型者有 120 份，符合者平均得分為 1.26(M=1.26, SD=.31)高於征服動機(M=.58, SD=.48)與社交動機(M=.62, SD=.47)。

表 22 征服型玩家各項動機得分

N=129	征服動機得分	社交動機得分	沈浸動機得分
平均	1.1877	.5251	.6062
標準差	.33732	.55532	.50277

表 23 征服型玩家各項動機得分

N=108	征服動機得分	社交動機得分	沈浸動機得分
平均	.6033	1.2250	.5954
標準差	.40936	.31037	.53536

表 24 沈浸型玩家各項動機得分

N=120	征服動機得分	社交動機得分	沈浸動機得分
平均	.5805	.6243	1.2567
標準差	.48310	.47415	.31080

在此針對研究問題 1「總體玩家在化身設計之因素為何？以因素分析歸因出整體玩家在意之設計要素」與其假設 1「總體玩家在化身設計要素能被擷取出因素」進行檢驗。

首先將蒐集到的問卷第二部份「對於化身各在意設計程度」進行探索性因素分析(Exploratory Factor Analysis, EFA)，執行探索性因素分析是因為該方法適用於研究者對這些因素還沒有完全了解，想要找出有哪些因素在該研究的情況下使用，同時能檢測該問卷的問項構面及有效性。因此該方法可以觀測的心理研究變數中，建立數學模型，從中綜合出較少的幾個「共同因素」，並以這些共同因素「解釋最大量的觀測事實」。探索性因素分析用簡潔及最基本的概念，揭示事物之間的本質聯繫，在心理學研究中，特別是在量表編制過程、試題結構效度分析中得到廣泛的應用（焦璨、吳利、張敏強，2010）。

進行首次因素分析，結果發現 $KMO=.79>.07$ ，代表取樣適切量為中等的；而 $Bartlett's Test of Sphericity=.00$ ，代表題間相關，可能萃取出因素。在該次可擷取出兩個因素，第一個因素可解釋 42.04%的變異量（解釋 3.78 個變項的變異度），第二個因素可解釋 18.62%的變異量（解釋 1.68 個變項的變異度），因此兩個因素共可解釋 60.66%的變異量（見表 25-26）。

表 25 因素分析結果（第一次）

KMO and Bartlett's Test	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.79

Bartlett's Test of Sphericity	Sig.	.00
-------------------------------	------	-----

表 26 因素分析擷取量（第一次）

Component	Total Variance Explained		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3.78	42.04	42.04
2	1.68	18.62	60.66
Extraction Method: Principal Component Analysis.			

最後進行將提項標準化的篩檢題項的原則為，將因素負荷低於 0.5 及多重負荷(cross-loading)的題項予以刪除(Babin & Boles, 1998)。因為問題 32_9 的多重負荷(cross-loading)太嚴重>.15，故刪除該問項，進行第二次的因素分析。

進行第二次的因素分析，KMO=.81>.80，代表取樣適切量良好；Bartlett's Test of Sphericity=.00，代表題間相關，可能萃取出因素。在此次可擷取出兩個因素，第一個因素可解釋 49.65%的變異量（解釋 3.97 個變項的變異度），第二個因素可解釋 19.27%的變異量（解釋 1.54 個變項的變異度），因此兩個因素共可解釋 68.92%的變異量（見表 27-28）。

表 27 因素分析結果（第二次）

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.81
Bartlett's Test of Sphericity	Sig.	.00

表 28 因素分析擷取量（第二次）

Component	Total Variance Explained		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3.97	49.65	49.65
2	1.54	19.27	68.92
Extraction Method: Principal Component Analysis.			

最後進行將提項標準化的篩檢題項的原則為，將因素負荷低於 0.5 及多重負荷(cross-loading)的題項予以刪除。由於沒有出現因素負荷低於 0.5 與多

重負荷(cross-loading)的問題，因此將變項進行標準化的命名。因素一包含玩家對化身的頭髮外型、頭髮顏色、身材比例、膚色、五官比例、五官顏色的在意程度，因此將因素一命名為「化身本體造型與比例設計」；因素二包含玩家對裝備外觀與裝備材質，因此將因素二命名為「化身裝備設計」。

再進一步將問卷進行信度的檢測，結果 Cronbach's Alpha=.84>.75，表該問卷具有信度（見表 29）。

表 29 信度檢測

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.84	8

針對研究問題 2「三種動機類型玩家與都應其重視之化身設計，但其中沈浸類動機之在意程度應顯著高於其他兩類型玩家（征服類與社交類）」與其研究問題 2-1 為「不同動機類型玩家都重視之化身設計要素」進行檢測。

針對假設 2-1a「征服類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著 (P<.05)」來看。發現以征服型玩家，其 p 皆<.05，表示征服型玩家對於問題 1 至 8 所詢問的設計要素顯著在意的（見表 30）。

表 30 征服型動機 T 檢定

Group=征服型	F	df	Sig.(2-tailed)	Mean	Std. Deviation
1.頭髮外型	17.382	128	.00	.82	.54
2.頭髮顏色	13.321	128	.00	.67	.58
3.身材比例	13.017	128	.00	.67	.59
4.膚色	12.244	128	.00	.64	.60
5.五官比例	13.531	128	.00	.68	.57
6.五官顏色	8.177	128	.00	.45	.63
7.裝備外觀	6.744	128	.00	.38	.64
8.裝備材質	5.162	128	.00	.26	.58

針對假設 2-1b「社交類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著 (P<.05)」。對社交型玩家來說，其 p 皆<.05，表示社交型玩家對於問題問題 1 至 8 所詢問的設計要素顯著在意的（見表 31）。

表 31 社交型動機 T 檢定

Group=社交型	F	df	Sig.(2-tailed)	Mean	Std. Deviation
1.頭髮外型	14.930	106	.00	.78	.54
2.頭髮顏色	12.611	106	.00	.68	.56
3.身材比例	10.970	106	.00	.60	.56
4.膚色	14.000	106	.00	.70	.52
5.五官比例	13.447	106	.00	.68	.53
6.五官顏色	9.289	106	.00	.51	.57
7.裝備外觀	6.233	106	.00	.36	.61
8.裝備材質	4.612	105	.00	.24	.53

最後針對假設 2-1c「沈浸類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著 (P<.05)」進行檢測。發現沈浸型玩家來說，其 p 皆<.05，表示沈浸型玩家對於問題 1 至 8 所詢問的設計要素顯著在意的（見表 32）。

表 32 沈浸型動機 T 檢定

Group=沈浸型	F	df	Sig.(2-tailed)	Mean	Std. Deviation
1.頭髮外型	18.093	119	.00	.91	.55
2.頭髮顏色	14.477	119	.00	.78	.59
3.身材比例	12.399	119	.00	.68	.60
4.膚色	15.112	119	.00	.78	.57
5.五官比例	15.389	119	.00	.79	.56
6.五官顏色	9.285	118	.00	.53	.62
7.裝備外觀	5.511	118	.00	.34	.68
8.裝備材質	4.241	119	.00	.26	.67

接續針對問題 2-2「沈浸類動機對於化身外觀之重視程度應高於其他兩類型玩家」進行 ANOVA 統計檢測，結果發現皆未達顯著(p>.05)（見下表 33）。在假設 2-2a「在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於征服類動機(P<.05)」，結果發現皆未達顯著(p>.05)（見下表 33）。

假設 2-2b「在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯

著大於社交類動機($P<.05$)」，結果發現皆未達顯著($p>.05$) (見下表 33)。

表 33 動機與在意設計要素 ANOVA 檢測

問題	F	Sig.	動機類型	Mean	Std. Deviation
1.頭髮外型	1.78	.17	征服型動機	.82	.54
			社交型動機	.78	.54
			沉浸型動機	.91	.55
2.頭髮顏色	1.14	.32	征服型動機	.67	.58
			社交型動機	.68	.56
			沉浸型動機	.78	.59
3.身材比例	.64	.53	征服型動機	.67	.59
			社交型動機	.60	.57
			沉浸型動機	.68	.60
4.膚色	1.92	.15	征服型動機	.64	.60
			社交型動機	.70	.52
			沉浸型動機	.78	.57
5.五官比例	1.54	.22	征服型動機	.68	.57
			社交型動機	.68	.53
			沉浸型動機	.79	.56
6.五官顏色	.60	.55	征服型動機	.45	.63
			社交型動機	.51	.57
			沉浸型動機	.53	.62
7.裝備外觀	.09	.91	征服型動機	.38	.64
			社交型動機	.36	.61
			沉浸型動機	.34	.68
8.裝備材質	.07	.93	征服型動機	.26	.58
			社交型動機	.24	.53
			沉浸型動機	.26	.67

若從化身設計問題部份以描述性統計來看，則可以得知三類型玩家最重視的化身設計前幾名順序為頭髮外型($M=.84$, $SD=.54$)、五官比例($M=.72$, $SD=.56$)以及頭髮顏色($M=.71$, $SD=.58$)與膚色($M=.71$, $SD=.57$) (見下表 34 與

圖 14)。

表 34 化身設計重視程度描述性統計

問題	Mean	Std. Deviation
1.頭髮外型	.84	.54
2.頭髮顏色	.71	.58
3.身材比例	.65	.58
4.膚色	.71	.57
5.五官比例	.72	.56
6.五官顏色	.50	.61
7.裝備外觀	.36	.64
8.裝備材質	.25	.60

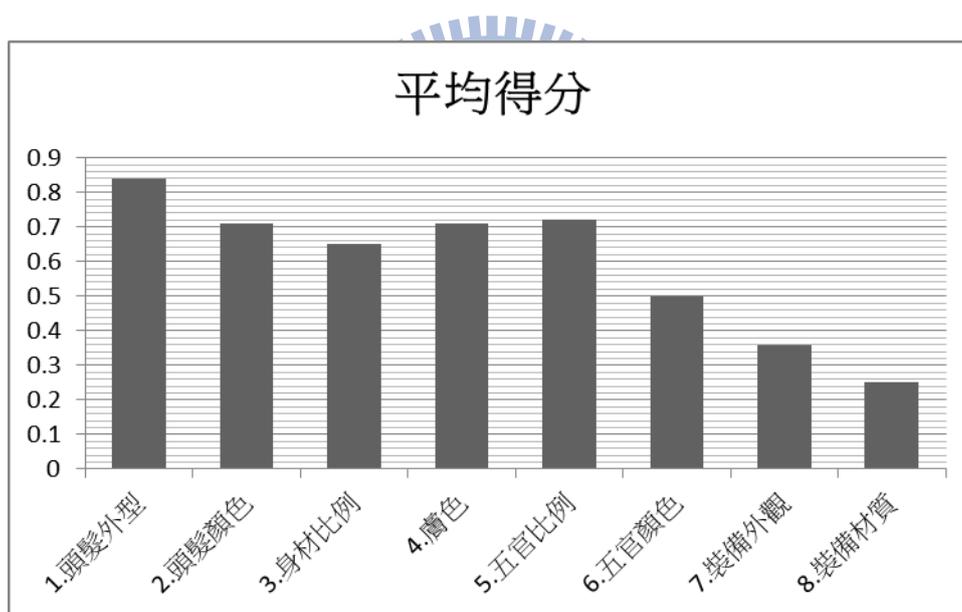


圖 14 化身設計平均得分圖

綜上問卷檢測所發現之結果，可以發現的是玩家對化身的設計在意程度具有程度上的差異，雖然數據結果的呈現上動機類型對於化身設計的未達顯著，卻可以發現的是不分類型的玩家皆對這些設計要素在意程度達顯著。也因此利用後續質化的訪談資料以便進行更詳細的分析，以瞭解為何玩家都在意這些設計要素、其在意的原因和動機之關聯為何。

第二節 深度訪談分析結果

在玩家年齡選擇上，本文參考相關調查結果⁴，發現台灣線上遊戲人口年齡以 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。

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 35 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：年齡分布介於 20 至 32 歲之間。

在玩家資歷上，玩家在《魔獸世界》遊戲資歷多為兩年以上者，且遊戲化身中有一隻角色以上達到目前最高等級⁵，確保玩家對遊戲有較高的熟悉程度，提供本文豐富之經驗資料。

表 35 受訪者資料背景資料

受訪者編號	真實性別	年齡	玩魔獸資歷(年)	角色種族	角色職業	角色性別
A-01	男	28	3	人類	術士	女
A-02	男	20	2-3	牛頭人	獵人	男
A-03	男	26	5	不死族	盜賊	女
A-04	男	29	5	不死族	法師	男
A-05	男	21	2-3	不死族	牧師	女
B-01	男	30	5	人類	戰士	男
B-02	男	28	5	牛頭人	德魯伊	男
B-03	女	30	5	血精靈	聖騎士	女
B-04	女	30	5	食人妖	戰士	男
B-05	男	25	5-6	夜精靈	盜賊	男
C-01	女	26	4	夜精靈	德魯伊	女
C-02	男	32	6	食人妖	盜賊	男
C-03	男	25	3	血精靈	聖騎士	女
C-04	女	27	5-6	血精靈	聖騎士	女
C-05	女	29	3	夜精靈	牧師	女

⁴ 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。

⁵ 2008 年 11 月《魔獸世界》改版，玩家頂級級數為 80 級，為目前最高等級。

註：受訪者編號之英文為動機類型（A 為征服型、B 為社交型、C 為沈浸型），數字為代碼

質化深度訪談將針對研究問題 3「在不同活動中（初始化活動／合作活動），不同動機類型玩家對化身在意的特質在何？其差異之處為何？」與研究問題 4「在不同活動中（初始化活動／合作活動），玩家動機與化身情緒設計需求為何？該如何以提昇化身設計，進而滿足不同動機玩家的需求？」，上述兩問題進行回答。

首先先瞭解玩家所選擇的化身種族與職業，再針對玩家的動機因素開始瞭解，最後針對玩家在不同活動中對於化身的在意要素進行活動理論的分析。

活動理論在分析上以「活動」為分析單位，該理論在分析上著重活動之「目的」，活動會根據其目的而有所差異，且整個活動情境與發展也會因為活動目的差異而有不同，而根據本文分析後深度訪談資料中發現，玩家對於化身之情感設計要素會受遊戲目的所影響，而這些化身之設計要素也會對玩家的遊戲歷程造成影響。

初始化活動之重點在於，該活動為每位玩家遊戲中必經之歷程，換句話說，要進入遊戲中進行遊玩行為，勢必會經過初始化的歷程。而對於《魔獸世界》遊戲而言，進入遊戲中角色必須成長，而成長過程會需要依靠團隊合作活動，一方面合作活動提昇個人角色的成長、累積經驗值等，此外，合作活動更會促進虛擬世界的玩家彼此幫助，藉由幫助的過程中累積在遊戲中的知識、人脈、聲望與資源。因此在《魔獸世界》中遊戲設計大量採用各種類型的合作活動，藉此作為遊戲歷程中的核心概念。

因此，本文以下將針對初始化活動與合作活動為分析重點，加上 Yee(2006)對於遊戲中玩家動機之分類，分為「征服型」、「社交型」、「沈浸型」三種動機類型，再根據不同玩家遊戲目的進行詳細分析，瞭解其對化身情感設計之在意要素之關聯。

一、化身種族與職業分析

以下將針對由不同動機玩家所選擇的化身職業與種族來看，以征服型玩家來看，其選擇的化身種族，大多為不死族，其次則為人類與牛頭人，選擇的職業則是包含了術士、獵人、盜賊、法師與牧師。而以征服型玩家來看，其選擇的化身種族，則有人類、牛頭人、血精靈、食人妖與夜精靈，選擇的職業則是包含戰士較多，其餘則是德魯伊、聖騎士與盜賊。在沈浸型玩家來說，選擇的種族則是精靈類，主要是夜精靈與血精靈，其次才為食人妖，而在職業的選擇上以聖騎士較多，其餘才是盜賊、牧師與德魯伊（見表 36-37）。

表 36 受訪者所選化身種族一覽

種族	受訪者選擇人數			總計人數
	征服型	社交型	沈浸型	
不死族	3	0	0	3
血精靈	0	1	2	3
夜精靈	0	1	2	3
食人妖	0	1	1	2
牛頭人	1	1	0	2
人類	1	1	0	2

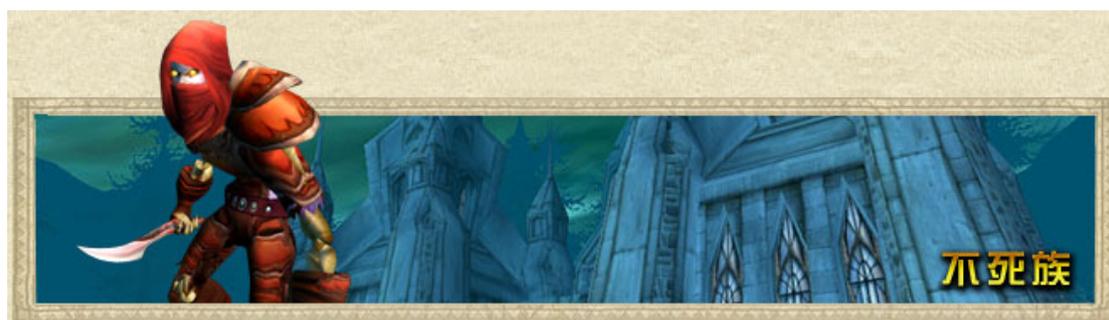
表 37 受訪者所選化身職業一覽

種族	受訪者選擇人數			總計人數
	征服型	社交型	沈浸型	
盜賊	1	1	1	3
聖騎士	0	1	2	3
牧師	1	0	1	2
戰士	0	2	0	2
德魯伊	0	1	1	2
獵人	1	0	0	1
術士	1	0	0	1
法師	1	0	0	1

而在《魔獸世界》中對種族的描述為：有 10 個可以選擇的種族：矮人、地精、人類、夜精靈、獸人、牛頭人、食人妖、不死族、德萊尼及血精靈。每個種族都有各自的種族特性以及可以選擇的職業。這些種族特性和職業選擇幫助他們來完成世界上的各個目標。遊戲中 10 個種族還分成兩個對立的陣營：聯盟和部落。每個角色只能夠和本方陣營的玩家交談，組隊和建立工會。整個世界中有些地方對於一方是友好的而對另外一方是敵對的。另外，有些任務只對一方陣營開放。

因此可以知道的是玩家選擇該種族還需配合種族特性、可以選擇的職業以及聯盟或部落，這表示玩家選擇該化身後會有既定的模式供玩家選擇，並非沒有限制的排列組合。就較多玩家所選擇的種族來進行分析，不死族的種族設定是「黑暗的戰士在原來的首都遺跡之下建立了一個秘密的城堡，猶如迷宮一般的幽暗城座落於提瑞斯法林地地下深處，那裏是各種邪惡彙集之地。」因此在設計上，會大部分的面孔都隱藏起來，而具備一種神秘黑暗的種族色彩與風格，且與邪惡的感覺產生連結（見圖 15）。

圖 15 《魔獸世界》不死族



「高等精靈在羅德隆北邊的森林中，建構了一個輝煌的魔法國度。但就在五年前，不死族的天譴軍團入侵了奎爾薩拉斯，將精靈們推向了滅亡的邊緣。由死亡騎士阿薩斯領軍的天譴軍摧毀了神祕的日源，從此阻斷了精靈們祕法能量的來源。即便歷史的傷痛還清晰可見，殘存的精靈們還是聚在一起。」是在《魔獸世界》對於該種族的描述，自此可知血精靈的形象與高等精靈、魔法等產生連結（見圖 16）。

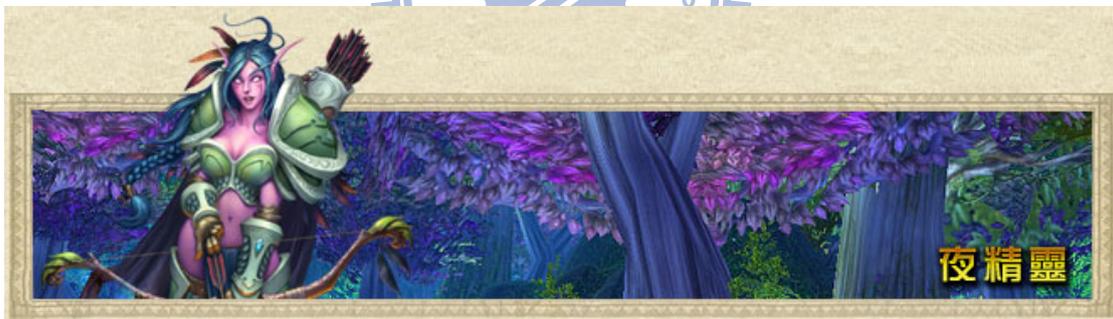


圖 16 《魔獸世界》血精靈



夜精靈在《魔獸世界》中「生活在陰影中的不朽生物就開始研究魔法並將其傳播到整個世界，...，夜精靈都保持著與世隔絕的狀態，他們藏在他們的聖山。...。作為一個種族，夜精靈是可敬而具有正義感的，但是他們非常不信任世界上的那些低級種族。他們天生就具有夜的特性，而那些陰影的力量常常會導致他們對於自己的那些凡人盟友的不信任。」從描述中可以發現的是雖然和血精靈同屬遊戲中的精靈類，然而夜精靈的設計風格在色彩、色調上都偏冷色系與更奇幻的造型，這也代表了與世隔絕的概念（見圖 17）。

圖 17 《魔獸世界》夜精靈



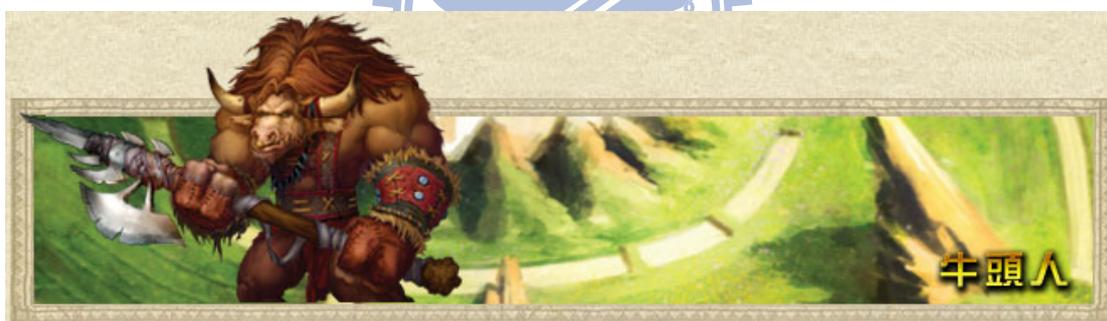
《魔獸世界》中對食人妖的描述是「殘忍和黑暗的神秘宗教而聞名。他們野蠻而又迷信，並且對其他所有種族都抱有特別的憎恨。」所以可以從食人妖的面部發現，他們是具有獠牙猙獰面孔，以表現他們的殘忍與野蠻氣息，也因為他們具有神秘宗教的味道，因此在身上的配件上具有許多宗教圖騰飾的裝飾品（見圖 18）。

圖 18 《魔獸世界》食人妖



牛頭人是「一種巨大而又野性的生物，...。雖然牛頭人的體型巨大而且擁有超強的力量，但是這些愛好平衡的生物創建了一個安寧的部落式社會。但當戰鬥開始時，牛頭人是不可替代的勇士，他們會不惜體力地戰鬥直到將敵人擊倒在自己的蹄下。」因此對該種族的設定是全部化身中最大的，代表擁有最大的體力與抵抗力，而顧名思義這是個具有牛頭人身的化身，融合了人與動物的特質唯一身的種族設計（見圖 19）。

圖 19 《魔獸世界》牛頭人



人類種族「是一個極具韌性的種族。他們從第一次獸人戰爭的獸人侵略中存活了下來。...，人類對暴風城進行了重建，而人類的文明也再次在大陸的南部地區繁榮起來。」人類在遊戲的設定中是抵抗侵略性的種族，因此是以標準人類的型態與形象進行設計的種族，因此較少其他種族的神秘色彩與超自然型態（見圖 20）。

圖 20 《魔獸世界》人類



而對於化身職業而言涉及其化身的使用方式，最多玩家選擇的職業為盜賊與聖騎士，其中前者為近戰傷害輸出者，後者則是混合類。此外，牧師、戰士與德魯伊為玩家可能次要所選擇的職業，就牧師與戰士的職業屬性來看，為團隊中不可或缺的角色，也在團隊合作中扮演關鍵性的任務。而後面玩家會選擇才是獵人、術士與法師，有趣的是這三種職業都是遠端攻擊者或是施放法術者，藉由上述玩家的選擇推論較多玩家較偏好近戰攻擊方式，也從中瞭解玩家操作化身的方式。

二、動機因素之分析

利用 Fabricatore et al.(2002)綜合 Malone(1980, 1981)以及 Lepper & Malone(1983)一連串遊戲內在動機因素(intrinsically motivating)的研究結果，所參與的動機可分為個人動機與人際動機。如前文所述個人動機包含挑戰性、好奇心、控制性與幻想性，而人際動機則可分為競爭、合作與認知，以此對玩家的動機進行初步瞭解。而以下分為初始化活動與合作活動兩部份來探討。

(一) 初始化活動

在挑戰性的動機因素上來看，發現征服型、社交型與沈浸型三者皆會出現該動機因素。可以發現的是，在遊戲中會藉由任務難度、多寡的設計來增加遊戲挑戰性的層次，而在解完任務後，則會給予玩家回饋，而這個回饋會依照任務的難度而有差異，換句話說，也就是任務越艱鉅，則會給予較好的裝備或稀少性的配件，除了藉此增加遊戲的驚奇感，更增進玩家對自我的正面評價。

「歐美的資料庫龐大，任務很多。」(A-04)

「(這武器)太難拿了呀(笑)，現在伺服器大概一萬人的話，大概不超過 40 個人有這個...」(B-01)

「因為橘色裝備你在遊戲中是數得出來，到現在(伺服器)接近 10 把...」(C-02)

「我是那個做一大堆任務...像林克的迴旋標是解一串很長很臭的，然後要跑全世界的是任務才拿到一個林克的迴旋標。」(C-03)

而在好奇性的動機因素唯有征服型玩家認為，該化身本身是誘發、喚起玩家的好奇心，而促進玩家在遊戲環境中對於環境的探索，而化身的差異性也提供新奇或驚奇的感覺。

「這個種族是其他都已經玩膩了，所以才玩這個...」(A-02)

對於控制性來說，三類動機的玩家皆表示化身本身所屬的職業會關係到這個化身的操作方式，而這些操作方式會關係著玩家之所以選擇該化身的原因，也就是化身能提供給使用者在遊戲所能掌握控制權的程度，此外，和職業相關的技能也是會影響玩家對化身控制程度的觀感，玩家會依照自己的偏好而選擇本身能夠掌握最大的操控程度。

- 「好用呀，職業好用呀，單練方便。」(A-01)
- 「在遊戲裡面操縱上還滿(ok)。」(A-02)
- 「其實我練這隻角色，有練其他的，但是玩不習慣吧，我有練法師，聖騎，獵人，但是沒有辦法習慣坐下來喝水，補法...」(A-03)
- 「不喜歡近戰對人對怪，所以我選擇法師...」(A-04)
- 「考慮到他的技能有控敵的技能...」(A-05)
- 「玩得順手，...，我是比較喜歡玩...多元化吧，他可以攻擊，補血，當坦克，所以所謂人家所說的複合職業，所以在魔獸這方面是一個比較多元化的角色，比較方便。」(B-02)
- 「尤其是喜歡衝鋒這一點，就是技能啦，啲~可以衝去打敵人這一點。」(B-04)
- 「傷害很大，可以潛行，可以做一些奇奇怪怪的事情，像是偷東西。」(C-02)
- 「聖騎多加一個新技能，可以召喚一個天使出來，然後幫忙放法，如果是補師的話，就可以幫隊友有治療的能力，如果是坦克的話，召喚出來的天使就可以幫忙格檔，還滿期待的。」(C-03)
- 「覺得說聖騎穿鎧甲呀，然後他比較硬，然後能夠讓我很輕鬆地補血，不會就是被怪圍，一下就死了。」(C-04)
- 「然後我喜歡法系職業，因為這個職業的上手程度，然後還有他的技能我覺得好用。」(C-05)

此外，由上述玩家對控制性的訪談中可以發現，在初始化活動中，最多玩家關切的部份為控制性的動機因素，也因此雖然每位玩家認為自己能掌握的技能或職業不完全相同，但仍舊可以從中發現，化身在設計中的確能引發玩家在控制性上的動機因素。

就幻想性而言，三個類型的玩家皆會將自我的想像投射到化身上，而使得自己得到情感上的滿足，進入遊戲環境的幻想空間。而化身在設計上的所有呈現，都轉化成玩家感知化身的線索，玩家藉由這些擷取線索滿足自己幻想的動機。

- 「我覺得不死族男的，彎腰駝背像小老頭一樣，就感覺比較兇。」(A-03)
- 「我要創一個我想要的那種類型，...，很活潑的鄰家小女生的類型。」(B-03)
- 「之前看了那本小說，他裡面的角色也是精靈，手持的武器也是這樣，拿兩把刀，就符合這個遊戲這個職業的設定。」(B-05)
- 「看起來人很好的感覺，好相處。」(C-01)
- 「有點像是公主頭這樣子，就是看起來很公主很漂亮這樣子。」(C-04)

「這個種族給人神秘的感覺。」(C-05)

而人際動機的上來說的話，分為競爭、合作與認知為動機因素。就其中的競爭動機因素而言，與化身直接相關的是化身的能力值，能力值高代表的是在遊戲環境的場域中能較他人順利其他資源。此外，完成任務所得到的報酬（即武器或裝備）也會影響到玩家的競爭動機，有可能是那個報酬的機率很低或價值很高，因此會影響他人對自己化身的評價。

「後來發現我打人特別痛，就想要除掉我，因為我是個阻礙。」

(A-03)

「你去打副本的有 40 個人，撇掉 20 個人不拿，還有 20 個可以拿，那為什麼人家要給你？」(B-01)

「其實那這種武器會有壓力，就代表多你傷害輸出最好是要都前三名，因為幾乎是那時候最強的武器，因為你拿到公會就會對你有期望。」(C-02)

在合作的動機因素上，三類型玩家進入選擇化身的動機皆為能與在現實生活認識的人互動或者是在遊戲環境中幫助隊友與組隊，而當玩家能力不足以應付挑戰時，會尋求和他人的合作，以增加成功的機率。

「團戰的時候能夠幫助到隊友。」(A-04)

「選這個角色是因為當初要跟同學一起玩。」(A-05)

「方便組隊呀，方便跟大家聊呀，在遊戲中大家會比較偏好攻擊手吧。」(B-02)

「跟朋友們一起成長。」(B-04)

「我還滿喜歡盜賊這個職業，...，再加上我朋友他們那時候缺盜賊」(C-02)

對認知動機因素而言，是藉由他人角度的觀點來肯定自我的方式，受到肯定的同時玩家會獲得成就感。從訪談中可以發現玩家從中建立自我的化身形象，繼而肯定化身形象，會利用化身配件或是和他人差異性的設計來建立獨特性，甚至會將真實的自我形象和化身產生連結。

「我玩遊戲不會像人家所謂的人妖這樣子。」(A-04)

「比較穩重吧，因為我是玩坦克呀。」(B-01)

「可愛一點吧，...，就是比較讓他變得不像牛就對了，」(B-02)

「叫康可魯，他是一個很可愛的小女生，所以她的髮型是長捲髮，她也不會戴大耳環，所以他的髮型是有戴髮圈，...，就是要跟她的 ID（符合）」(B-03)

「大概因為我這個人跟個性有關啦，我覺得每個人會選什麼職業。」

(B-04)

「設計這個角色的時候，其實是跟自己現實生活長得有點像，才會這樣選，譬如我常綁馬尾，然後我看起來像個好人。」(C-01)

「像我的牛頭人他其中一邊的角是斷掉的，就我的牛頭人會有一邊固定角斷掉，我覺得這樣比較帥，應該是說比較特別吧，因為正常來說牛頭人兩邊有角，就有一點不一樣，因為大部分的種族是在外表不會那麼容易有這麼大的差別。」(C-02)

(二) 合作活動

就合作活動的部份來看的話，在個人動機下的挑戰性因素則是三類玩家皆會出現。每位玩家從訪談中皆表示挑戰性為合作活動的主要動機因素，而從這些訪談中可以發現的是，化身的裝備的意義能引發玩家在合作活動中挑戰性的動機因素，也因此藉由完成這個任務（或副本）玩家能藉此得到正面評價與回饋，而在這個過程中，玩家會根據自己能力的增進而選擇適合自己的任務或副本，最終的目標就是為了取得裝備，並藉由不同的挑戰提供玩家滿足感的差異。也因此追求數值更好的裝備的同時，玩家必須積極加入合作活動與累積資源。

「把這個王 KO 掉就可以掉兩個章。」(A-01)

「是湊裝備。」(A-02)

「純粹打徽章賺錢。」(A-03)

「湊裝備解任務。」(A-04)

「主要是打裝備。」(A-05)

「當然就是打下一個大副本嘛，...就是破這個副本。」(B-01)

「團隊大副本就是裝備呀。」(B-02)

「湊裝備的話就是團隊大副本。」(B-03)

「蒐集裝備這個也有吧，因為你打副本的時候一定多少有這個期望你才會去打，不可能完全沒有任何期望。」(B-04)

「會給你一個東西（徽章），讓你去換更好的裝備。」(B-05)

「跳到團隊大副本，它的目的就真的是湊裝備。」(C-01)

「基本上都是要換裝備為主。」(C-02)

「打超好的裝，...，就是比較特殊的物品」(C-03)

「這個冰章累積之後可以換裝備。」(C-04)

「大概目的是湊裝備，打徽章換裝備。」(C-05)

在好奇性的動機因素而言，在沈浸型玩家的訪談中發現，化身身上的差異性，會讓該類玩家產生新奇或驚奇的感覺，並且能夠誘發、喚起玩家的好

奇心，促使想要繼續探索類似的事物的動機，而這個差異性的產生出現在化身的配件上（如寵物）。然而在征服性與社交型玩家身上卻沒有出現好奇性的動機因素。

「(坐騎)會耶，會多看他(他人化身)兩眼，有些人會問說這哪裡打得這樣，...會想拿到特殊的坐騎」(C-04)

對控制性動機因素可以發現，控制性關聯到玩家如何操作化身以完成任務（打倒王），因此在合作活動中可以發現的是化身職業會牽涉到控制化身的程度與操作方式，而遊戲中也會藉由挑戰性不同的關卡提昇玩家對化身的控制性，換句話說，越困難、獎勵越高的副本或任務需要玩家對自身化身的控制程度也就越高，這先牽涉到該化身在合作中的所需負責的工作為何。

「依照職業來說該如何跑位，該如何站定自己的該站的位子。」
(A-04)

「有的王只給你錯一次的機會，而且不是隨便每個人一次，是其中一個錯一次，只要有一個人搞笑，那就不用玩了。」(B-01)

「因為某些人要做某些事情，要控場，所以訓練的就是反應方面。」
(B-05)

「補血補得很適當，就是感覺要滅團，就會覺得自己真是一個偉大的角色。」(C-01)

「我自己是補，有的時候我知道坦太快了，補沒有辦法接受。」
(C-04)

針對幻想性動機因素，在沈浸型玩家訪談中發現，玩家會在合作活動也出現該幻想性動機，玩家在內心對化身有個形象的描述，藉此讓自己在合作中的表現符合心裡所想像的形象，若與其心目中的形象較一致，則該類玩家會滿意於這種化身形象，反之若和玩家的期望不同，則減低玩家幻想性的因素。而征服型與社交型玩家在該活動中則沒有出現幻想性的動機因素。

「我玩遊戲的時候，非常注重角色扮演，...，但是我會在乎現在有沒有表現出來夜精靈的感覺。」(C-01)

「我覺得好像都在做苦工，就是跟公主也扯不上邊這樣子。」(C-04)

而人際動機的上來說的話，分為競爭、合作與認知為動機因素。就其中的競爭動機因素而言，主要出現在征服型玩家身上，而未出現於社交型與沈浸型上。該類玩家表示競爭的動機因素會發生在戰鬥前的化身裝備比較，必較自己與他人的優劣外，還可能發生在合作活動的過程中，和其他玩家戰鬥的情境，除此之外在獎勵的部份也是會產生玩家相互競爭的情況，因為玩家會在合作活動中互相競逐裝備，因此裝備也被視為是競爭的發生動機因素之

一。

「你直接移過去他的人物旁邊，會跟你的裝備數值做比較。」(A-01)

「以挑戰的狀況我還可以拖著一個人下水，我死了還可以拖著另一個下水。」(A-03)

「有人搶裝備，譬如說原本講好某些裝備，那件出來就是用骰子的方式，有些人就是不骰，直接就是要拿。」(A-04)

就其中的合作動機因素而言，三動機類型玩家皆表示會出現，而可以分為引發合作動機的原因主要為，幫助他人，大部份會成為玩家幫助的對象主要是已熟悉的朋友或公會夥伴，因此幫助這些朋友能引發玩家在遊戲中的合作動機。另一種是玩家在活動中進行時所產生的合作互動（如打王），在這種情況下，玩家會在意的是如何與隊友進行工作分配，而在戰鬥過程中，隊友們是否依照既定的工作分配進行運作，若合作過程中工作分配不清楚或逾矩的行為，則會降低對團隊成員的評價。

「每個職業要知道自己要幹麼...明明坦就講說他先開怪，然後你們再做攻擊嘛，...但是不能一開始坦還沒啦，獵人就給他射箭，怪就追他呀，坦就會說不要一直鬧，他會拉不住...主要是坦補。」(A-01)

「我是在意說該做的事情有沒有做好，就各司其職這樣子。」(A-03)

「主要是數值各方面能以幫助公會或者是團隊或者是五人團隊做最大的效益為原則，主要是合作上面。」(A-04)

「主要是幫助他人。」(A-05)

「是跟朋友一起玩的那種成就感，就一起完成一些事情這樣子。」(B-02)

「大副本就比較接近公會活動。」(B-03)

「我們幾乎都是親友大家在一起那邊玩的，那有人沒有時間我們就沒有辦法出團。」(B-04)

「5人（副本）可能就是幫別人呀。」(B-05)

「我大概一年多的時間都在幫忙團隊大副本，大概三分之一的時間。」(C-01)

「他缺人就是要幫忙他，...，有點類似幫助他人。」(C-02)

最後，在認知的動機因素上，三類型玩家則是會利用化身身上的線索呈現給他人或者能利用該線索與他人產生連結，這些線索包含有姓名、寵物坐騎（所攜帶的配件）。甚至於玩家使用化身的行為，代表人這些玩家想藉由這些行為產生本身定為的認知，為他人所肯定與認同時，可讓人獲得成就感。若有玩家不想讓他人產生過多的聯想或評價時，則會隱藏這些線索，當然也有玩家故意讓他人給予自己負面評價的情況產生。

「像姓柳開頭的，我都會跟他開玩笑，我遇到柳如夢，我遇到他就說『妹，快回家，老媽很想你』，還有一個（化身）他叫柳業刀，有一次就碰到他，就對他講說『哥，好久沒看到你了』。」

(B-01)

「耍白就可以了呀，當小白呀，...譬如說再打副本的時候故意不補他血呀，我是當坦克的時候，拉怪的時候，獵人跟我打不一樣的怪，我就放掉那隻怪，我就放掉那隻怪，那讓牠去打對方。」

(B-02)

「有一隻長得很像大象的，...，平常他的活動模組是他會擺頭，擺頭的時候鼻子會晃來晃去的，...，就顯得很可愛，就對角色有加分」(B-03)

「本上我會騎我最喜歡的坐騎沒錯，但最主要是讓人知道說『嘿，我喜歡這一個』。」(B-04)

「我現在是夜精靈的話，到矮人的城鎮會講什麼，因為他討厭鐵嘛，所以應該會講：『這真的是一個骯髒、烏漆蠟黑的地方』，我特別考究一下，到最後我發現沒有人鳥我，但沒有人這樣玩，很寂寞呢。」(C-01)

「通常是不用雙刀，...，因為很麻煩，因為別人會問，我平常不是很想拿出來」(C-02)

「但成就是可以累積的，所以你看一個人，裝備很強，但是如果說看他成就很多，就會知道他很有經驗。」(C-03)

三、玩家動機與化身使用活動分析

(一) 初始化階段玩家活動分析

後文在初始化活動中化身設計開始探討，參照 Yee(2006)對於玩家動機之定義：動機非絕對性，玩家可能同時具備三種遊戲動機的行爲特質。因此先將三類動機玩家之訪談內容彙整，歸納出是否具有相同目的。隨後根據相同目的之玩家進行分析，嘗試找出玩家動機與情感設計要素之關係，此外，再比較不同動機玩家對於化身之情感設計需求差異為何。

在初始化階段的活動，玩家主要是依據遊戲公司所提供的登入介面進行遊戲，玩家註冊帳號後，能於初始化階段選擇伺服器、命名角色、選擇種族與職業、設計化身外觀等動作，最後進入遊戲中進行遊玩的歷程。而一個帳號能夠擁有一至數個角色，換句話說，同一個帳號的玩家在遊戲中不只一個化身，但每個角色進入遊戲之前都必定會經過遊戲所提供的各種關於角色設定選項的種種步驟。

總和三種動機類型共 15 位玩家之目的，可以發現的是征服型、沈浸型與社交型共 13 位玩家皆表示，在初始化活動中的目的都是基於「考量後續遊戲進行」，對另外兩位社交型玩家而言，建立自己喜歡的化身才是初始化活動之目的。其次，雖然大部分玩家針對該活動都有相同的目的，然而其中有 10 位玩家以角色職業為優先考量；另外 3 位玩家則表示選擇角色種族為主要考量。而另外兩位社交型動機玩家(B-03、B-05)，則以建立自己想要的化身為主要目的，然而兩位玩家在對角色首要考量不盡相同，B-03 玩家是以選自己喜歡的外型為主要考量，而 B-05 玩家則呈現相反的選擇角色種族為主（見表 38）。

表 38 初始化活動受訪者目的與考量表

受訪者編號	初始化活動目的	對角色之考量
A-01、A-02、A-03、A-04、B-02、B-04、C-01、C-02、C-03、C-04	考量後續遊戲進行	角色職業
A-05、B-01、C-05	考量後續遊戲進行	角色種族
B-03	建立想要的化身	選自己喜歡的外型
B-05	建立想要的化身	角色種族

註：受訪者編號之英文為動機類型（A 為征服型、B 為社交型、C 為沈浸型），數字為代碼

問：「選角色的時候，你首要的考量？」

A-01：「職業好用呀，單練方便呀。」

B-02：「我是比較喜歡玩...多元化吧，他可以攻擊，補血，當坦克，

所以所謂人家所說的複合職業，所以在魔獸這方面是一個比較多元化的角色，比較方便。」

B-04：「因為我很喜歡這是這個職業，如果說以後你要我練個第三隻我也願意吧。」

C-01：「首先先從最基本的層面來看，魔獸他有綁職業，就是某些種族只有某些職業有，像德魯依那時候我玩的時候一方只有四個種族，德魯依只有夜精靈有，所以我選夜精靈是職業的關係。」

C-04：「因為聖騎的關係，我就會覺得說聖騎穿鎧甲呀，然後他比較硬，然後能夠讓我很輕鬆地補血，不會就是被怪圍，一下就死了這樣子。」

B-03：「我在創角色的時候我的心裡想法是我要創一個我想要的那種類型。」

B-05：「其實只是希望設定得像小說的主角一樣。」

可以發現的是玩家於初始化活動中，大部分會以「體驗遊戲機制」為目的，僅有兩位玩家是以「建立想要的化身」為目的。而分析歸納後發現，以「體驗遊戲機制」為目的之玩家，會以「化身職業⁶」作為主要考量，原因在於化身職業為「體驗遊戲機制」的重要因素，因為職業本身將會影響未來對於遊戲之進行，而每種職業對於技能⁷、天賦⁸、屬性⁹上又有其獨特之處，因此對在該階段對於玩家而言，該如何選擇一個適合自己的職業、自己又喜歡的職業是主要目標。

問：「為什麼會選擇這個角色？」

A-03：「其實我練這隻角色，有練其他的，但是玩不習慣吧，我有練法師，聖騎，獵人，但是沒有辦法習慣坐下來喝水，補法，像我以為玩暗黑破壞神 2 的時候也是玩獵人，就比較偏那一類的東西。」

A-04：「從其實在魔獸世界開始玩之前我在玩魔獸爭霸，魔獸爭霸我當時在玩就是玩不死，所以才會選擇延續玩不死族。」

C-02：「我還滿喜歡盜賊這個職業。」

⁶ 職業：在遊戲中共有 10 種職業：戰士(Warrior)、牧師(Priest)、盜賊(Rogue)、獵人(Hunter)、法師(Mage)、術士(Warlock)、德魯伊(Druid)、聖騎士(Paladin)、薩滿(Shaman)及死亡騎士(Death Knight)。並非任意種族都能選擇任意職業，根據遊戲的背景設定，不同的種族可選的職業也各有不同。角色的職業可以決定他們所能專精的法術或技能。

⁷ 技能：在遊戲中提供有 11 種專業技能可供玩家選擇，利用這些技能玩家能累積資源、與其他玩家交易等。玩家必須在遊戲不斷學習並完善某些專業技能，以便讓自己的化身在遊戲中的動態經濟系統中扮演一個非常重要的角色。

⁸ 天賦：每個職業都有三類天賦，各自擁有不同的重點特色。天賦能夠強化與此天賦樹相關的技能。

⁹ 屬性：主要分為力量 (STR)、敏捷 (AGI)、耐力 (STA)、智力 (INT)與精神 (SPI)，這些屬性以數值方式呈現，數值高則代表增加其對應的能力。

C-03：「我選聖騎原因是因為可坦可補可 DD¹⁰，但小 D¹¹也可以，當初選聖騎是考慮到他可以轉職。」

後續段落先針對個別動機類型之玩家進行分析，之後進行兩種玩家類型之比較，最後則是找出其中相同的部份進行說明。

1. 征服型動機玩家

在前文分別探討在初始化活動階段，將針對玩家對於化身情感設計考慮共同要素的探討，而其後段落將討論不同玩家動機類型，對於化身之情感設計要素差異為何。

首先，歸納五位征服型玩家於初始化活動之目的，再者分析訪談資料瞭解玩家在初始化階段對角色的考量重點為何。五位玩家皆在初始化活動中表示考量後續遊戲進行為目的，此外，A-01、A-02、A-03、A-04 四位玩家對於角色「職業」為進行選擇化身時之主要考量，A-05 玩家則認為角色「種族」是主要考量點，彙整結果可見下表（見表 39）。

表 39 征服型動機玩家於初始化活動目的一覽表

受訪者編號	初始化活動目的	對角色之首要考量
A-01、A-02、A-03、A-04、	考量後續遊戲進行	角色職業
A-05	考量後續遊戲進行	角色種族

瞭解五位玩家在初始化活動中之目的以及首要對角色的考量重點後，彙整其深度訪談內容，將訪談中針對化身情感層次提及之要點。

藉由表格之呈現能瞭解在初始化活動中，每位玩家對不同化身情感層次，其在意要素內容與其要素之分類，以及玩家在意要素之細節，由於化身由許多設計要素所組成，因此本研究先將化身分成幾大類：「頭部」、「身體」、「配件」、「種族」、「職業」與「其他」，藉此更有系統地分析玩家對於這幾大類之需求，以及可知道哪些要素相對而言是被玩家所重視的，而被玩家重視的原因有何差異之處。

針對該活動的本能層次，可以發現的是在頭部的部份，玩家對

¹⁰ DD：direct damage 的縮寫。表示直接傷害，用來形容一個攻擊所造成的傷害數值（非持續性傷害）。

¹¹ 小 D：為德魯依(Druid)職業的英文簡稱。

於「髮型」、「髮色」、「鬍鬚」、「五官」、「膚色」、「臉型」具有個人偏好，在此玩家們都會希望能夠選到自己屬意的設計，再者玩家在初始化活動因為已經限定要選擇該職業或種族的情況下，因此無法隨心所欲地設計自己想要的頭部設計，也因此 A-03 玩家就是不滿意遊戲中所提供的頭髮外型選項，然而在「鬍鬚」與「五官」上，因為提供多種選項讓可以讓玩家選擇有（鬍鬚或面紋）或沒有（鬍鬚或面紋）方式，而非強制玩家有鬍鬚或面紋，設定鬍鬚或面紋的款式。

而在身體部份而言，玩家在意「體態」、「身高」與「身材比例」，其中「身材比例」是玩家個人偏好的因素。而「體態」對於 A-03 玩家而言，會影響玩家對於化身的整體感覺，而和反思層次相互對應。A-02 玩家則表示，化身身高會影響在戰鬥過程的注目性，覺得好不好用的程度。

在配件上，玩家注重「裝備配色」、「裝備造型」、「裝備風格」。在裝備配色上而言，A-01 玩家除了個人偏好的裝備顏色外，更會利用裝備配色上的設計，去感知風格，藉此對化身進行整體性的感覺搭配，進而影響到其他化身反思層面。此外，針對「裝備造型」上面，A-03 玩家表示會期待裝備在造型上有差異性。而對於「裝備風格」來說，A-01、A-02 玩家皆表示，各部份裝備希望是有一致性的風格，裝備而言是由許多部份所組成，例如：頭盔、護甲、褲子、護袍、鞋靴等部份，這些部份若有共通的设计元素呈現，則能夠呈現所謂一致性。另外，A-01 玩家更表示期望裝備在風格上的辨識度很高。A-02 玩家認為裝備風格需要與化身職業呈現一致性的風格，也就是 A-02 玩家會認定自己的化身是應該需要呈現自己心目中所希望的形象，藉此也希望化身的裝備風格需要與職業是匹配的。對此，A-03 是希望藉由裝備風格來凸顯特定種族的特色，主要是因為每個種族是具有特殊性的，因而對於裝備風格就希望呈現特定種族之特性，也是將化身投射自己心目中所希望的形象。

對於其他方面，主要分別是「性別」與「動作模組」。針對性別來說，A-01、A-03、A-05 三位玩家在進行選擇時，認為女性角色比男性角色在外觀的選項上較男性角色好看，因而選用女性角色，此外，A-01 玩家更表示女性角色在遊戲中的語音說話上，會比男性角色好聽，也是促使其選定女性角色的原因之一。而在「動作模組」上而言，化身動作其實會影響到玩家在進行遊戲的互動行為，就 A-04 玩家就表示，角色外觀和動作上若呈現反差，如：兇狠的外觀配上滑稽的動作時，就會產生一種反差的趣味性，對此 A-03 玩家表示，若想要塑造化身成為兇狠的感覺，如果能夠搭配

上兇狠的動作，那麼絕對會影響到對於玩家對於化身的整體感覺，甚至提高玩家的滿意度（見表 40）。

表 40 初始化活動－征服型動機對本能層次之化身設計要素彙整表

因素	內容	運用對於化身之定義	在意原因
款式(style)	顏色	化身之頭髮顏色	個人偏好的髮色(A-01、A-02)
		化身之皮膚顏色	個人偏好的膚色(A-01)
		化身之五官（眼、鼻、口等）顏色	
		化身之配件（非化身本體，如武器、裝備、寵物）顏色	1. 會以配色感知裝備風格(A-01) 2. 個人偏好裝備顏色(A-01)
	形狀	化身之頭髮外型	1. 不滿意遊戲中提供的髮型選項(A-03) 2. 個人偏好的髮型(A-01、A-02)
		化身之臉部外型	個人偏好的臉型(A-01)
		化身之身體型態（如姿勢）	1. 對彎腰駝背感到兇狠的感覺(A-03) 2. 戰鬥中比較不會被注意(A-02)
		化身之配件（非化身本體，如武器、裝備、寵物）造型	1. 不滿意裝備的造型相似(A-03) 2. 裝備風格沒有一致性會不好看(A-01、A-02) 3. 覺得裝備風格跟職業具一致性風格(A-02) 4. 覺得裝備風格凸顯角色特色(A-03) 5. 期望裝備的辨識度高(A-01)
	圖案與符號	在化身身上之圖案或符號（如面紋、圖騰）	1. 個人偏好的鬍鬚樣式(A-02) 2. 個人偏好不喜歡有鬍子(A-01) 3. 不喜歡面紋或疤痕(A-04)
	視覺材質	化身之配件（非化身本體，如武	

	尺寸大小	器、裝備、寵物) 材質	
		化身五官之相對比例	
		化身之絕對身高	
		化身之身材比例 (如頭與身體之比例等)	個人偏好的身材比例(A-01)

就行為層次來說，可分為四個分類：「身體」、「種族」、「職業」與「配件」。部份內容前文於本能層次提及，在此不贅述。而對於「種族」上，則 A-05 玩家會考慮進行遊戲是對於種族的需求，A-03 則是考慮到使用化身時對於種族天賦的考量，由於每個種族在遊戲中會給予不同的天賦設定，種族天賦會直接影響到的是玩家進入遊戲後在遊戲中的優勢條件。對「職業」而言，A-01 玩家直接考慮遊戲中成長的效率問題，A-03、A-04 與 A-05 三位玩家則是考慮到該職業特殊的技巧與操作方式，不論是攻擊方式或是魔法技術上都有自己的偏好。最後在「配件」的考量上，非戰鬥狀態玩家還是會以數值裝備為主，而這些數值裝備主要是提供玩家更高的傷害輸出值，是玩家在戰鬥過程中的攻擊力展示，然而十分有趣的是在非戰鬥狀態情況下，玩家還是會以數值裝備為裝備的首選，相反來說，A-03 表示裝備外觀能提供使用的愉悅感，藉此會蒐集各種富有趣味的裝備裝飾在化身上（見表 41）。

表 41 初始化活動－征服型動機對行為層次之化身設計要素彙整表

內容	運用對於化身之定義	在意原因
使用操作	如何使用化身	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對該種族的需求(A-05) 2. 考慮種族天賦(A-03) 3. 偏好該職業技能與玩法（攻擊方式上）(A-03、A-04) 4. 偏好該職業技能與玩法（魔法效果上）(A-04、A-05)
效能	完成任務的效率	<ol style="list-style-type: none"> 1. 戰鬥中比較不會被注意(A-02) 2. 考慮該職業成長效率(A-01) 3. 非戰鬥狀態穿著數值取勝的裝備(A-01、A-02、A-04)
愉悅感	使用化身所產生的正面情緒反應和心理狀態	非戰鬥狀態穿著趣味取勝的裝備(A-03)

就反思層次來說，可分為四個分類：「頭部」、「身體」、「配件」

與「其他」。在「頭部」上，A-04 玩家主要是希望以髮型、髮色來呈現在現實中無法達到的外觀，這是化身如何滿足自我幻想的部份。在「身體」上，前文於本能層次提及，在此不贅述。在配件的「裝備配色」與「裝備風格」，前文於本能層次提及，在此不贅述。在「其他」方面，玩家對於化身在「暱稱」與「動作模組」上具有反思層次，化身之暱稱玩家將之視為設計的一部分，甚至花非常多時間在暱稱的命名上，對玩家而言，化身的設計並不僅止於初始化外型上的選擇，甚至玩家會去思考名字對於化身的意義(見表 42)。

表 42 初始化活動－征服型動機對反思層次之化身設計要素彙整表

內容	運用對於化身之定義	在意原因
自我形象	使用者對於的化身形象與定位	1. 覺得裝備風格凸顯種族特色(A-03) 2. 覺得跟職業具有一致性的風格(A-02) 3. 認為給他人兇狠的感覺(A-03)
個人滿意	對化身之主觀評價、接受程度	1. 希望滿足現實中無法達到的髮型(A-04) 2. 希望滿足現實中無法達到的髮色(A-04) 3. 取好聽的名字(A-05)
回憶	使用化身的經驗所形成之回憶	1. 對彎腰駝背感到兇狠的感覺(A-03) 2. 會以配色感知裝備風格(A-01) 3. 角色形象和動作反差，覺得有趣(A-04)

2. 社交型動機玩家

歸納五位社交型動機玩家於初始化活動之目的，再者分析訪談資料瞭解此五位玩家在初始化階段對角色的考量重點為何。五位玩家皆在初始化活動中表示考量後續遊戲進行為目的發現，B-01、B-02、B-04 為考量後續遊戲進行為目的，而另外 B-03 與 B-05 兩位玩家則是單純地想要創立自己想要的化身外觀造型，B-01 與 B-05 玩家對角色首要考量為角色「種族」，B-04 玩家則為角色「職業」上的考量，而三者之次要考量皆為選擇自己偏好的化身外觀。而在 B-03 與 B-05 雖然都奠基於相同的初始化目的下，然而他們首要與次要考量卻不相同，B-03 玩家是以選自己喜歡的外型為主，其次再考慮種族，而 B-05 卻持相反意見，選定種族後，再建立自己心目中的偏好的化身外觀(見表 43)。

表 43 社交型動機玩家於初始化活動目的一覽表

受訪者編號	初始化活動目的	對角色之首要考量
B-02、B-04	考量後續遊戲進行	角色職業
B-01	考量後續遊戲進行	角色種族

B-03	建立想要的化身	選自己喜歡的外型
B-05	建立想要的化身	角色種族

瞭解社交型動機玩家在初始化活動中之目的以及首要對角色的考量重點後，彙整五位玩家的深度訪談內容，將五位玩家訪談中針對化身情感三層次提及之要點，以表格方式擷取重點於下表 x。瞭解在初始化活動中，每位玩家對不同化身情感層次，其要在意要素內容與其要素之分類，以及為何玩家在意這些要素。

針對該活動的本能層次，可以發現的是在頭部的部份，玩家對於「髮型」、「髮色」、「五官」、「膚色」、「臉型」與「耳飾」具有個人偏好，在此玩家們都會希望能夠選到自己屬意的設計，再者玩家在初始化階段因為已經限定要選擇該職業或種族情況下，因此無法隨心所欲的設計自己想要的頭部設計，比較值得注意的是 B-03 的玩家表示同一種族中大家似乎都選擇類似的髮型，認為角色同種族在外觀上同質性太過相似，希望在髮型上同種族能具有更多差異性的頭髮外型。

而在身體部份而言，玩家在意「體態」，對於 B-04 玩家而言，對駝背體態感到滿意，認為具有一種另類的美感，而也影響到反思層次，該玩家對於化身塑造出自我的風格，而玩家滿意這種頹廢異於常人的化身感覺。

在配件上，玩家注重「裝備配色」、「裝備造型」、「裝備風格」及「裝備效果」。在「裝備配色」上而言，B-01 玩家在意裝備的色澤，而 B-05 玩家則是偏好裝備顏色。而在「裝備造型」上來說，B-01 玩家因為在非戰鬥狀態穿著造型取勝的服裝，因此對造型上需求較高，會不滿意某些裝備的造型。對「裝備風格」而言，B-01 玩家在意裝備各部份的一致性程度，希望追求一致性風格的裝備，也希望裝備是和其他玩家是能有高度辨識性的，而 B-02 玩家是認為若裝備的風格能與職業特性達到一致性的話，換句話說，專門職業有自己獨特的裝備風格，塑造出職業專有的獨特性。就「裝備特效」來說，B-01 玩家會關注其配戴裝備之後在化身身上產生的視覺特效，像 B-01 玩家就提及配戴之後會產生是覺得閃電效果，覺得具有特效是很重要的。

就「其他」方面來說，B-04 玩家認為化身就角色動作模組與自己所設定化身之形象進行連結，進而連結到反思層次(見表 44)。

表 44 初始化活動－社交型動機對本能層次之化身設計要素彙整表

因素	內容	運用對於化身之定義	在意原因	
款式(style)	顏色	化身之頭髮顏色	個人偏好的髮色(B-05)	
		化身之皮膚顏色	個人偏好的膚色(B-02、B-05)	
		化身之五官(眼、鼻、口等)顏色	個人偏好的五官(B-04)	
		化身之配件(非化身本體,如武器、裝備、寵物)顏色	個人偏好裝備顏色(B-05)	
	形狀	化身之頭髮外型	1. 不滿意遊戲中提供的髮型選項(B-03) 2. 個人偏好的髮型(B-01、B-03、B-04、B-05) 3. 希望髮型在相同種族能具差異性(B-03)	
		化身之臉部外型	個人偏好的臉型(B-02、B-03、B-04)	
		化身之身體型態(如姿勢)	對駝背體態感到滿意(B-04)	
		化身之配件(非化身本體,如武器、裝備、寵物)造型	1. 偏好髮飾(B-03) 2. 個人偏好的耳飾(B-03) 3. 不滿意(某些)裝備的造型(B-01) 4. 非戰鬥狀態穿著造型取勝的裝備(B-01) 5. 裝備風格沒有一致性會不好看(B-01) 6. 期望裝備的辨識度高(B-01) 7. 跟職業具有一致性的風格(B-01)	
		圖案與符號	在化身身上之圖案或符號(如面紋、圖騰)	不喜歡面紋或疤痕(B-02)
		視覺材質	化身之配件(非化身本體,如武器、裝備、寵物)材質	個人偏好裝備色澤(B-01)
	尺寸大小	化身五官之相對比例		
		化身之絕對身高		
		化身之身材比例(如頭與身體之		

	比例等)	
--	------	--

就行為層次來說，社交型動機玩家考慮到的部份是「種族」、「職業」與「配件」。在「種族」上來說，B-01 玩家會考慮種族使用上的天賦，而 B-04 玩家則不考慮，單純以趣味取勝。就「職業特性」而言，B-02 玩家不但偏好該職業特殊的技能與玩法外，更考慮到進入遊戲後進行合作的組隊效率，換句話說，B-02 玩家認為某些職業在組隊上會比其他職業更被團隊所需要，因此這個職業在組隊上的效率是比較快速的。而對於「配件」來說，B-02、B-03 玩家對於「裝備數值」是以穿著數值取勝的裝備，而 B-04 玩家卻以外型取勝，甚至對附屬配件與裝備皆以趣味為優先考量，以此認為有愉悅感（見表 45）。

表 45 初始化活動－社交型動機對行為層次之化身設計要素彙整表

內容	運用對於化身之定義	在意原因
使用操作	如何使用化身	1. 偏好該職業技能與玩法（攻擊方式上）(B-02)
效能	完成任務的效率	1. 考慮種族天賦(B-01) 2. 職業增進組隊的效率(B-02) 3. 非戰鬥狀態穿著數值取勝的裝備(B-02、B-03)
愉悅感	使用化身所產生的正面情緒反應和心理狀態	1. 對附屬配件之用法感到趣味(B-04) 2. 角色形象和裝備外型反差，覺得有趣(B-04)

就反思層次來說，該動機類型玩家考慮到的部份是「頭部」、「身體」、「職業」、「配件」、「種族」與「其他」。B-01 玩家表示在「頭部」的髮型與「身體」的體態都希望呈現真實自我的面貌，將真實自我的樣貌投射到化身身上。在「職業」上來說，B-01 玩家會針對其職業之特性來塑造該化身的形象。而「種族」上之特性來說，則 B-04 認為角色種族反應了個人與其個性達到一致性，而 B-05 則對某種族存在既定的形象，為了符合此形象才選擇該種族。對於「其他」方面來說，B-03 玩家認為暱稱和外觀是符合的狀態（見表 46）。

表 46 初始化活動－社交型動機對反思層次之化身設計要素彙整表

內容	運用對於化身之定義	在意原因
自我形象	使用者對於的化身形象與定位	<ol style="list-style-type: none"> 1. 希望呈現自我真實髮型(B-01) 2. 希望呈現自我真實體態(B-01) 3. 會以職業技能與玩法設定角色感覺(B-01) 4. 種族特性呈現個人個性(B-04) 5. 偏好特定種族形象(B-05) 6. 偏好動作模式符合角色感覺(B-04)
個人滿意	對化身之主觀評價、接受程度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對駝背體態感到滿意(B-04) 2. 跟職業具有一致性的風格(B-02) 3. 取好聽的名字(B-03)
回憶	使用化身的經驗所形成之回憶	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色形象和裝備外型反差，覺得有趣(B-04)

3. 沈浸型動機玩家

對五位沈浸型動機玩家皆表示考量後續遊戲進行為目的，在詳細分析發現 C-01、C-02、C-03 與 C-04 四位玩家表示其對角色首要考量為角色「職業」，其次則為角色「種族」，而 C-05 玩家則是基於相同目的下，但以「種族」為優先考量，其次才是角色「職業」（見表 47）。

表 47 沈浸型動機玩家於初始化活動目的一覽表

受訪者編號	初始化活動目的	對角色之首要考量
C-01、C-02、C-03、C-04	考量後續遊戲進行	角色職業
C-05	考量後續遊戲進行	角色種族

瞭解沈浸型動機玩家在初始化活動中之目的以及首要對角色的考量重點後，彙整五位玩家的深度訪談內容，將五位玩家訪談中針對化身情感三層次提及之要點，以表格方式擷取重點於下表 34。能瞭解在初始化活動中，每位玩家對不同化身情感層次，其要在意要素內容與其要素之分類，以及為何玩家在意這些要素。

針對該活動的本能層次，可以發現的是在頭部的部份，玩家對於「髮型」、「髮色」、「五官」與「膚色」具有個人偏好，對於髮型上而言，四位玩家除了選擇自己偏好的髮型與髮色之外，更不喜歡誇張的髮型樣式。在五官上面，除了個人偏好的五官外，不喜歡額外的面紋、眼睛光芒，同時也不喜歡猙獰的五官，此外，C-05 玩

家更希望化身在五官上面能與同種族或其他玩家的化身是具有差異性的，C-01 玩家指出其偏好的五官是希望能夠傳達自我形象，同時呈現給別人溫和的感覺，是種反思層次的呈現。而在膚色上面，C-01 玩家認為膚色與種族形象應達到一致的感覺，亦是反思層次的呈現。

在身體方面，C-03 玩家希望修改目前的化身身高。而對於配件來說，在「裝備造型」上，C-02 玩家希望在造型上是獨特的，而 C-04 玩家不但針對裝備顏色考量，更認為裝備顏色需要配合實際的效用，與該裝備的功能達到一致性。對 C-01 玩家來說，其不滿意襯衣的風格、也不滿意其襯衣的風格呈現，覺得裝備穿著不同裝備材質的化身能夠呈現給他人不同的氣質，而這也反映在玩家對於化身所形塑的形象。另外，C-02 與 C-05 玩家更認為希望能夠增加一些附屬配件，雖然這些配件是與能力值無關，然而玩家還是希望能夠藉由這些配件和其他玩家達到差異性。

對於「其他」方面來說，在角色性別上 C-03、C-04 與 C-05 玩家皆表示，女性角色在外型優於男性角色，因此選擇女性角色。此外，C-04 玩家認為化身之動作模式影響了化身風格與化身的形象，進而影響到反思層次（見表 48）。

表 48 初始化活動－沉浸型動機對本能層次之化身設計要素彙整表

因素	內容	運用對於化身之定義	在意原因
款式(style)	顏色	化身之頭髮顏色	個人偏好的髮色()
		化身之皮膚顏色	1. 認為膚色和種族形象達一致(C-01) 2. 個人偏好的膚色(C-04)
		化身之五官（眼、鼻、口等）顏色	不喜歡眼睛發光(C-01)
		化身之配件（非化身本體，如武器、裝備、寵物）顏色	認為裝備顏色和功能上必須符合(C-04)
	形狀	化身之頭髮外型	1. 個人偏好的髮型(C-01、C-02) 2. 不喜歡誇張的髮型(C-04、C-05)
		化身之臉部外型	1. 希望呈現自我形象的五官(C-01) 2. 不喜歡猙獰五官(C-03) 3. 個人偏好的五官(C-04、

			C-05) 4. 希望五官能和同種族有差異度(C-05)
		化身之身體型態(如姿勢)	
		化身之配件(非化身本體,如武器、裝備、寵物)造型	1. 希望造型獨特(C-02) 2. 不滿意襯衣的風格(C-01) 3. 希望增加附屬配件(C-02、C-05)
	圖案與符號	在化身身上之圖案或符號(如面紋、圖騰)	不喜歡面紋或疤痕(C-01)
	視覺材質	化身之配件(非化身本體,如武器、裝備、寵物)材質	1. 不滿意裝備材質(C-01) 2. 認為裝備材質表現化身的氣質(C-01)
	尺寸大小	化身五官之相對比例	
		化身之絕對身高	希望能修改身高(C-03)
		化身之身材比例(如頭與身體之比例等)	

對沈浸型動機玩家而言，對「職業」上，有偏好職業特性的攻擊方式或魔法效果等操作方式。在配件上，三位玩家表示非戰鬥狀態會穿著數值取勝的裝備，然而 C-03 玩家表示，附屬配件的用法能增加互動過程中的趣味感（見表 49）。

表 49 初始化活動－沈浸型動機對行為層次之化身設計要素彙整表

內容	運用對於化身之定義	在意原因
使用操作	如何使用化身	1. 偏好該職業技能與玩法（攻擊方式上）(C-03) 2. 偏好該職業技能與玩法（魔法效果上）(C-02、C-04) 3. 非戰鬥狀態穿著數值取勝的裝備(C-02、C-03、C-04)
效能	完成任務的效率	
愉悅感	使用化身所產生的正面情緒反應和心理狀態	1. 認為裝備顏色和功能上必須符合(C-04) 2. 對附屬配件之用法感到趣味(C-03)

針對該活動的反思層次，發現在頭部的部份特別是「髮型」上，C-01 玩家表示希望呈現自我真實髮型，和自己真實形象產生連

結，而 C-04 玩家則是希望角色呈現玩家賦予的形象，C-02 玩家則是認為在髮型差異化能達到風格的呈現（見表 50）。其餘部份，內容前文於本能層次提及，在此不贅述。

表 50 初始化活動－沉浸式動機對反思層次之化身設計要素彙整表

內容	運用對於化身之定義	在意原因
自我形象	使用者對於的化身形象與定位	1. 希望呈現自我真實髮型(C-01) 2. 希望角色呈現玩家賦予的形象(C-04) 3. 希望呈現自我形象的五官(C-01) 4. 認為和種族形象達一致(C-01)
個人滿意	對化身之主觀評價、接受程度	希望造型差異化(C-02)
回憶	使用化身的經驗所形成之回憶	1. 認為裝備材質表現化身的氣質(C-01) 2. 覺得動作呈現化身風格(C-04)

4. 征服型與社交型動機類型

本段將針對征服型與社交型玩家來以瞭解其對於化身之情感設計需求之共同之處。

A-01：「身材比例也會挑選，會挑比較美型、比較好看的。」

A-03：「我覺得不死族男的，彎腰駝背像小老頭一樣，就感覺比較兇啦。」

B-04：「食人妖不管再怎樣反正就是那個樣子，他沒有辦法讓你改體型，讓你變得比較小，食人妖在部落的話是比較高大的種族，他不只是高大，而且還很細瘦，不只細瘦之外，他還會駝背，感覺就很不健康。」

在本能層次上，玩家表示偏好是正常的體態，不希望是彎腰駝背，或是不健康的感覺，在身材方面也比較喜歡美觀一點的比例，而在遊戲設計上某些種族的設計概念就是希望呈現給玩家是異於常人的身體比例或型態（見圖 21），而兩類玩家表示對此設計會經過篩選，因此征服型與社交型玩家會在意體型上的呈現。



圖 21 《魔獸世界》不健康的體態角色
註：食人妖（男）

此外，在行為層次的考量上，仍可以發現征服型與社交型玩家具具有共同之處，在於在行為層次上考量到「特定職業」的玩法，像 A-01、A-03 與 B-02 玩家都指出為何選定特定種職業為自己的化身。

問：「選角色的時候，你首要的考量？」

A-01：「職業好用呀，單練方便呀。」

B-02：「我是比較喜歡玩... 多元化吧，他可以攻擊，補血，當坦克，所以所謂人家所說的複合職業，所以在魔獸這方面是一個比較多元化的角色，比較方便。」

問：「為什麼會選擇這個角色？」

A-03：「其實我練這隻角色，有練其他的，但是玩不習慣吧，我有練法師，聖騎，獵人，但是沒有辦法習慣坐下來喝水，補法。」

問：「為什麼滿意這個角色？滿意的原因在於？」

B-02：「方便組隊呀，方便跟大家聊呀，在遊戲中大家會比較偏好攻擊手吧，那這遊戲比較特別的是，角色的定位還滿細的，沒有所謂一定比較好或比較強，可能都有沾到邊，但沒有一定怎樣操作，對呀，比較多的變化，玩起來也不會膩呀。」

然而有趣的地方在於，征服型 A-01 與 A-03 玩家對於職業的考量在於易用性，且容易成長之特性等，而社交型 B-02 玩家則是考慮該職業對未來團隊合作上的組隊容易程度，所以兩類型玩家所表示的化身本能層次仍有所不同之處。

而回顧玩家動機上之特質可以發現，社交型玩家喜歡在遊戲中認識其他玩家，與他人聊天、談八卦、幫助他人，擁有這種特質的玩家較常加入輕鬆、友善的玩家聯盟，因此 B-02 玩家在易用性上

的考量內容是未來如何和他人進行聯盟合作；而征服型動機者傾向熱衷於完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源等，喜愛不斷讓自己的遊戲角色成長，且熱衷擁有遊戲內可得到的各種權力，也因此 A-01 與 A-03 玩家表示的內容較偏向「自己」如何在遊戲中成長的考量，並未思考角色如何在未來與他人連結的方便性（見表 51）。

表 51 初始化活動－征服型與社交型動機對化身情感設計層次需求

動機類型	本能層次：款式之顏色、形狀、圖案與符號、視覺材質、尺寸大小	行為層次：使用操作、效能、愉悅感	反思層次：自我形象、個人滿意、回憶
征服型	偏好健康、美型的體態	職業效率：對未來的自我成長效率	/
社交型		職業效率：對未來的組隊效率	

5. 征服型與沈浸型動機類型

本段將針對征服型與沈浸型玩家，加以瞭解對於化身情感設計要素的共同之處為何。發現角色性別在當初初始化的過程也是本能層次上的考慮因素，兩種動機玩家 A-01、A-03 與 C-03 玩家皆表示，在遊戲設計選項中發現女性角色在外觀上的好看程度優於男性角色，因此他們會寧願選擇與真實性別不同的角色。

A-01：「女性比較好看的角色，...，比較美觀呀，外型比較美觀呀...

因為裡面男生角色那種老頭的樣子，就有留鬍子，沒有比較帥的男生角色，男生角色就不夠帥，裡面就選不到。」

A-03：「基本上我會考慮外觀，所以當初會什麼會選擇女角，是因為我覺得女角比男角好看。」

C-03：「我不想要就看到一個壯男，一個猛男，...，單純一進角色，看起來順眼就是了，女性角色（比男性）好看。」

在化身頭髮顏色上，A-01 玩家與 C-01 玩家皆表示選擇了金色的髮色，此外，兩位玩家在角色的選擇上都選擇了女性角色。

問：「那頭髮上顏色選了什麼？」

A-01：「毛髮顏色選了金色。」

C-01：「我那隻是金頭髮。」

就裝備配件上而言，諸多玩家提到相關的設計，大致上可分為數個面向來討論，裝備配件的材質、造型、色調、整體風格與區別

性。

A-04：「會去想耶，考慮裝備起來比較好看這樣子，未來的武器配戴的材質。」

C-02：「像你知悉所謂 T 裝就是套裝呀，像賊的 5 和 6 就評價都很醜，大多數的賊都覺得 5 和 6 很醜，但大家都還是會去穿它，...，一般來說，魔獸他的（裝備）造型好不好看，第一個看肩膀，第二個看頭盔，幾乎所有職業都是這樣子，通常造型最明顯的是肩膀，再來是頭盔，可是有時後頭盔很醜你可以不顯示，但是肩膀你沒有辦法不顯示，因為身體通常來說是花紋，但是你不大有辦法去注意看去看他的花紋。」

A-01：「外型，他每代設計的外型都會不一樣。」

A-01：「比較有特色，每一代到每一代都會有不同的特色，比如說這一代他們就比較偏於暗色系的，就是感覺很 evil...跟他以往的都不太一樣...，很黑暗神秘的感覺，還滿不錯的，這樣的感覺好像很強...事實上不強（笑）。」

C-01：「因為帽子很醜，所以我都會不顯示帽子。」

C-01：「如果可以客製化外觀的話，我最想要把內衣（襯衣）改掉，妳看內衣多醜，就是當妳脫光的時候就會顯示出來。」

C-01：「（角色穿）皮甲很醜，看起來很野蠻人，如果是布甲就會覺得看起來比較精緻，布衣看起來比較文明人，比較高尚的上流貴族在穿的，像鎧甲也可以穿得很上流社會，但皮衣的話就沒有辦法。」

C-04：「因為覺得就是鎧甲灰灰髒髒的，就是大家看起來都差不多，就是我穿的一定加法傷的鎧甲，我覺得穿法傷的鎧甲和力耐的鎧甲應該要要有一點點不一樣，譬如說顏色上比較柔什麼的這樣子，...，顏色色調可能要會覺得要比較不一樣，有區別這樣。」

A-03：「對外觀的不滿意大概只有在暴風雪公司在設計套裝的時候，後來越來越沒有創意，裝備設計啦，...，對呀，你不覺得他每套都設計得一模一樣嘛，只是換個名字而已。」

A-03：「就那樣子穿衣服有點破破爛爛的，哈，那也不能改，改了就沒特色了，像大陸一樣骨頭全部修不見了。」

就裝備材質上而言，A-04 與 C-01、C-04 玩家皆指出會在意裝備材質的問題，而 C-01、C-04 玩家更具體說明什麼樣的材質設計會給予他們特定的感覺，換句話說，裝備的材質在本能層次上是視覺的差異，有可能是花紋、紋路的呈現，然而沈浸型的玩家會另外賦予這種視覺的感官優劣之分，像皮甲很醜、鎧甲很髒之類的。

除了材質之外，A-01、A-03 與 C-02 玩家更提到，裝備的造型

是他們關注的重點，所以 A-03 玩家對於裝備只換材質上的貼圖，而沒有設計新的造型，而感到不滿意；而 C-02 玩家則是指出肩膀是裝備的重點，裝備好不好看全看肩膀，而裝備造型更是角色被辨識的重點。此外，A-01 玩家更指出，裝備套裝每一代會有所謂的設計風格，而這種設計風格是整體性的感覺，其中包含了造型、配色、材質所呈現整體性的感覺；C-04 玩家亦指出，就算是同樣材質的裝備，認為應該要依照其屬性不同而在色調方面有所區別。

就裝備而言，因為還是會牽涉到其數值屬性上面的問題，因此即使玩家對某些裝備的造型覺得不滿意，仍舊可能會因為當時的角色能力值不足以取得更美觀的裝備，且因為裝備會需要配合遊戲等級等方面等限制，因此必須穿著自己認為不好看的裝備。然而若是能讓玩家能選擇顯示與否（通常是配件）的情況下，同時不影響能力數值的前提下，玩家若不滿意則不會選擇顯示該配件。而兩類玩家之將結果彙整於下表（見表 52）。

表 52 初始化活動－征服型與社交型動機對化身情感設計層次需求

動機類型	本能層次：款式之顏色、形狀、圖案與符號、視覺材質、尺寸大小	行為層次：使用操作、效能、愉悅感	反思層次：自我形象、個人滿意、回憶
征服型	1. 認為女性角色外觀上優於男性角色 2. 注重挑選「髮色」 3. 在意裝備材質		
沈浸型	4. 在意裝備造型→關係化身辨識度 5. 在意裝備風格呈現 （風格由材質與造型兩者所組成） 6. 配件在不影響化身表現的前提下，玩家不顯示不滿意的部份		

6. 社交型與沈浸型動機類型

本段將瞭解社交型與沈浸型玩家對於化身之情感設計要素之共同之處為何。

B-04：「食人妖不管再怎樣反正就是那個樣子，他沒有辦法讓你改變體型，讓你變得比較小。」

C-03：「（想修改）可能身高吧，可以讓比較大隻的看起來比較矮，

或變大隻一點。」

C-02：「之前官方利用 patch（官方的修正）把獸人的肩膀變小，那件事情被所有的獸人抗議得非常久，因為照道理來說獸人肩膀非常大，獸人的肩膀模組會比同體型的職業大一些，...，所以被很多獸人抗議，...，因為肩膀大就是比較好看，後來變得比食人妖還小，就是有獸人覺得這樣沒有男子氣概這樣子。」

回顧社交型 B-04 與沈浸型玩家 C-02、C-03 玩家所描述的內容發現，可以發現的是對玩家而言，目前的角色身高的選擇是依照種族而有差異，而數值上是被遊戲官方所侷限，因此兩類玩家都表示希望能夠微調角色身高的部份，除此之外，遊戲官方利用遊戲更新強制修改角色的身高設定，反而造成玩家對身高部份不滿意（見表 53）。

表 53 初始化活動－社交型與沈浸型動機對化身情感設計層次需求

動機類型	本能層次：款式之顏色、形狀、圖案與符號、視覺材質、尺寸大小	行為層次：使用操作、效能、愉悅感	反思層次：自我形象、個人滿意、回憶
社交型	重視自己角色之和其他角色的相對身高		
沈浸型			

7. 三動機類型之化身情感設計需求

如前文所述，「考量後續遊戲進行」為所有動機類型玩家在初始化活動首先之目的，因而後續將討論在此目的下，瞭解其對於化身之共同在意要素為何。對於化身的探討上，援引 Norman 情感設計之要層次分類為化身設計要素上的劃分與依據。

(1) 化身之本能層次要素

化身之本能層次部份，主要詢問玩家當初考量設計化身的時候，考慮了什麼部份外觀上的設計要素。

問：「回顧你當初的設計，你還考量了什麼（外觀）部份？」

A-01：「（膚色）白皙一點的。」

A-04：「髮型，就選擇比較特別的，所以我選擇比較龐克的，因為現實中扮不到，現實中沒這麼大的勇氣，...，可能就他的臉型部份吧，就五官呀，...，因為有的不死族的設計就比較像沒下巴呀，或怎麼樣，臉上有疤之類的，那我就不喜歡呀，所以我

就選一切都很正常的方式。」

B-02：「就不喜歡疤痕，印記或胎記之類的，就比較乾淨之類的，...，就膚色偏好...不喜歡混色系，譬如說偏好白或是黑。」

B-04：「我當初選擇的時候，應該是以臉為主吧，...，主要是你在玩的時候不太會去看別人的臉，...，因為那種模組的話，基本上臉型是不可能改的，所以就變成說你是在改變你的五官，那我五官的話，好吧，就以比較酷的為主。」

C-01：「我選夜精靈是職業的關係，再來五官那些，因為夜精靈長得非常得...殘暴，就是長得有點可怕，然後我盡量選了一個比較溫和的臉，並且我讓他..，夜精靈不是臉上都有花紋嗎，我覺得沒有又不像夜精靈，但有的話有些又很醜。所以我選了一個比較像夜精靈的顏色，其實是深藍色，他有綁馬尾，現在這個造型是我去髮型屋設計的，我原本是個馬尾妹。」

C-03：「主要是挑像魔獸裡面臉型模組，很猙獰那個我就不會選。」

C-04：「就是皮膚白呀，五官漂亮，然後我那隻金頭髮，然後就是有點像是公主頭這樣子，就是看起來很公主很漂亮這樣子。」

綜合上述玩家之深訪內容，不難發現所有動機類型的玩家，會在乎的化身外觀要素有：「膚色」、「髮型」、「面紋」、「五官表情」。其中玩家會避開不喜歡的外觀設計，例如在面紋圖案方面，玩家表示不太喜歡這種設計，以至於在初始化過程中會避開此選項。

在膚色的選擇上，玩家多半會選擇單一色系的顏色，希望呈現的是乾淨的感覺。在五官表情方面，玩家表示不會想選擇太猙獰的表情，偏好溫和的五官表情。此外，雖然玩家都表示在意髮型上設計，然而仍舊會因為玩家對角色髮型的個人偏好而有差異，如 A-04 玩家就會想利用化身來達到現實中無法實現的自我，而 C-01 玩家卻表示，化身是真實自我的呈現。

此外，再接續問題中詢問玩家，若對目前角色外觀想修改，會想修改什麼部份的設計，藉此瞭解目前玩家對於化身有什麼部份不甚滿意。

問：「如果可以的話，想修改目前角色外觀嗎？想修改什麼部份？」

A-01：「會呀，如果真的有這種功能的話，你就可以做很多你想要的樣子，你可以把他想辦法調成譬如說林志玲的臉型或藝人的臉型...或者是說他最好是可以在上傳一張譬如說我喜歡的女藝人的照片臉的照片什麼，他可以去模擬最接近這個最接近的臉型，這樣是最好的。」

B-04：「改了一個頭髮，類似像是黑人那種很多辮子的那種頭這樣

子，然後我覺得很帥，...，髮型是之後，但是我覺得辮子是他最大的特色。」

C-02：「像我的牛頭人他其中一邊的角是斷掉的，就我的牛頭人會有一邊固定角斷掉，我覺得這樣比較帥，應該是說比較特別吧。」

綜合以上玩家所言，在角色外觀上所呈現的設計，所有動機類型玩家都表示希望在外觀上達到具有特色，A-01 玩家就希望能從五官模擬名人的臉型來達到特色，而 B-04 玩家則是對於髮型來加強其特色，C-02 玩家則是從和他人的差異化來達到特色。換句話說，雖然三種類型動機玩家奠基於相同目的—「體驗遊戲機制」，因此選擇特定的職業，被迫在特定職業中選擇化身之外觀造型，然而不同動機類型玩家對於外觀特色之解讀仍有差異。

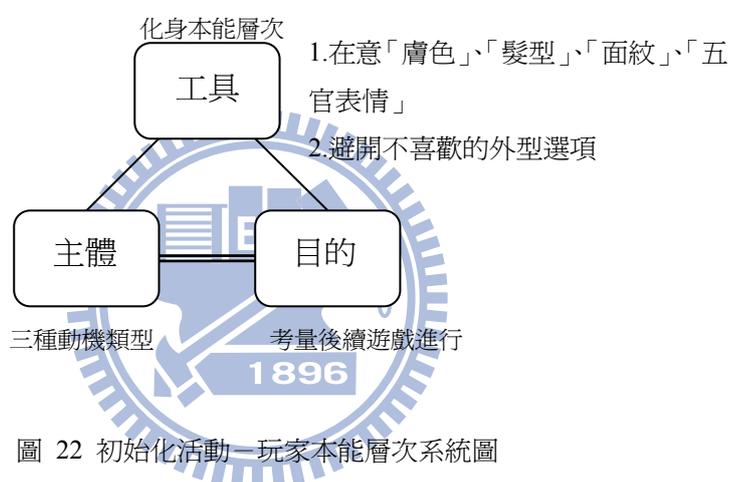


圖 22 初始化活動—玩家本能層次系統圖

圖 22 為玩家在初始化活動之化身本能層次系統圖，主要表示以活動理論之系統分析，所呈現的化身本能層次考慮要素。而下段將繼續探討在初始化活動中，玩家對於化身之行爲層次之需求。

(2) 化身之行爲層次要素

化身之行爲層次部份，主要詢問玩家當初選擇化身考量為何，在使用的行爲上考慮哪些部份，又為何覺得這些重要。

問：「選角色的時候，你首要的考量？」

A-01：「職業好用呀，單練方便呀。」

B-02：「我是比較喜歡玩...多元化吧，他可以攻擊，補血，當坦克，所以所謂人家所說的複合職業，所以在魔獸這方面是一個比較多元化的角色，比較方便。」

C-04：「因為聖騎的關係，我就會覺得說聖騎穿鎧甲呀，然後他比

較硬，然後能夠讓我很輕鬆地補血，不會就是被怪圍，一下就死了這樣子。」

問：「為什麼會選擇這個角色？」

A-03：「其實我練這隻角色，有練其他的，但是玩不習慣吧，...，但是沒有辦法習慣坐下來喝水，補法。」

C-02：「想說玩盜賊看看，...，傷害很大，可以潛行，可以做一些奇奇怪怪的事情，像是偷東西。」

C-03：「我選聖騎原因是因為可坦可補可 DD，但小 D 也可以，當初選聖騎是考慮到他可以轉職。」

問：「為什麼會喜歡這隻角色？」

A-04：「因為他比較強力攻擊型的，然後又不想直接面對怪就對了，在後面做重砲型的這樣子，做強力攻擊型的。」

由上述玩家所言可以發現，玩家會因為個人偏好而選擇化身的之職業，除此之外，可以發現玩家會重視在未來遊戲中如何操作這個化身。換句話說，也就是特定職業有其特殊的優勢，而玩家更能夠利用該其優勢在遊戲中進行特定行為。舉例來說：在法系職業屬於輔助型職業，主要幫助以幫助隊友的方式為其戰鬥的模式，像是幫隊友補體力、法力等工作，在戰鬥過程中可以不直接攻擊怪物或王，雖然法系職業仍舊可以進行攻擊的動作，但在傷害值上面就沒有其他角色來得高，所以法系職業的玩家會選擇輔助的工作。

因此，可以理解的是「職業選擇」是玩家在進入遊戲中重要的選擇，而這個選擇將會影響到未來進行遊玩的歷程，因此初始化活動中玩家會面臨第一個重要選擇，就是如何選擇自己化身的職業。

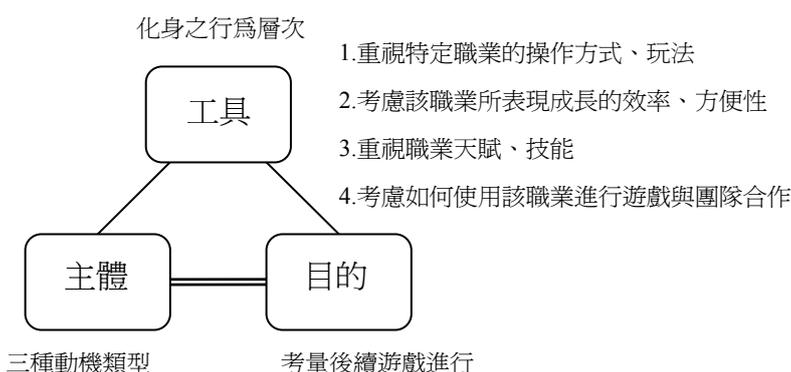


圖 23 初始化活動－玩家行為層次系統圖

圖 23 為玩家在初始化活動之化身行為層次系統圖，主要表示以活動理論之系統分析，所呈現的化身行為層次考慮要素。而下段將繼續探討在初始化活動中，玩家對於化身之反思層次之需求。

(3) 化身之反思層次要素

在化身反思層次上，主要是詢問玩家在初始化過程中對化身設計歷程之回憶，滿意或不滿意的部份為何，自我對角色當初的預期和設計過後呈現的感覺相符程度或差異之處，總體而言，玩家於初始化活動中設計化身之滿意度為何。

問：「你覺得自己的角色呈現什麼樣的感覺？為什麼？」

A-03：「當初選擇的時候，魔獸他會有預覽嘛，然後站著不動會有畫面出來，然後看不死男，有時候右邊高，有時候左邊高，這樣子，不死感覺上會有往回看，瞪你的感覺，所以我選他，再來不死男的髮型實在...好難看喔，...，然後我上網看了一下攻略嘛，想一想好像不死看起來比較兇，我覺得不死族男的，彎腰駝背像小老頭一樣，就感覺比較兇啦。」

B-04：「大概因為我這個人跟個性有關啦，我覺得每個人會選什麼職業的話，大概跟他的個性都有，我這個就是直來直往的，...，我覺得（化身）跟我的個性很像，尤其是喜歡衝鋒這一點，就是技能啦，啪~可以衝去打敵人這一點。」

問：「你角色有想要呈現給別人什麼樣的印象嗎？」

B-02：「可愛一點吧，但是你有看牛可愛的嗎，...，就是比較讓他變得不像牛就對了，...，很難選擇，因為就是暴風雪的遊戲就是他不會讓他職業角色的定位差太遠。」

C-04：「外型血精靈就是很漂亮呀，...，就華麗，動作細緻感覺靈巧，跳躍的感覺。...其實我又沒有像那種就是很嬌弱哪種公主，他可以是那種比較帥氣一點的公主，像是鎧甲之類的，我覺得穿起來還滿好看的。」

問：「回顧你當初的設計，你還考量了什麼（外觀）部份？」

C-01：「因為夜精靈長得非常得...殘暴，就是長得有點可怕，然後我盡量選了一個比較溫和的臉，並且我讓他..，夜精靈不是臉上都有花紋嗎，我覺得沒有又不像夜精靈，但有的話有些又很醜。」

問：「還有什麼不滿意的地方嗎？」

C-01：「（角色穿）皮甲很醜，看起來很野蠻人，如果是布甲就會覺得看起來比較精緻，布衣看起來比較文明人，比較高尚的上流貴族在穿的，像鎧甲也可以穿得很上流社會，但皮衣的話就沒有辦法。」

綜合以上玩家所述，發現遊戲設計會建構一套故事背景，而這

故事背景包含每個種族、職業不同的特性等，形成一個遊戲核心的結構，這個結構影響到玩家在選擇化身時的印象。因此會考量到遊戲公司所設計的角色背景之外，更會去思考自己是要呈現何種的感覺的化身。

此外，玩家會根據角色的外觀上來判斷，該角色在遊戲中的特質或特性，因此並非完全接受遊戲官方所設計的種族或職業的設定，對於不同種族或職業的形象能從其設計來增加或減少該角色的特質，玩家提及主要包含：「身材姿勢（體態）」、「動作姿勢」、「五官表情」與「裝備配件」來達到。

在身材姿勢（體態）上來說，每個種族在身形上有所差異（見圖 24），也因此動作姿勢上雖然執行相同的動作，但玩家感覺其化身仍有不同之處；而同一見裝備配件在不同的角色也呈現不同的比例樣貌，而裝備配件的在材質的視覺呈現上有所差異，因此在 C-01 玩家表示材質差異會讓化身呈現不同的感覺，即使這些材質的差異沒有實際效用上的幫助。



圖 24 魔獸種族體態差異圖

註：從左至右分別為德萊尼（男）、德萊尼（女）、矮人（男）、矮人（女）、人類（男）、人類（女）、夜精靈（男）、夜精靈（女）

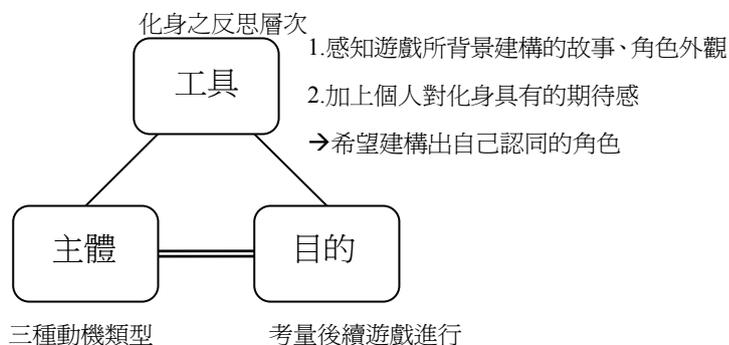


圖 25 初始化活動－玩家反思層次系統圖

圖 25 為玩家在初始化活動之反思行為層次系統圖，主要表示

以活動理論之系統分析，所呈現的化身反思層次考慮要素為何。而下段將彙整在化身於初始化活動中對三類型玩家在情感設計要素的總體討論。

(4) 化身之情感設計三層次討論

綜合前面段落所分析之內容，而將化身之情感設計層次加以整併。在初始化活動，本能層次上玩家會在意重視化身膚色、髮型、面紋、五官表情與特色呈現上的外觀呈現；而在行為層次上，玩家重視該職業天賦、技能與考慮如何使用進行遊戲與團隊合作；在反思層次方面，玩家會受遊戲所建構故事背景與提供的角色外觀所影響（見圖 26）。

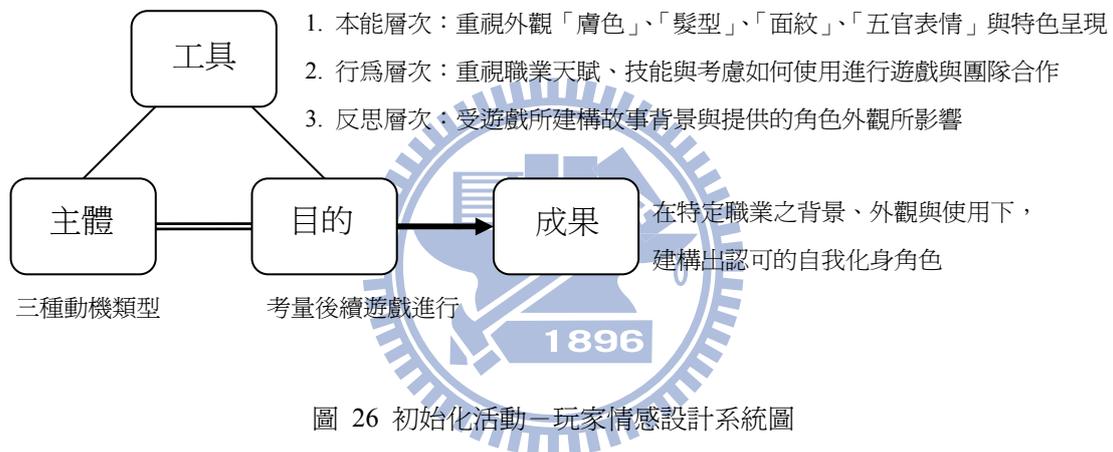


圖 26 初始化活動—玩家情感設計系統圖

此外，可以發現的是，在「考量後續遊戲進行」此目的之下，玩家會以行為層次為首要考量，因為行為層次涵蓋的職業天賦、技能、操作方式（玩法）、角色成長的效率、方便性、使用其進行遊戲與團隊合作等等，為直接影響到後續遊戲進行的主要因素。原因在於初始化活動只是個進入遊戲中的過程，尤其在遊戲過程中需要掌握高度的技巧與專注力，因此玩家會選擇自己所能掌控的職業玩法，而玩家對進行遊玩行為最終目標是得到體驗遊戲的樂趣，然而這個樂趣在初始化活動中難以滿足玩家。

玩家在選定該職業的前提下，進而對該職業或種族所能提供選項加以選擇，彙整深訪內容所言，玩家在本能層次會重視化身之「膚色」、「髮型」、「面紋」、「五官表情」與特色呈現的選擇，這些外觀設計也會影響到反思層次對於化身呈現之感覺、滿意度與回憶上，也因為玩家在反思層次已經預先設定好角色是所呈現的感覺，進而對化身採取相關的設計行為，因此初始化活動玩家的本能與反思層

次會呈現互相影響的情況（見圖 27）。

因此，在初始化活動中玩家在「考量後續遊戲進行」之目的下，此活動成果轉化為在特定職業之背景、外觀與使用下，建構或設計出認可的自我化身角色。

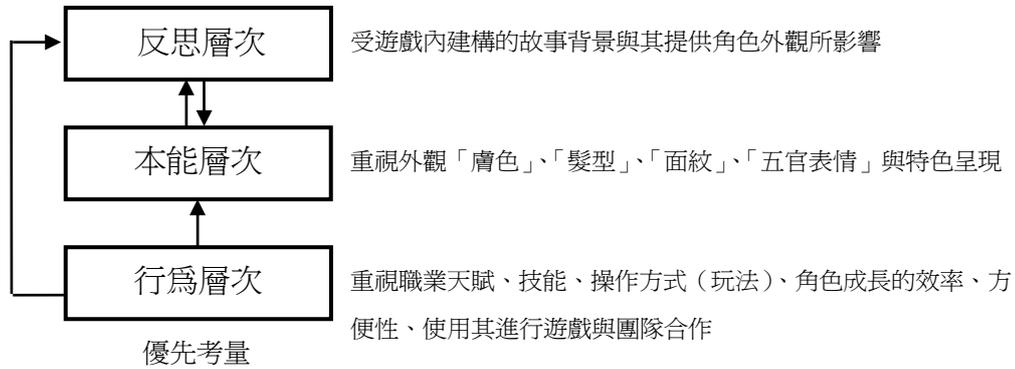


圖 27 初始化活動—化身情感設計階層圖

註：箭頭為影響順序

在本節大致上可看出玩家在初始化活動中情感設計的考慮要素，而下節將針對遊戲中另一個活動—「合作活動」進行相關分析。

(二) 合作活動分析

合作活動會促進虛擬世界的玩家彼此幫助，藉由幫助的過程中累積在遊戲中的人脈、聲望與資源，因此在魔獸世界中的遊戲設計大量採用各種類型的合作活動設計作為遊戲歷程中的核心概念。

由於合作活動種類繁多，而每位玩家進行的活動不盡相同，因此本研究將「活動」聚焦為玩家最常進行的「大型組織性合作活動的副本」與「小型合作活動的副本」兩個活動為主。

由於在該活動上，不同動機類型玩家對於活動之目的不盡相同（見表 54），因此本節將先區分為三類型動機之玩家討論，最後再加以討論玩家動機對情感設計要素影響為何。

表 54 合作活動－三動機類型玩家對目的之彙整表

受訪者編號	合作活動主要目的	合作活動次要目的
A-01、A-04、A-05、C-01、C-03、C-05	收集裝備	
A-03、B-02、B-03、B-05、C-02、C-04	收集裝備	和朋友、熟人互動
A-02、B-01	體驗副本（測試自己的能力）	收集裝備
B-04	和朋友、熟人互動	

於該活動中玩家主要目的大致可分為：收集裝備、體驗副本或測試自己的能力與和朋友、熟人互動，下文將針對不同動機底下之不同目的分別說明，瞭解不同動機的玩家對於化身之情感設計需求。

1. 征服型動機玩家

征服型動機在合作活動的目標上，主要為「收集裝備」，而依照玩家深度訪談內容中所提及的活動，則可以知道對於該類活動，玩家可能還有次要的目的。對 A-01、A-04、A-05 三位玩家該活動的主要動機很單純，就是收集到需求的裝備，除此之外無次要目的。然而對於 A-03 玩家來說，也是基於相同的主要目的下，然而次要目的是希望與朋友熟人進行互動，而對 A-02 玩家來說，主要目的則為體驗副本活動（測試自己的能力），次要才是「收集裝備」（見表 55）。整體而言對於副本活動，該類型的玩家會連結到收集裝備的目的上。

表 55 合作活動－征服型動機類型玩家目的之彙整表

受訪者編號	合作活動主要目的	合作活動次要目的
A-01、A-04、A-05	收集裝備	
A-03	收集裝備	和朋友、熟人互動
A-02	體驗副本（測試自己的能力）	收集裝備

(1) 以體驗副本（測試自己的能力）目的

以體驗副本或測試自己的能力為目的之征服型動機玩家，會注意到化身行為層次方面，對化身使用上或效率上而言主要是在於化身對於副本完成的時間長度、滅團與否，而玩家基於體驗副本的目的，因此較不在意進行副本的時間長度、滅團程度或裝備數值好壞等，主要是在意對於副本最後的成功與否。而在使用化身活動產生的愉悅感來會受到團隊合作的氣氛，此外，會注意他人所擁有的配件，如寵物，將之視為展示的一部分，因此若他人展示美觀的配件，自己也會想去追求、去擁有。圖 28 為在此目的下，該動機類型的玩家情感設計需求圖。

A-02：「只要不會滅團，幾乎都算是，...，打副本的長度，當然越快是越好，但是只要沒有滅團，其實基本上還好。」

A-02：「像有一次打奧核之心，他會有一個平台，會有一個空隙，如果沒跳好，就會掉下去，然後帶頭第一個很有氣勢的往下跳，結果其他人跟著一起往下跳，結果就死掉，...，滿愉快的因為其實都認識的。...，不愉快的，就滅一次團，就開始互相罵。」

A-02：「我會注意（別人）他可能帶的寵物好不好看，如果好看或者很奇特的，我就會想去擁有。」

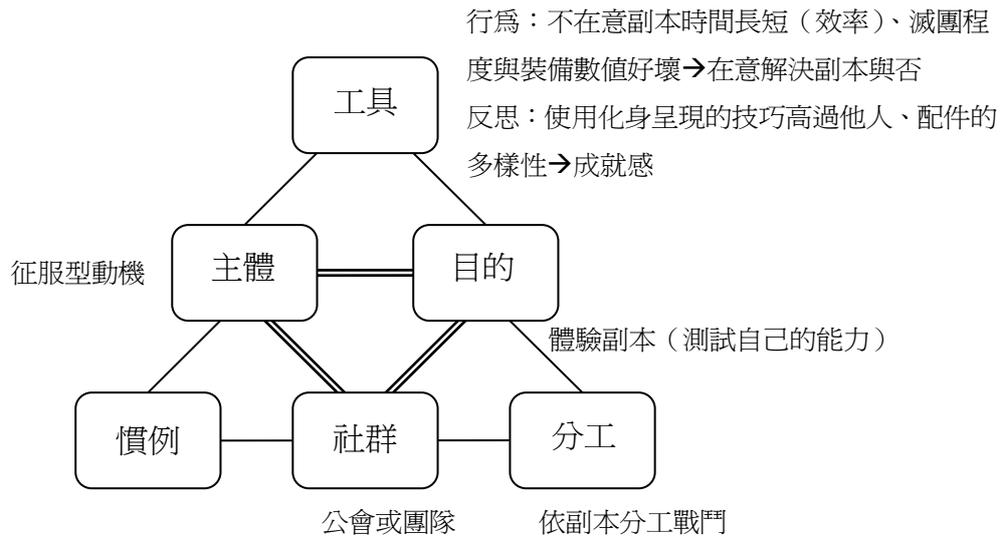


圖 28 合作活動－征服型動機在「體驗副本 (測試自己的能力)」目的下之化身情感設計需求圖

(2) 以收集裝備為目的

以收集裝備為目的之征服型動機玩家，在本能層次上，A-01 玩家表示在戰鬥過程中會重視化身身上的施法效果，而這種效果雖然是本能層次上的視覺效果，然而卻會影響到玩家在行為層次的化身傷害值之類的數值呈現。

問：「打副本的時候，你使用角色作了什麼或者注意到什麼關於角色上面的內容嗎？」

A-01：「有光環出來會注意，等到特效出來就要做攻擊，因為比較強...有人會插圖騰，他插了四種圖騰，這種東西會在你的身上有光影，譬如說：他們會上一種有秒數的 bar，譬如說會讓你的傷害加強，有時間性，他會統統疊在一起，所以你要看單一的很難，幾乎都看不到，他是同時的。」

A-01：「他裡面有一種特殊的 UI，是你裝上去之後也不必特別去點開他的裝備有多好，你直接移過去他的人物旁邊，他會跟你的裝備數值做比較。」

對於行為層次來說，在配件的裝備上，玩家會去看裝備等級、屬性與數值比較，而主要是希望能夠幫助團隊在該活動上順利進行。該類玩家也會在意使用化身的效率，A-01、A-05 玩家在意的內容包含使用化身進行副本的時間長短，而 A-04 的玩家則認為跑位、裝備數值會影響副本的效率問題，因此會在意該內容。

問：「在副本內，怎樣對你來說是有效率地使用這角色？」

A-01：「越快（打完副本）越好...就算有人死掉也沒影響，趕快上，食物趕快吃一吃，...，因為（副本）打很多次，就已經很熟了，就希望趕快打完。」

A-04：「團隊在攻略方面，假如比較熟悉的話，譬如你依照職業來說該如何跑位，該如何站定自己的該站的位子，之類的，再加上裝備數值各方面比較好，像這方面會來得比較有效率。」

A-05：「就像五人副本大概打 10 到 15 分鐘，超過我就覺得幹麼打這麼久。」

而基於收集裝備的目的下，化身使用的愉悅感來源是滅團程度、拿到裝備與否、與團隊互動的氣氛。而針對與熟人互動的目的下，主要是配件的使用會影響活動中間與他人互動的愉悅感，在此互動過程進而增加愉悅感。

問：「在副本內，怎樣對你來說是有愉快地使用這角色？」

A-05：「然後副本中間會拿出玩具跟別人一起玩，這樣增加趣味的感覺。」

A-01：「中間打王到高潮，如果滅團就會往下掉，如果一直滅一直滅，就退隊，會很 high 的時候就是最後一個王打死的時候，快結束時候，骰裝備又是另一個高潮，如果打到的裝備，比自己的好，就會高興。」

A-04：「假如譬如說今天五個人去打一個小副本而已，但是因為一個人的斷線或是一個人的疏忽造成滅團的問題的話，那可能就會去 CARE，...，這些都會影響愉快程度，...，因為大家誰都想趕快結束，趕快拿裝備嘛，明明就可以一個小時結束的，為什麼要打到三個小時，...，（副本的團隊）都認識是的人，像有人搶裝備（會影響愉快度），譬如說原本講好某些裝備，那件出來就是用骰子的方式，有些人就是不骰，直接就是要拿，譬如說團隊隊長就直接分派下去，就分配的，他就分給他自己的朋友，有這樣的情況，（合作的情況）也會影響，...，當然是以推得倒王為原則呀，哈哈，...，主要就是拿裝備呀。」

A-05：「就如果時間太長的話，滅團太多的話也會耶，這些也有可能影響愉快度。」

對反思層次來說的話，會重視為裝備等級、數值，認為不論實質的效用問題，較高的裝備等級與數值就是代表著對化身整體加乘的感覺，此外，對於寵物等配件則是會有對他的人炫耀感。圖 29 為在此目的下，該動機類型的玩家情感設計需求圖。

問：「你回想起來覺得什麼樣的物件在副本內是有對角色加分的？」

A-01：「裝備有 LV，物品等級 LV，職業需求，不一樣，數值越高越好。」

A-04：「其實本身只要是裝備武器上數值比較高的話，通常在副本裡就是很加分呀，至少對團隊來講，就有他的益處。」

A-05：「大概是寵物吧，就會有炫耀的感覺呀」

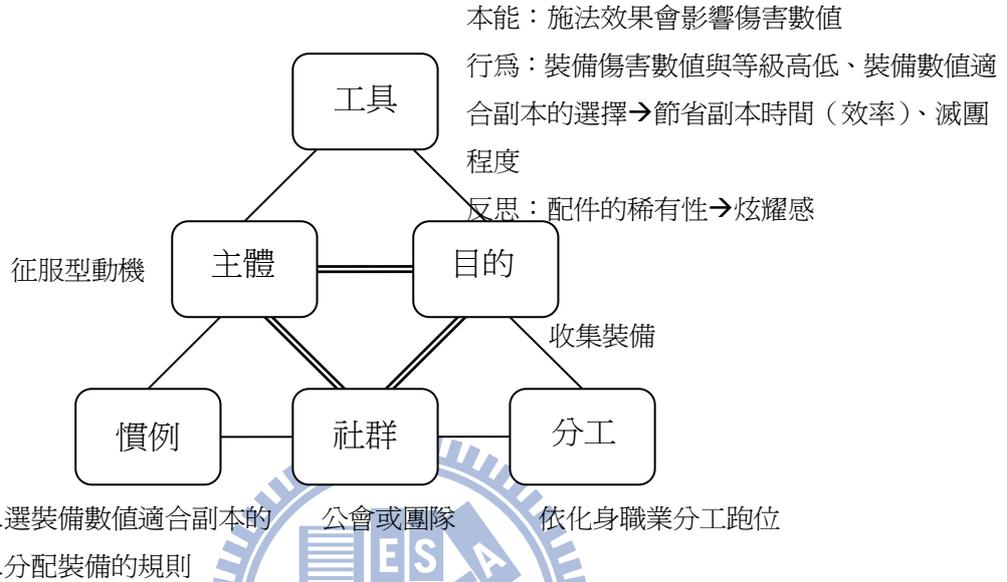


圖 29 合作活動—征服型動機在「收集裝備」目的下之化身情感設計需求圖

(3) 以與熟人朋友互動為目的

對於與他人互動為目的該動機類型玩家，則是會注意他人配件的好看程度，玩家指出副本中可能會拿出配件與他人互動，增加在活動中的愉悅程度，和隊友使用化身的互動也能增進其愉悅感而這就屬於行為層次上的設計。而對於副本活動時間長度的效率，則是較不在意，不過在使用化身的過程中，則是會受到裝備數值所影響。最後，玩家對於是否拿到裝備則是沒有影響。圖 30 為在此目的下，該動機類型的玩家情感設計需求圖。

A-03：「(副本時間) 長度我倒是覺得還好，我比較不能忍受的是隊友，就是犯重複的錯，因為現在副本都很簡單，滅團我不在意，我是在意說該做的事情有沒有做好，就各司其職這樣子，就該做的事情還是要做啦，...，其實最愉快的是拓荒吧，是不同的方式去推倒這個王，去嘗試用不同的方式去推倒這個王，(拓荒團) 就是不是很熟練，可能只看過外國人，因為外國人可以

比我們早開，大概比我們早一個禮拜的進度，所以有時候你打了就嘗試看看，所以就找更好的方法，所以（拓荒團）一剛開始都打不贏。」

A-03：「（裝備）依照性質，依照副本的特性，譬如說專打某些王的時候，譬如說某些王對某些屬性有抵抗的時候，我就會換裝備來做攻擊。」

A-03：「主要是數值各方面能以幫助公會或者是團隊或者是五人團隊做最大的效益為原則，主要是合作上面。」

A-03：「我還會穿數值比較差（裝備）的打副本，這樣比較像打副本的感覺，因為現在大家裝備都很好了，一個副本大概 10 幾分鐘就結束了，故意找一個 GS 值比較低的穿起來裝備去打，裝作裝備很差，技術很好的樣子去打這樣子，...，體驗副本，享受那種拿低等裝，DPS 還贏過裝備還比我好很多的人。」

A-03：「像我已經收了 100 多隻寵物吧，那打副本的時候我會把自動召喚寵物的 UI 打開，每隔三分鐘換一隻寵物，就只是好看而已呀，...，好玩呀，我現在很喜歡蒐集寵物，坐騎，玩具我也蒐集，...，（算是）興趣。」

A-03：「通常去現這些玩具都是在副本裡面啦，等待時間會來打發時間，總不會每件裝備都你的吧。」

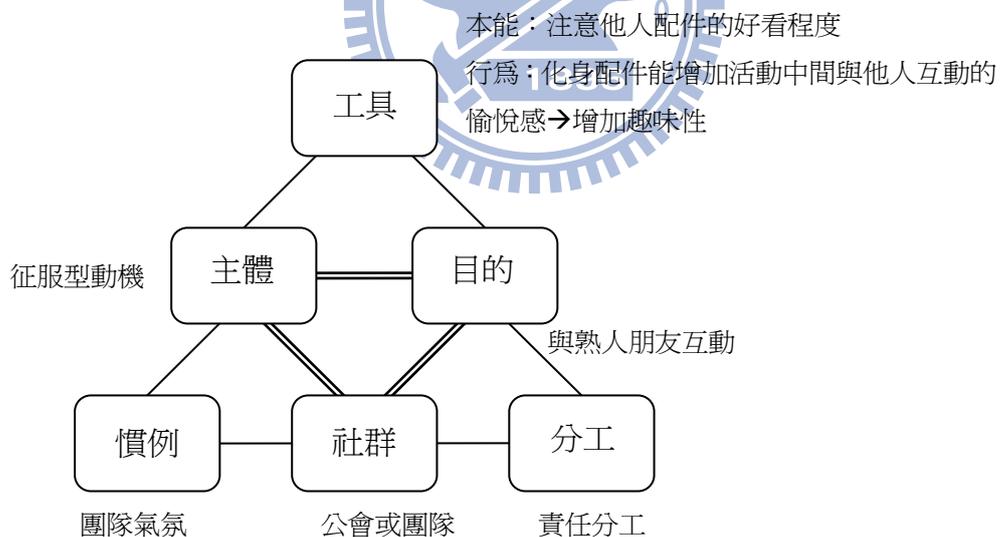


圖 30 合作活動－征服型動機在「與熟人朋友互動」目的下之化身情感設計需求圖

2. 社交型動機玩家

社交型動機在合作活動的目標上，主要可分為「體驗副本（測試自己的能力）」、「收集裝備」與「和朋友、熟人互動」，而依照玩家深度訪談內容中所提及的活動，則可以知道對於該類活動，玩家還有次要目的。對 B-01 玩家而言該活動的主要動機很單純，就是體驗副本（測試自己的能力），收集裝備則為次要之目的。然而對於 B-02、B-03、B-05 三位玩家來說，收集裝備則為主要之目的，而次要目的是希望與朋友熟人進行互動，最後針對 B-04 玩家來說，主要目的則為和朋友、熟人互動，除此之外無其他目的（見表 56）。

表 56 合作活動－社交型動機類型玩家目的之彙整表

受訪者編號	合作活動主要目的	合作活動次要目的
B-01	體驗副本（測試自己的能力）	收集裝備
B-02、B-03、B-05	收集裝備	和朋友、熟人互動
B-04	和朋友、熟人互動	

(1) 以體驗副本（測試自己的能力）目的

以體驗副本或測試自己的能力為目的之社交型動機玩家，在社群上結合公會或團隊的力量，此外會希望團隊中的其他成員使用化身時是技術高超的。因此對玩家而言，較不在意化身在本能層次上外型上面的改變，相對重視如何使用化身解決該副本。而若有玩家以高數值的裝備進入團隊之中，玩家則會對該團隊成員投入高技術上的期望，若對方不如預期表現，則會對該成員給予低評價。

B-01：「副本的話就是把王打死，...其實打到最後就是 kimogi（日文：心情），因為你想想看，我們都打了兩個月。...，就是測測看自己的能耐在哪裡，你總不能穿得很好看，然後不會玩吧（笑）...我有碰過這種的呀，全身穿得金光閃閃，銳氣千條，結果五人遇到，就想說：喔他怎麼來了，就台幣戰士嘛。」

因此，在分工上玩家會希望團隊的成員能夠瞭解自己化身需要在正確的時間點需要執行什麼樣的工作、如何跑位、針對該副本進行仔細的瞭解與技術上的練習，因為這些都影響到玩家對於該活動的愉悅程度。換句話說，此玩家重視的是能否解決此副本，在這個前提下的時間長度、滅團程度其實都比較不會影響玩家。此外，在愉悅程度上團隊合作氣氛的和諧程度也會影響玩家對於該副本的感受。

B-01：「在裡面打王動作呀，準度，什麼傷害值也好，站的位置也好，都是設計到百分之一百，基本上我們在打王的時候，每次都是站不一樣的位子，...，有的王只給你錯一次的機會，而且不是隨便每個人一次，是其中一個錯一次，只要有一個人搞笑，那就不用玩了。」

問：對你來說，怎樣算是有效率的任務或副本合作，會重視效率嗎？

B-01：「每個人進自己的責任，做好自己的事情。」

問：是否有過非常愉快或非常不愉快（or 有趣的）的副本經驗，請說明一下原因？

B-01：「打死王很愉快，其實我這個人滅團沒關係，要找出滅團的原因，但是有的團隊很奇怪，就永遠在那邊推責任。」

綜合上述該目的底下之玩家訪談內容，將玩家在體驗副本（測試自己的能力）之目的化身情感設計需求圖彙整如下（見圖 31）。

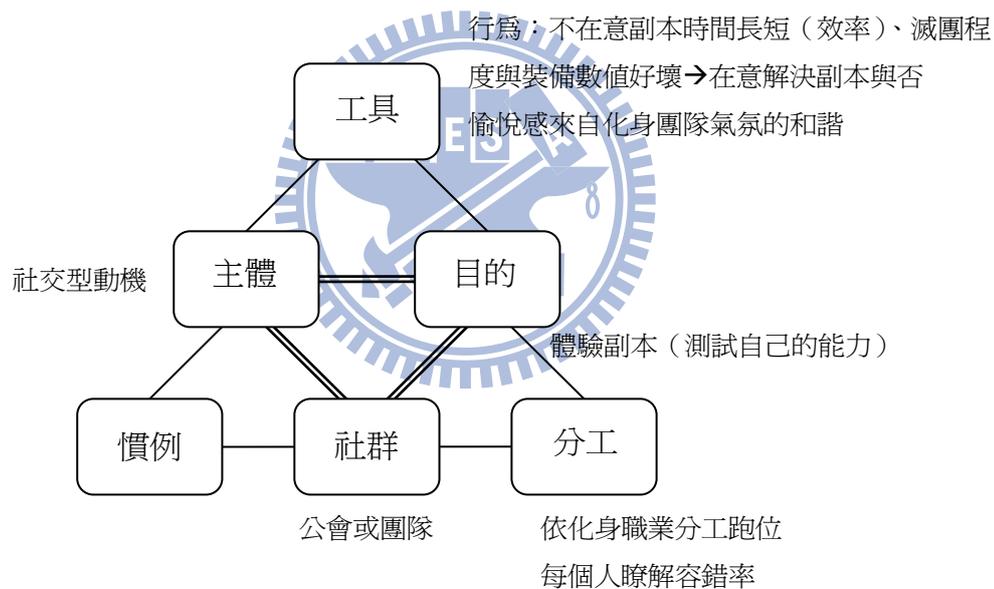


圖 31 合作活動－社交型動機在「體驗副本（測試自己的能力）」目的下之化身情感設計需求圖

(2) 以收集裝備目的

以收集裝備為目的之社交型動機玩家，在社群上也需結合公會或團隊的力量，因此在合作活動上對於配件裝備上的考量內容會看團隊的需求而定，此外對於分工而言，社交型的玩家會去遵守隊長給予的個人工作分配，以團隊的力量求得戰鬥的順利，便於拿到裝備。

B-05：「其實主要是團隊的需求，可能是這個頭目，這個 BOSS，需要怎麼的（屬性），以高傷害的為主。」

B-02：「要看是缺什麼職業，要看說副本是缺什麼樣的職業，譬如說缺補師，我就換成補師的裝備。」

此外，在行為層次上來說，此類玩家會在意執行時間的長度，然而他們會認為這可能與隊長的分工有關係，因此隊長的工作在這種情況下所肩負的責任就非常重大，其他隊員都依照隊長的指示來進行副本。

B-02：「在意（執行時間長度），...，這就跟帶團的人有關吧，他所指揮的每個人能執行，如果沒辦法大部分的人照他指揮的去做，就會有錯誤發生，錯誤機率越高的時候，容錯率很低的副本攻略的時候，執行力，應該是說 RL 的執行力。」

而在反思層次上來說，玩家表示像是一些很少人有類似稀有性的配件，如寵物，而這種稀有性的寵物對他們而言，其實相較於其他人的寵物上外型是特殊的，因而在此會有炫耀的感受。

B-05：「總是會炫耀，拿到一些很少人拿到的，最常的我喜歡蒐集寵物，就是會換寵物這樣子，...，稀有性也有，還有另外一個就是好不好看的問題，單純寵物的外型，因為這實質上沒有（用），就觀賞用的。」

B-01：「後來有一些寵物是難拿到極限，你要過那種團隊不可思議的難度，像是有一個是彌米倫的頭，他是一個機器人，頭圓圓的，然後有身體，有坦克車那種腳，如果你打死他，他會把他的頭給你當座騎，然後會有螺旋槳伸出來，然後你就可以坐他的頭，還有一個最特別的是鳳凰，他的全身是半透明的，後面還有虹彩的那種彩帶，那個你在遠遠的，遠遠的就可以看得到，因為他就是一隻橘色的鳳凰，那是極端難有的，因為牠是機率。」

綜合上述該目的底下之玩家訪談內容，將玩家在收集裝備之目的化身情感設計需求圖彙整如下（見圖 32）。

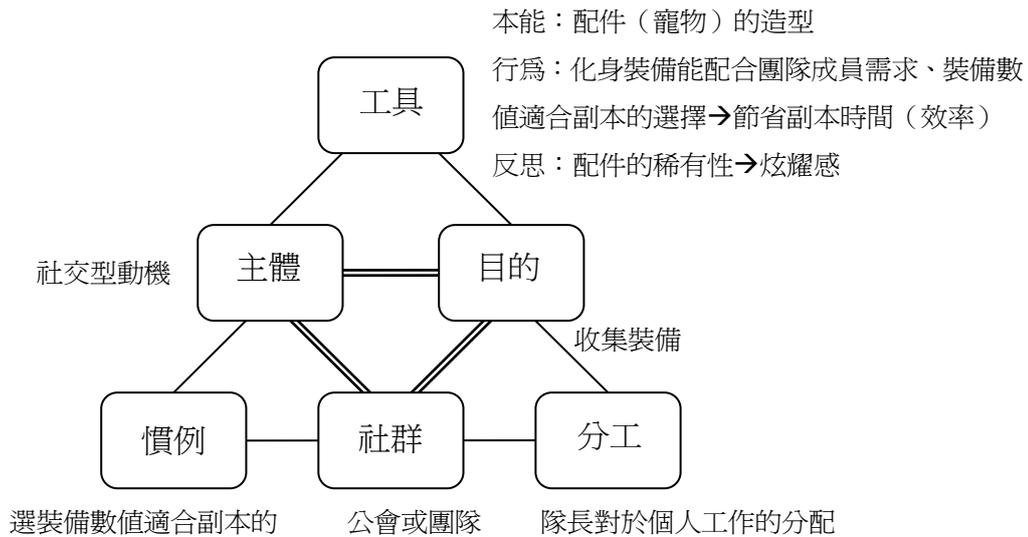


圖 32 合作活動—社交型動機在「收集裝備」目的下之化身情感設計需求圖

(3) 以與熟人朋友互動為目的

以與熟人朋友互動為目的之社交型動機玩家，在行為層次的效率上而言，玩家會考量團隊成員的情況，希望團隊中的成員在集合或等待的時間上是能夠縮短的，不希望耽誤到其他成員的時間，除此之外對於戰鬥時間的長短也會影響到效率的問題。然而，在效率的問題還包含成員間使用化身的進步程度、會不會有其他成員死掉，對於滅團的問題則是比較不會影響到玩家的愉悅程度。

B-02：「(滅團)到是還好，只要看說是怎麼滅團的，一點點小錯誤我都還可以接受，一而再，再而三的發生就...，但這是只相同的人在一起的狀況下發生的，如果說是不同的人可能就要另當別論了。」

B-03：「有效率的情況，舉例說，以團隊大副本來講，我就會覺得說集合的時間到了你就應該要到門口或者是可以馬上過來。」

B-03：「如果是因為不得已的因素(滅團)，或者是伺服器的問題，或者是坦克斷線造成滅團，那沒有關係，可是我覺得如果是已經提醒過的東西，還滅團的話，那我就會覺得不太應該。」

B-03：「副本進行時間的長短，會在意，就會想說為什麼 40 分鐘可以解決的事情，會拖到一個小時，是因為團員急事嗎，...，假設是這樣子的話就沒什麼關係，如果說滅了兩三次，這個我覺得有必要拿出來講一下。」

B-05：「其實效率我不重視耶，或者應該說我比較重視說這個團隊

有沒有進步，...，所謂滅團我不在意，打的時間久我也不在意，因為我覺得其實難免大家都會能上手的速度不一定，我比較在意的是說，我這個團隊朋友有沒有進步這樣子。」

B-04：「效率呀，當然多少會（在意），因為我是坦嘛，就全部坦嘛，我這部份有沒有 OT，別人有沒有 OT，推得順不順的話，這些全部都是很重要的要素，但是我覺得如果是愉快的副本的話並不全然是這個樣子，...，時間的話我比較不會太 CARE，所以會以推得順為目的，就是不會滅，不會有人死，這樣就很順。」

在配件上而言，此類玩家希望在合作過程中能與他人進行互動，配件並非是以稀有性或炫耀性為主，而是希望呈現自己偏好的配件給他人觀看，同時也希望藉此能和他人進行額外的互動，以增加趣味性。此外，這類型的玩家在活動過程中也會去觀看他人的配件，對於配件上會表現反思層次的自我風格呈現。

B-01：「後期出了一個坐騎，他是摩托車造型，然後我就去學工程學，後來把摩托車做出來，那個可以載人，唯一的就可以多載一個人，你就可以載著那個人去兜風，然後那個人什麼都不用按，我剛開始做出來的時候就載人到處跑，像戰場的時候，就可以直接載人到前線。」

B-02：「寵物會，我會去看別人的寵物。」

B-03：「有一隻長得很像大象的，叫花生米，他很小隻但頭很大，...，因為牠就是縮小版的大象，但是他的個頭就是就顯得特別大，然後平常他的活動模組是他會擺頭，擺頭的時候鼻子會晃來晃去的，然後他鼻子很長，就顯得很可愛，就對角色有加分。」

B-03：「坐騎就沒有寵物這麼熱衷了，就是我沒有說為了坐騎特別去蒐集，有一些比較簡單的會去弄到手，可是如果要解很多成就才能拿到的，或是要解很多才能拿到的，那是沒有。」

B-04：「基本上我會騎我最喜歡的坐騎沒錯，但最主要是讓人知道說『嘿嘿，我喜歡這一個』。」

B-04：「有好笑的裝的時候，那應該就是他最強的裝，就是之前的時候我們有一個人他帶了一把很好笑的劍，有點像地精工程學裡頭會這樣卡卡卡卡的那種轉動的劍，全部都在笑他那把劍，那他本身也很介意，就很像是玩具劍呀，那是他最好的劍了，問題是他的外型有點工程學裡面出現的東西，然後上面有齒輪在卡卡卡卡這樣子，他偏偏又是一個很注重外表的人。」

綜合上述該目的底下之玩家訪談內容，將玩家在與熟人朋友互動之目的化身情感設計需求圖彙整如下（見圖 33）。

本能：注意他人配件的好看程度

行為：效率上希望減少等待時間、戰鬥時間→
不希望耽誤團體的時間，期待成員在技術上是有進步的

（愉悅）不希望成員死掉，化身配件能增加活動中間與他人互動的愉悅感→增加趣味性
反思：展示別人自己的喜好配件（品味）

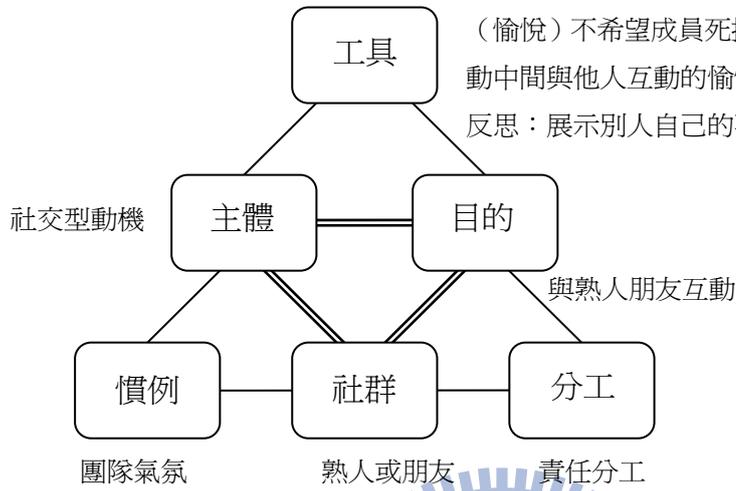


圖 33 合作活動－征服型動機在「與熟人朋友互動」目的下之化身情感設計需求圖



3. 沈浸型動機玩家

主要為「收集裝備」，而依照玩家深度訪談內容中所提及的活動，則可以知道對於該類活動，玩家可能還有次要的目的。對 C-01、C-03、C-05 三位玩家該活動的主要動機很單純，就是收集到需求的裝備，除此之外無次要目的。然而對於 C-02、C-04 兩位玩家來說，也是基於相同的主要目的下，然而次要目的是希望與熟人、朋友進行互動（見表 57）。

表 57 合作活動－征服型動機類型玩家目的之彙整表

受訪者編號	合作活動主要目的	合作活動次要目的
C-01、C-03、C-05	收集裝備	
C-02、C-04	收集裝備	與熟人、朋友互動

(1) 以收集裝備目的

以收集裝備為目的的沈浸型動機玩家，在本能層次上對該類玩家而言，對配件的外觀上會重視，然而在裝備等配件都具有附加數值能力的情況下，對於沈浸型玩家而言，也有可能選擇穿著不是自己職業的裝備。C-03 玩家則指出若能增設更多無關能力數值的配件會讓他更滿意，也因此該玩家會特別選擇特別材質的配件（如襯衣、外袍等），以達到他符合對化身的感覺。此外，C-01 玩家認為每個種族不同的施法動作具有獨特的感覺，也因此表現在副本的動作中，並認為某些種族的動作風格就是有差別性。

C-01：「像法師穿得再漂亮，但是我不能穿，所以我也不會看，我只有在 60 級時候穿過布衣，因為那時候我是補血性的，那時候很開心都穿得很漂亮，但是會背人家在背後指指點點，說妳為什麼要搶牧師的裝備呢。」

C-01：「每個種族施放法術的動作都不一樣嗎，像人類的動作就好蠢喔，然後夜精靈很可愛，矮人很可愛，夜精靈很帥，會把雙手舉高，妳知道德魯伊因為是大自然，所以東西都綠綠的，...，因為一樣是補血，牧師就是看起來亮晶晶的，但是我們就是看起來比較生物感。」

C-03：「剛才講到裝備可以塑造不同的感覺，有一件裝備是外袍和襯衣，因為外袍和襯衣都是沒有任何附加能力的，所以我可以更換外袍或襯衣，那我選擇的襯衣是，但是我就是選這件襯衣，這件襯衣是那個工程師襯衣，因為他是黑色的，如果我這件拿掉的話，就是他在 T10 套裝裡面露出來膚色部位就會不

會那麼好看，所以我穿這件襯衣就像是把他短袖變長袖，所以我穿得是這件工程師襯衣，...，外袍我穿的是血色修道院掉的血騎士外袍，看起來會更順眼，因為我拿了一大堆外袍，所以覺得跟我裝備搭起來最順眼，...，因為他是鎧甲，鎧甲他的材質就有一種厚重的感覺，像我仲夏節就拿到一件橘色的外袍，可是他穿起來就有一種溫暖太陽的感覺，所以就覺得說他搭上去不好看，所以就選擇這一件。」

該類型玩家對於行為層次而言，對於化身的配件會以裝備的數值為主，然而對於副本的效率上面，包含副本的執行時間長短與滅團與否，然而在愉快度上面來說的話，主要是和隊友的互動、團隊氣氛，例如團隊在合作過程中發生爭吵等，拿到裝備也可能會影響其愉快程度。此外，像是化身配件的寵物就會在合作過程也有增加觀賞的愉悅感。

C-03：「因為魔獸如果我要塑造不同角色感覺的話就會，如果更換裝備的話，就會降低我的能力，所以就不會換。」

C-03：「那我覺得只要不滅團就好了，不用說太打快，不滅團比打得快還要來得放心，不是修裝，跑魂比較煩就是了，...，(愉快度)是跟他人的互動吧，像如果說有人洗頻呀，是指世界頻道罵髒話。」

C-05：「打得快就是會讓我感覺有效率，然後的話...滅團可能會影響時間長度...，愉快度的話，滅團可能會(影響)，更重要的是隊友的氣氛，會不會互相責怪之類的，...，拿到裝備也會影響愉快度。」

C-01：「(團隊中)有時後有一個人一罵，頓時加倍那種不爽度。」

C-03：「可是如果召喚寵物的話就無聊的時候做，就是趣味性的，把寵物叫出來，...，我會叫很多寵物耶，他不是像獵人寵物可以幫忙打怪，妳可以叫出來當成觀賞用的寵物。」

在反思層次上而言，對於使用化身的回憶建立於在副本過程在適合的時間點幫助隊友，C-01 玩家更表示在進行的過程中不在意裝備的數值或能力上面的呈現，反而更在乎這樣的配件能不能與個人期望之下的感覺相符，甚至會進行角色扮演的模擬行為。另外，C-02 玩家則指出不喜歡讓他人知道自己具有稀少的備件，不會有向他人炫耀的感覺，反而會認為是對自己造成困擾。

C-01：「補血補得很適當，就是感覺要滅團，就會覺得自己真是一個偉大的角色。」

C-01：「想我玩遊戲的時候，非常注重角色扮演，就是我不太會在

乎裝備看起來屌不屌的感覺，但是我會在乎現在有沒有表現出來夜精靈的感覺，...，對，我在遊戲中非常誇張，認真思考的我現在是夜精靈的話，到矮人的城鎮會講什麼，因為他討厭鐵嘛，所以應該會講：『這真的是一個骯髒、烏漆摸黑的地方』，我特別考究一下，到最後我發現沒有人鳥我，但沒有人這樣玩，很寂寞呢。」

C-02：「那有一次例外拿出雙刀（極少數的稀有武器），...，因為很麻煩，因為別人會問，我平常不是很想拿出來。」

綜合上述該目的底下之玩家訪談內容，將玩家在收集裝備之目的化身情感設計需求圖彙整如下（見圖 34）。

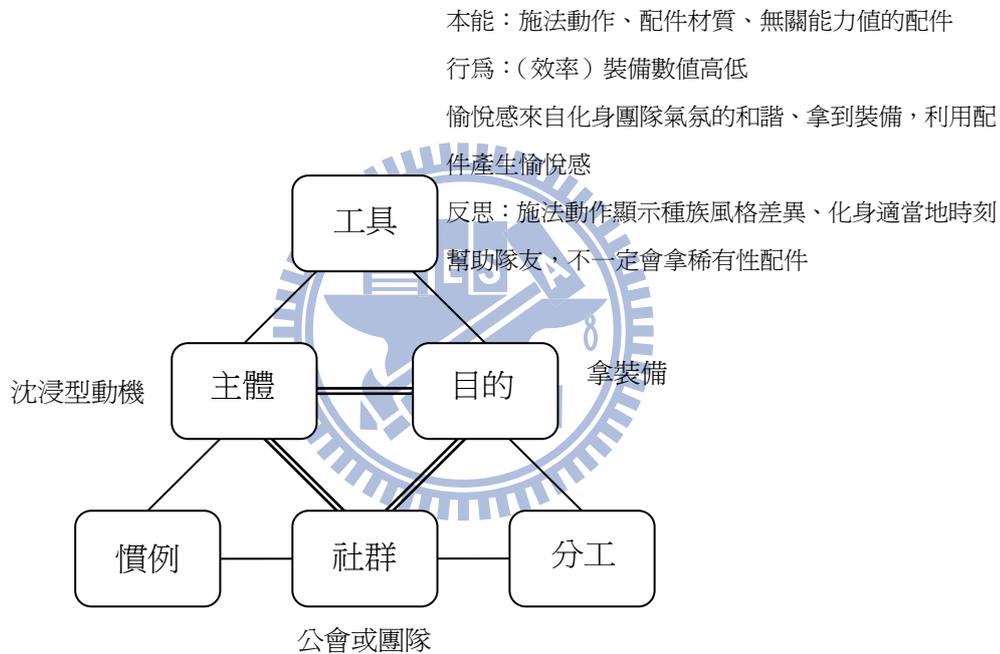


圖 34 合作活動—沈浸型動機在「收集裝備」目的下之化身情感設計需求圖

(2) 以與熟人、朋友互動目的

以與熟人、朋友互動為目的的沈浸型動機玩家，在本能層次上對該類玩家而言，會觀察他人化身配件上的特殊外觀或配件改變，藉此開啓互動的話題，此外，沈浸型動機玩家還認為化身的表情選單，能使得化身進行玩家所選擇的動作，因此能增進互動的感覺。而對於行為層次的執行時間長度與滅團等則較不在乎，相對上來說是在戰鬥過程的效率還是要有一定的節奏。

C-02：「通常是去會去看一下別人的裝備，看他突然拿到了什麼東西，...，就會問一下他什麼時候拿到的，有時候有些人會裝一

些比較稀有的裝備，他不一定比較強，就是比較稀有的，像是特殊的飾品，或者是...有時候因為有些裝備沒什麼能力，但是他有特殊造型，所以就會看一下。」

C-04：「寵物的話可能就是讓那個遊戲更趣味吧，增加大家閒聊的話題，譬如說看到你說『寵物哪裡打的？』，好可愛還是什麼，就增加大家閒聊的話題，...，就是（角色）表情的選單，我覺得是滿可以互動的，是互動的感覺。」

C-02：「那如果陪朋友去，那就有可能他要練小隻或者是有人需要帶，那可能就不會這麼在乎（時間），...，通常來說只要狀況不是這麼嚴重，我是不太在意這種事情（滅團）。」

C-04：「會呀，打越快越好，...，但是我覺得穩扎穩打還最有效率的，時間基本上慢一點無所謂」

綜合上述該目的底下之玩家訪談內容，將玩家在收集裝備之目的化身情感設計需求圖彙整如下（見圖 35）。

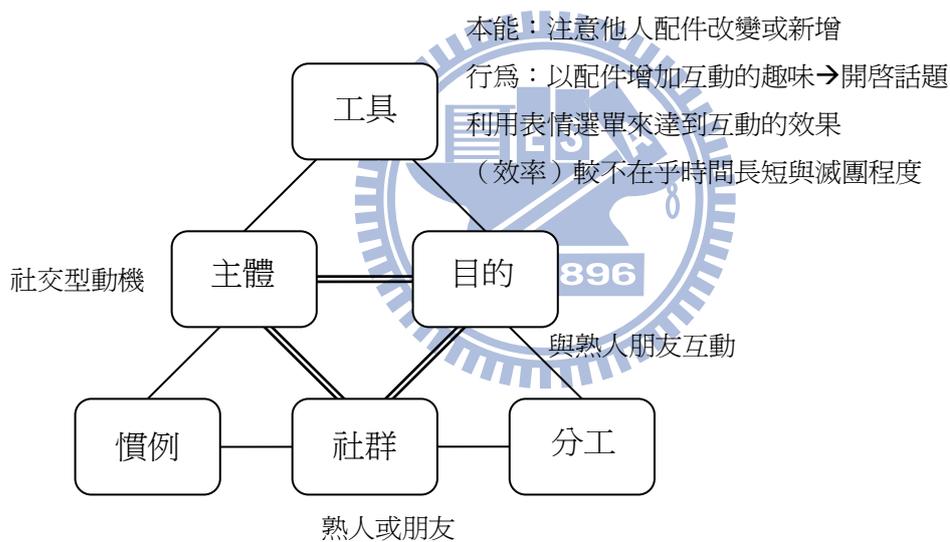


圖 35 合作活動－沈浸型動機在「與熟人、朋友互動」目的下之化身情感設計需求圖

4. 小結：合作活動之玩家動機與化身情感設計要素

綜合前文之內容，本段將針對合作活動下的三類玩家動機加以比較，先瞭解三類動機之化身情感設計訴求的相同點，再比對三類相異之處，藉此瞭解在合作活動中針對不同玩家類型需要注意的化身設計要素。

首先從目的上來看，征服型動機與社交型動機玩家不論是主要或是次要目的包含有收集裝備、與朋友和熟人互動與體驗副本（測試自己的能力）；而沈浸型動機玩家則是主要或次要目的包含的是收集裝備、與朋友和熟人互動。以目的上來看，不同動機類型的玩家對於合作活動確實有著相同的目的。然而卻因為玩家動機的不同所在意的內容有其差異的地方，因此本段著重不同動機的玩家對該階段化身之情感設計要素的差異之處。

對於收集裝備上目的而言，在分工上來說，征服類動機玩家是以化身職業分工跑位，而社交型動機玩家則是根據隊長對於個人工作的分配。在慣例上而言，征服類動機玩家會重視的是最後活動尾聲分配裝備的規則。

在化身的本能層次上，征服型動機相較於其他兩類型玩家會在意魔法效果，因為這會影響到數值傷害高低的呈現，在社交型動機玩家則是在意配件的外型，是因為寵物的外型是能給予他人不同的感受，而沈浸型動機玩家則是在意化身魔法動作、配件裝備的材質與希望新增各種無關能力值的配件。

在化身的行為層次上而言，征服型動機玩家愉悅感來源是滅團程度，換句話說滅團程度的次數越多，越容易造成玩家的愉悅感程度下降，而對社交型動機的玩家來說的話，針對效率上則是會在意化身裝備數值或能力能否符合團隊成員的需求為考量，此外，就沈浸型動機玩家來說的話，愉悅感來源則會因為拿到裝備與否以及利用寵物來產生觀賞的愉悅感。

而針對反思層次來探討，主要是沈浸型動機玩家會在意化身的魔法動作是否顯示出種族的風格，以及操作化身時適時地援助團隊成員。以下表彙整呈現在「收集裝備」目的下，玩家動機類型與化身情感層次需求差異表（見表 58）。

表 58 「收集裝備目的」玩家動機類型與化身情感層次需求差異表

動機類型	化身情感設計要素		
化身情感層次	本能層次：款式之顏色、形狀、圖案與符號、視覺材質、尺寸大小	行為層次：使用操作、效能、愉悅感	反思層次：自我形象、個人滿意、回憶
征服型動機	施法效果會影響傷害數值	愉悅感：在意滅團程度	
社交型動機	配件（寵物）的造型	效率：在意化身裝備能配合團隊成員需求	
沈浸型動機	施法動作、配件材質、無關能力值的配件	愉悅感：拿到裝備與否，利用配件產生愉悅感	施法動作顯示種族風格差異、化身適時幫助隊友

對於與熟人朋友互動而言，在工具化身的本能層次上，對沈浸型動機的玩家而言，主要會注意到他人配件在外型上的改變或新增配件為何，此外對於行為層次上，社交型動機玩家的愉悅感會因為團隊成員的死掉而下降，不希望團隊成員在副本過程中死亡，而沈浸型的玩家會希望藉由配件來增加與其他玩家互動的話題性，同時利用化身的表情機制功能來進行額外的互動，增加其互動的愉悅，而在行為層次的效率上，社交型動機期望是減少等待與戰鬥的時間，不希望造成團隊時間上的延誤，此外更希望成員在合作的進行是有進步的，而對沈浸型動機玩家來說，則是相對上不在乎戰鬥時間的長短。在反思層次上，社交型動機玩家表示會在此活動中展示自己的喜好配件，讓他人瞭解自己的品味。下方表格彙整呈現在「與熟人朋友互動」目的下，玩家動機類型與化身情感層次需求差異表（見表 59）。

表 59 「與熟人朋友互動」玩家動機類型與化身情感層次需求差異表

動機類型	化身情感設計要素		
化身情感層次	本能層次：款式之顏色、形狀、圖案與符號、視覺材質、尺寸大小	行為層次：使用操作、效能、愉悅感	反思層次：自我形象、個人滿意、回憶
征服型動機			

社交型動機		愉悅感：不希望成員死掉 效率：希望減少等待時間、戰鬥時間→不希望耽誤團體的時間，期待成員在技術上是有進步的	展示別人自己的喜好 配件（品味）
沈浸型動機	注意他人配件改變 或新增	愉悅感：以配件增加互動的趣味→開啓話題，利用表情選單來達到互動的效果 效率：較不在乎時間長短與滅團程度	

就體驗副本（測試自己的能力）目的上來說的話，沈浸型動機玩家在合作活動並無此目的，因此該目的就以另外兩類型動機玩家進行討論。對於合作活動的分工上而言，征服型動機玩家在分工上，會以自己認知的副本分工戰鬥，期望團隊中每個成員都是瞭解並清楚自己的分工，而社交型玩家會針對希望在合作活動中每個針對自己化身的職業進行不同分工，且每個成員瞭解針對合作活動獨特的容錯率。

而就工具上的化身來說的話，社交型動機玩家行為層次的愉悅感源自化身在團隊間氣氛的和諧程度，也就是化身所身處的團隊氣氛融洽則會影響玩家對於合作活動的愉悅，此外，征服型玩家在此目的之下，會利用化身呈現自己高超的技術與配件的多樣性，來向他人展示自己對於化身的掌控力與練習程度，而取得配件多樣性的配件也需要熟練的技術，藉此累積很多資源、經驗來取得各式各樣的配件，在此部份也算是自我資源展現的一種表現，更滿足此類玩家的炫耀感。下方表格彙整呈現在「體驗副本（測試自己的能力）」目的下，玩家動機類型與化身情感層次需求差異表（見表 60）。

表 60 「體驗副本（測試自己的能力）目的」玩家動機類型與化身情感層次需求差異表

動機類型	化身情感設計要素		
化身情感層次	本能層次：款式之顏色、形狀、圖案與符號、視覺材質、尺寸大小	行為層次：使用操作、效能、愉悅感	反思層次：自我形象、個人滿意、回憶
征服型動機	/	/	使用化身呈現的技巧高過他人、配件的多樣性
社交型動機	/	愉悅感：來自化身團隊氣氛的和諧	/

註：沈浸型動機玩家無此目的



第五章 結論與未來建議

在前一章中，本文針對兩階段蒐集之資料進行分析，於本章中將針對前述資料進行研究問題之進行逐一討論，進而產生結論，最後乃針對本研究不足之處提出未來建議。

第一節 研究發現與結論

一、總體玩家在意化身設計之因素

針對研究問題 1「總體玩家在意化身設計之因素」，可以從探索性因素分析得到之結果得到。玩家在意化身設計要素能被擷取出兩個，因此回答假設 1「總體玩家在意之化身設計要素能被擷取出因素」之假設，發現假設成立。

而擷取之因素又可以被分為兩個。其中因素一包含玩家對化身的頭髮外型、頭髮顏色、身材比例、膚色、五官比例、五官顏色的在意程度，因此將因素一命名為「化身本體造型與比例設計」；因素二包含玩家對裝備外觀與裝備材質，因此將因素二命名為「化身裝備設計」。

對於化身各種特質的重視，從文獻探討中也可以發現個人純粹美感上的喜好，也就是對外觀上的美感的喜好，或是對理想中的長相的傾慕(Kafai, Fields, & Cook, 2007)，對這些玩家而言，化身的美感、外貌仍是讓他們所重視的部份。

二、玩家類型與重視化身設計之情形

將研究問題 2「三種動機類型玩家與都應其重視之化身設計，但其中沈浸類動機之在意程度應顯著高於其他兩類型玩家」分成問題 2-1 與 2-2 進行分析。

其中問題 2-1 是「不同動機類型玩家都重視之化身設計要素」，因此其假設有 2-1a「征服類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著($P<.05$)」、2-1b「社交類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著($P<.05$)」與 2-1c「沈浸類動機玩家對化身設計之重視程度應達顯著($P<.05$)」，分別為不同動機類型者都應重視化身設計。

在假設 2-1a 之檢測結果發現 $p<.05$ ，表示征服類玩家對於化身之各

項設計要素顯著在意的。

在假設 2-1b 之檢測結果發現 $p < .05$ ，表示社交類玩家對於化身之各項設計要素顯著在意的。

在假設 2-1c 之檢測結果發現 $p < .05$ ，表示沈浸類玩家對於化身之各項設計要素顯著在意的。

在問題 2-2 則是「沈浸類動機對於化身外觀之重視程度應高於其他兩類型玩家」，因此及假設具有 2-2a「在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於征服類動機($P < .05$)」與假設 2-2b「在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於社交類動機($P < .05$)」兩個。

在假設 2-2a「在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於征服類動機($P < .05$)」，結果發現皆未達顯著($p > .05$)。因此該假設不成立，沈浸類動機玩家得分應並未顯著大於征服類動機，無法得知沈浸類動機玩家較征服類動機重視化身設計。

假設 2-2b「在化身外觀上的設計重視程度上，沈浸類動機玩家得分應顯著大於社交類動機($P < .05$)」，結果發現皆未達顯著($p > .05$)。因此該假設不成立，沈浸類動機玩家得分應並未顯著大於社交類動機，無法得知沈浸類動機玩家較社交類動機重視化身設計。

三、活動類型與化身情感設計要素

研究問題 3 中想要瞭解的是「在不同活動中（初始化活動／合作活動），不同動機類型玩家對化身在意的特質在何？其差異之處為何？」因此從訪談中找出兩活動中玩家之動機因素，隨後挖掘其在意化身設計要素與其差異之處。

從資料整理中可以瞭解，於初始化活動中，各種動機因素都會出現在各類型玩家的描述，唯獨在好奇性的動機因素出現於征服型的玩家。而在合作活動中則可以發現的是，對於個人動機下的好奇心與幻想性唯有出現在沈浸型玩家身上，而人際動機下的競爭是唯有出現在征服型玩家上，此外對於認知的動機因素則是社交型與沈浸型玩家（見表 61）。

表 61 不同動機類型玩家於兩活動的動機因素

動機因素		初始化活動	合作活動
個人動機	挑戰性	征服型、社交型、沈浸型	征服型、社交型、沈浸型

	好奇心	征服型	沈浸型
	控制性	征服型、社交型、沈浸型	征服型、社交型、沈浸型
	幻想性	征服型、社交型、沈浸型	沈浸型
人際動機	競爭	征服型、社交型、沈浸型	征服型
	合作	征服型、社交型、沈浸型	征服型、社交型、沈浸型
	認知	征服型、社交型、沈浸型	社交型、沈浸型

藉由上表的彙整可以發現，三類型玩家在動機因素在兩活動的差異，在合作活動較明顯（相較於初始化活動而言），也就是說玩家在一開始對化身進行設計的過程，是會涵蓋多種動機因素。而慢慢地進入遊戲操作使用化身的過程中，則可以其動機因素有所差異，可以發現的是對挑戰性、控制性與合作的動機因素，不論在初始化或者是合作活動仍是三類型玩家所主要存在的動機因素。

經由活動理論分析玩家活動後，發現玩家於遊戲中的活動並不能一概而論，而是在活動差異會影響其發展脈絡上有所差異，換句話說，玩家會依照其活動差異而持有不同的活動目的，因此以活動類型檢視其活動特質、在此活動下的玩家目的與化身情感設計需求。

首先從活動上來看，本研究將玩家使用化身的活動類型分為初始化活動與副本活動兩個。以活動特質來看，初始化活動可以視為玩家進入遊戲的第一個遊戲經驗歷程，玩家在此活動目的上相對來說是較單純的，主要目的是藉由選擇化身後來「體驗遊戲機制」，希望藉由化身的設計來達到未來進行遊玩的行為。在此階段玩家是自己決定個人需求的化身，在此活動下，較少涉及活動理論「社群」的要素。

因此該活動下的本能層次上來說，玩家會特別重視化身在膚色、髮型、面紋、五官表情、髮色的外觀，偏好健康、美型的體態，會在意配件上的裝備材質、造型與風格呈現，重視自己化身與其他化身的相對身高，且會認為女性角色在外觀上優於男性角色，同時玩家會因為配件的好程度而決定呈現與否。

在初始化活動的行為層次而言，在化身的選擇上會重視職業天賦、技能與考慮如何使用進行遊戲與團隊合作，而各種職業又有獨特的操作方式、玩法，因此玩家會考慮個人適合的職業選擇，此外在效率上來說，玩家重視的部份在於該化身對未來的自我成長效率、未來的組隊效率程度為何，希望是成長效率與未來組隊都具有效率的化身。

在反思層次上來說的話，玩家會受遊戲所建構故事背景與其所提供的角色外觀所影響對化身進行思考，認為其總體展現某種的風格，而可

能會影響本能層次的設計要素。

在合作活動，玩家具有目的上之差異，其目的可分為「收集裝備」、「與熟人朋友互動」以及「體驗副本（測試自己的能力）」三種目的導向，且對化身的情感設計需求也有所不同。以目的上而言，在收集裝備的目的上而言，玩家會在意本能層次上的魔法效果與魔法動作，而認為魔法效果會影響到傷害數值，而對於配件的外觀則是在不影響數值的條件下會在意；就該目的在行為層次上來說，在意進行時間的長短、滅團程度，而這些都會影響具有該動機的玩家對於有效率的合作活動，在愉悅感而言，則是以是否達成蒐集裝備的目的、在團隊合作的氛圍與配件的好看程度達成愉悅感。最後在反思層次而言，則是配件的稀有性對玩家具有炫耀的感受。

而就與朋友熟人互動的目的下，玩家在本能層次會考慮到「他人」（朋友或團隊成員）的配件，不管是外觀或者是新增或改變，而在行為層次上，則是希望能利用配件增加與他人的互動的愉悅感，同時能與他人增加對談的話題，同時也會利用化身的表情來進行合作活動時的互動行為，而在效率上，玩家較不在意進行戰鬥的時間或滅團程度。

對於體驗副本（測試自己的能力）的玩家目的上來說，其在意的部份對於本能層次來說，會在意配件造型（如寵物），寵物一般來說需要執行難度不一的活動或蒐集各種資源才能得到，因此對於這種配件來說某方面也具有展示自我實力的功能。在行為層次上，玩家在效率上希望團體的技術上是有進步的，同時會希望減少團隊成員的等待時間，而對於戰鬥時間長短與滅團程度不在意，而在意的時副本的解決於否，對目的的玩家而言，解決副本時期成就感的來源，此外，就愉悅感而言的話，會希望利用配件來增加戰鬥中間（走動或等待）的趣味性。在反思層次來說，會展示自己的配件來呈現自我的品味，同時成就感來源會因為使用化身操作的技巧與配件的多樣性來滿足，而配件的稀有性也會具有炫耀的感受。活動與化身情感設計要素彙整如下表（見表 61）。

表 62 活動與化身情感設計要素

活動類型	活動特質	玩家目的	化身情感設計需求
初始化	為玩家進入遊戲的第一個階段，對此機制玩家能夠選擇自己需求的化身，在此活動下，玩家的目	主要是「體驗遊戲機制」，希望藉由化身的設計來達到未來進行遊玩的行為。	1.本能層次：(1)重視外觀「膚色」、「髮型」、「面紋」、「五官表情」、「髮色」與特色呈現；(2)偏好健康、美型的體態；(3)認為女性角色外觀上優於男性角色；(4)在意裝備材質、裝備造型、裝備視覺風格呈現；(5)在不影響化身表現的前提下，玩家不會顯示自己覺得不好看的部份；(6)重視自己角色之和其他角色的相對身高

	的相對上單純，較少涉及「社群」的範疇。		2.行爲層次：(1)重視職業天賦、技能與考慮如何使用進行遊戲與團隊合作；(2)限於特定職業的操作方式、玩法；(3)對未來的自我成長效率；(4)對未來的組隊效率 3.反思層次：(1)受遊戲所建構故事背景與提供的角色外觀所影響
合作活動	副本為遊戲設計中的重要機制，藉由玩家組成團隊進行戰鬥合作，玩家在此具有較多樣化目的性。	收集裝備	1.本能層次：(1)施法效果會影響傷害數值；(2)施法動作、配件材質、無關能力值的配件 2.行爲層次：(1)裝備傷害數值與等級高低、裝備數值適合副本的選擇→節省副本時間（效率）、滅團程度；(2)愉悅感來自化身團隊氣氛的和諧、拿到裝備與否，利用配件產生愉悅感 3.反思層次：(1)配件的稀有性→炫耀感
		與熟人朋友互動	1.本能層次：(1)注意他人配件的好看程度、注意他人配件改變或新增 2.行爲層次：(1)化身配件能增加活動中間與他人互動的愉悅感→增加趣味性；(2)以配件增加互動的趣味→開啓話題；(3)利用表情選單來達到互動的效果；(4)在效率上，較不在乎時間長短與滅團程度
		體驗副本（測試自己的能力）	1.本能層次：(1)配件（寵物）的造型 2.行爲層次：(1)不在意副本時間長短（效率）、滅團程度與裝備數值好壞→在意解決副本與否；(2)效率上希望減少等待時間、戰鬥時間→不希望耽誤團體的時間，期待成員在技術上是有進步的；(2)愉悅感來自化身團隊氣氛的和諧、不希望成員死掉；(3)化身配件能增加活動中間與他人互動的愉悅感→增加趣味性 3 反思層次：(1)展示別人自己的喜好配件（品味）；(2)使用化身呈現的技巧高過他人、配件的多樣性→成就感；(3)配件的稀有性→炫耀感

註：不分玩家動機類型

活動目的上來說，初始化活動的目的是「體驗遊戲機制」，而合作活動主要具有「收集裝備」、「與熟人朋友互動」與「體驗副本（測試自己的能力）」三種目的，相較之下合作活動較具多樣化的目的性。比對本能層次著重化身本身外觀，以感知為基礎；行爲層次強調產品使用的愉悅感和效率，以預期為基礎；反思層次是產品的理性(rationalization)和理智，以理性為基礎(Norman, 2004)。

在比較兩活動其化身情感設計層次來說的話，初始化活動對於本能層次的設計需求主要在化身本體上面的外觀（如：膚色、髮型、面紋、五官表情、髮色與特色呈現等），此外對化身外觀上的需求也反應在對化身身高，且認為女性角色外觀優於男性角色，因而選擇女性角色。此外，對於配件上的需求是在於搭配於化身身上的裝備材質、裝備造型、裝備視覺風格呈現，然而此玩家仍舊會考慮裝備能力數值的高低，在權衡之下，玩家可能傾向數值高的裝備作為配件，然而某些化身上的配件能選擇不顯示，在此情況下，玩家選擇不顯示他們認為不好看的配件。

以本能層次設計的本能反應與反應程度，有著的個人因素上的差異程度(individual differences)，因為每一個人都有不同的經驗感受。因此，對設計師而言，在本能層次設計上沒有任何一個設計可以滿足所有的使用者(Norman, 2004)，這也是能以滿足不同動機的使用者的原因。

而在合作活動下的本能層次需求則是會依據其目的不同而有所差異，就收集裝備的目的，玩家會在意化身的施法效果、動作、裝備材質與能力值無關之配件（如：襯衣）；然而就與熟人的互動目的上，則是會注意到他人化身的配件外觀與改變或新增，會對化身的關注轉移到他人的化身上；而對於體驗副本（測試自己的能力）的玩家目的，則是在意化身寵物的造型。

在行為層次來說，Norman 的行為層次，主張人類所有能力與日常慣例行可以透過學習所養成。而人們在執行動作時，有可能處於一種潛意識或無意識狀態，可以涉入過去經驗與未來狀態或事件。初始化活動的體驗遊戲機制目的，玩家會重視化身關於職業天賦與技能、特定職業的操作方式、玩法，在化身的效率上會與考慮該化身未來的成長效率、未來的組隊效率，以及如何使用進行遊戲與團隊合作。即 Norman 所謂的行為層次設計，涵蓋使用效能和使用愉悅。

而在合作活動的收集裝備目的上，會在意裝備傷害數值與等級高低，因而選擇適合副本的裝備數值，也不希望因此造成滅團，這是對於副本時間的效率上縮短，而在愉悅感上來自團隊合作的氛圍與是否拿到裝備，此外會利用配件產生愉悅感。這也驗證了使用者和產品發生互動時，大腦會出現一個主觀感受，支配外界刺激物的所有感覺，這是一種使用過程中的感官經驗，而正面的愉悅情緒可以協助使用者更有效率地去操作介面或執行任務(Norman, 2004)

在與熟人朋友互動目的來說，不在意執行效率的時間長短，反而希望利用配件增加與他人之互動或話題，同時利用化身表情選單進行互動行為。

最後，體驗副本（測試自己的能力）來說的話，玩家也不在意副本執行時間上的效率、滅團程度或裝備的數值好壞，而在乎是否達成解決副本的目標，在效率上而言，希望減少不相關的等待時間，而愉悅感來源則是來自化身團隊氣氛的和諧、防止成員死亡，而對配件能增加與他人之互動也認為具有趣味性。可以說在行為設計層次方面，從初始化到合作階段來看，初始化階段偏重效率上的操作執行等層面，而合作活動則是涉及愉悅感的部份，有玩家亦表示遊戲過程中的愉悅大於對效率的需求，此外對與熟人朋友互動與體驗副本（測試自己的能力）兩種目的的玩家來說，他們根本不在意副本執行的時間長短，更重要的是能否達到原本預設的目的。

在反思層次來說，在初始化活動下體驗遊戲機制目的，玩家會受到遊戲所設定的故事背景、奇幻世界以及化身所提供的外觀的認知與感受，將整體投射到對化身風格或形象。而在合作活動中，與熟人朋友互動的目的無反思層次，而收集裝備與體驗副本（測試自己的能力）之目的下玩家表示，配件（例：裝備、寵物等）具有炫耀的感受，會讓自己覺得與他人與眾不同，而對體驗副本（測試自己的能力）目的下的玩家來說，更是希望藉由各種方式來滿足自己的成就感，像是向別人展示自己喜好的配件（品味）、使用化身呈現高超的技巧以及多樣性的配件，這些都具有向他人展示自己在遊戲所累積豐富資源的意味，下表將情感層次下的化身設計需求條列整理（見表 63）。

最後的反思層次則是存在於人類理智功能的最高層次，具有意識和自我察覺，也是一種反射、理解、過程監控及自我檢視行動的資訊運作，也是自我形象且多變化的複雜歷程，以及連貫情緒所有範圍的最後終點(Norman & Ortony, 2006)。在情緒設計三層次只有反思層次可以產生完全成熟情緒，被稱為「理智引發」情緒性反應。當這情緒被引發出來，大腦就會不斷地進行反思思考(Norman & Ortony, 2006)。

表 63 玩家的化身情緒設計設計需求

化身情感設計層次	活動類型	玩家目的	化身需求
本能層次	初始化	體驗遊戲機制	1.重視化身外觀（如：膚色、髮型、面紋、五官表情、髮色與特色呈現等）、偏好健康、美型的體態的化身，認為女性角色外觀上優於男性角色，重視自己角色之和其他角色的相對身高 2.在意裝備材質、裝備造型、裝備視覺風格呈現（在不影響化身表現的前提下，玩家不會顯示自己覺得不好看的配件部

			份)
	合作活動	收集裝備	1. 魔法效果會影響傷害數值 2. 魔法動作、配件材質、無關能力值的配件
		與熟人朋友互動	1. 注意他人配件的好看程度、注意他人配件改變或新增
		體驗副本(測試自己的能力)	1. 配件(寵物)的造型
行為層次	初始化	體驗遊戲機制	1. 重視職業天賦、技能與考慮如何使用進行遊戲與團隊合作 2. 限於特定職業的操作方式、玩法 3. 對未來的自我成長效率 4. 對未來的組隊效率
	合作活動	收集裝備	1. 裝備傷害數值與等級高低、裝備數值適合副本的選擇→節省副本時間(效率)、滅團程度 2. 愉悅感來自化身團隊氣氛的和諧、拿到裝備與否, 利用配件產生愉悅感
		與熟人朋友互動	(1) 化身配件能增加活動中間與他人互動的愉悅感→增加趣味性; (2) 以配件增加互動的趣味→開啓話題; (3) 利用表情選單來達到互動的效果; (4) 在效率上, 較不在乎時間長短與滅團程度
體驗副本(測試自己的能力)		(1) 不在意副本時間長短(效率)、滅團程度與裝備數值好壞→在意解決副本與否; (2) 效率上希望減少等待時間、戰鬥時間→不希望耽誤團體的時間, 期待成員在技術上是有進步的; (2) 愉悅感來自化身團隊氣氛的和諧、不希望成員死掉; (3) 化身配件能增加活動中間與他人互動的愉悅感→增加趣味性	
反思層次	初始化	體驗遊戲機制	1. 受遊戲所建構故事背景與提供的角色外觀所影響
	合作活動	收集裝備	1. 配件的稀有性→炫耀感
		與熟人朋友互動	
體驗副本(測試自己的能力)		1. 展示別人自己的喜好配件(品味) 2. 使用化身呈現的技巧高過他人、配件的多樣性→成就感 3. 配件的稀有性→炫耀感	

註：不分玩家動機類型，與熟人朋友互動目的無反思層次

總體而言，玩家在初始化活動中會專注在化身本體的設計上，表現在自己能夠選擇的膚色、髮型、面紋、五官表情、髮色與各種特色呈現，玩家會有自己主觀的偏好美感，這也表現在化身裝備的配件上。而對於合作活動則是在本能層次會將焦點轉移到魔法動作、效果，以及裝備與寵物上，而非單純專注於化身本體上面。而對行為層次而言，玩家於初

始化活動考慮的部份在於該化身執行成長、執行任務的效率上，而在合作活動上，玩家對效率的考量表現在對裝備等級能力的呈現，除此之外，更考慮到使用化身或化身的配件所帶來互動的愉悅感（趣味性），而非單純專注在效率的層面上。對於反思層次上，初始化活動會受到故事背景等遊戲官方所設計的內容而影響化身的形象，然而在合作活動中玩家更能以各種資源、配件的取得達到成就感、炫耀感，進而展示自己在遊戲中的個人品味（見圖 36）。

從兩階段玩家對於化身各種特質的重視，初始化活動符合對理想中的長相的傾慕(Kafai, Fields, & Cook, 2007)，也就是對於外觀上的美感的喜好；而另一種注重的是遊戲中的名聲、人際關係、社會地位或是遊戲能力、職業等有關於遊戲內容或任務所造就玩家的任務成就(Vasalou, Joinson & Pitt, 2007)，則代表了玩家在合作活動所重視的化身特質。

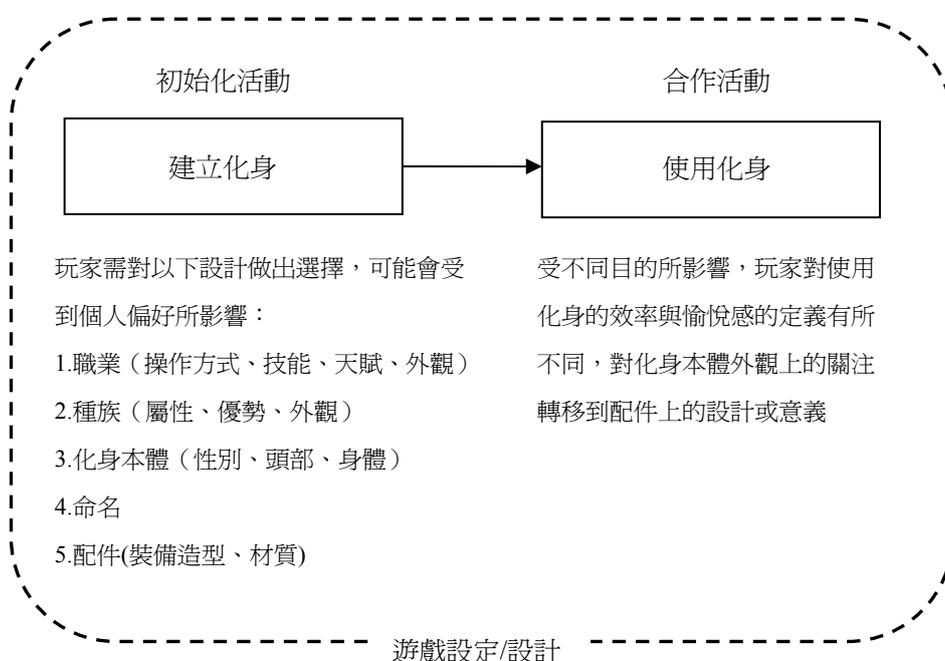


圖 36 化身使用之活動歷程圖

除此之外，可以瞭解到的是如同 Rollings & Adams(2003)所認為的：在遊戲設計中，肉體外觀是一個極重要的部分，玩家必須能在畫面上清楚分別出每個角色的不同，特別的自己的化身。只要遊戲的科技程度與美術設計允許，遊戲化身之肉體外觀的調整彈性就應該要越大越好，盡量符合玩家對於化身的角色期待，使玩家在角色期待與角色構想階段的感受能愈沒有差異愈好。也因此針對不同動機類型的玩家發現許多不同的在意特質。

可以發現的是，根據 Yee(2006)對征服型動機玩家之解釋，具

備該特質的玩家傾向熱衷於完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源，喜愛不斷讓自己的遊戲角色成長，熱衷擁有遊戲內可得到的各種權力，也熱衷於了解遊戲系統所表現出的各種數字規則，以讓自己的角色在遊戲中技術表現突出，如傷害值、爆擊機率等，或者享受與其他玩家比賽累積遊戲資源的勝利、或在戰場上擊倒對手的快感。

而社交型動機的玩家，喜歡在遊戲中認識其他玩家，擁有這種特質的玩家較常加入輕鬆、友善的玩家聯盟，喜歡與他人合作，寧願組隊遊戲也不願單獨行動，團隊征服帶給這類型玩家的滿足感較個人征服多。

沈浸型玩家則是，熱衷用其設計的角色來沉浸於遊戲故事中，會花費較多時間了解遊戲世界的故事背景，並為自己的遊戲角色編造人物故事，且喜愛在遊戲中角色扮演，讓自己的角色更融入遊戲世界的故事場景中；也可能喜歡將自己的遊戲角色個人化，即該遊戲角色必須擁有獨特的外型風格，當遊戲提供越多角色個人化的選擇，他們將越高興，且花費時間確定自己遊戲角色的外貌有格調、品味。

A-02：「因為我想要做得小隻一點，因為我比較不想被人注意，因為在戰鬥過程戰場模式，比較不會被人注意到。」

征服型動機玩家在化身之身高上，在化身身高上關注的是戰鬥中比較不會被注意，因為這實際會牽涉到在戰鬥過程中的表現如何，若在化身身高上若可以更隨意的調整，則更能夠滿足此類玩家。

A-03：「我覺得不死族男的，彎腰駝背像小老頭一樣，就感覺比較兇啦，...，想一想好像不死看起來比較兇，感覺好像好玩一點。」

B-04：「因為我選食人妖的時候，我就已經不管給人的感覺了，因為食人妖給人的感覺並不是這麼愉快親和，食人妖在部落的話是比較高大的種族，他不只是高大，而且還很細瘦，不只細瘦之外，他還會駝背，感覺就很不健康。」

此外在體態上而言，該征服型認為看起來彎腰駝背的體態是兇狠的，該類玩家並不會認為這樣的體態是不美觀的，而因為這個體態的視覺呈現在遊戲中更能和其他玩家競爭資源，同時在戰鬥中更給他人威嚇的感覺。而對於社交型動機玩家而言，在選擇化身體態的時候會考慮他人觀感問題，雖然 B-04 玩家表示對於體態上面的呈現其實不是非常在意，即使不是親和愉快的體態，還是願意選擇這個化身體態，但社交型動機玩家相對上而言會顧及他人之觀感。

A-03：「動作上面很兇狠，...，因為在戰場上打一打，打到後面，感覺上大家都在找我。」

B-04：「然後我覺得（角色）很帥，...，食人妖的動作因為是 Capoeira，Capoeira 應該算是一種格鬥技吧，...，從舞蹈延伸的一種格鬥技，所以整個感覺非常動感，很帥氣這樣子。...，我的帥不是那種看起來非常 handsome 那種，我說得是指那種『帥氣』，如果真的要講得話，可能就是時下年輕人講得那種頹廢風。...，跟朋友主城玩樂的時候會一起跳舞呀怎麼樣的。」

C-04：「（夜精靈）就華麗，動作細緻感覺靈巧，跳躍的感覺。」

在動作模組上而言，征服型動機玩家會希望在動作呈現兇狠的感覺，在戰鬥時較容易吸引其他玩家，與其他玩家競爭時容易受人矚目。而社交型動機玩家則是將化身塑造成自己想要的帥氣感覺，而屬於該化身的特殊動作模組更讓玩家覺得在這種感覺上加點，這也促進該類型玩家與其他玩家的互動型態。此外，沈浸型動機玩家則是喜愛在遊戲中角色扮演，讓自己的角色更融入遊戲世界的故事場景中，也因此給予化身一種風格氣質，若化身呈現的動作模組能滿足特定的氣質的話，則更讓此類型玩家滿意。

A-01：「好用呀，職業好用呀，單練方便呀。」

B-02：「方便組隊呀，方便跟大家聊呀，在遊戲中大家會比較偏好攻擊手吧。」

而在職業而言上，征服型動機玩家考慮該職業的成長效率，因為職業和完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源息息相關，所以職業成長效率成為影響到征服型動機如何選擇角色職業的關鍵因素。而社交型動機玩家卻表其考慮的重點在於未來組隊合作的方便性，這個職業是不是方便和線上遊戲中的其他玩家進行聊天等互動行為。換句話說，征服型動機玩家以個人層面的職業成長來看待效率，而社交型動機玩家以如何與他人產生連結來看待效率的角色職業。

A-01：「在主城的時候可能就會穿一些搞笑的衣服吧，...，有想像比基尼，兔耳朵，就搞笑呀，變身只有五分鐘嘛，從血精靈變成不死族，這落差就很大呀。...我玩具真的超級多的，...，我的玩具大概占了我三分之一（空格）。」

B-04：「跟朋友主城玩樂的時候，那樣一起跳舞呀怎麼樣的時候，才會穿吧，...，舉個例子來說好了，我一個食人妖，男性，穿著晚禮服，你看這多麼的視覺暴力。」

就裝備外觀來說，征服型動機玩家也會穿著一些趣味裝備，這

些裝備並非從數值高低來看，而是這些裝備能夠帶來不同於戰鬥過程中那種緊張刺激的感覺，因此會讓征服型動機玩家覺得那類東西能夠帶來愉悅感，此外，對 A-03 玩家來說更會覺得想要去蒐集這一類的東西，成為自己在遊戲中設定的另一個累積遊戲資源的目標。而社交型動機的玩家則是將這種趣味或者不合自己風格的裝備當成與朋友同樂的物件，利用這種配件進行與他人同歡的感覺，進而得到所謂的愉悅感。

C-01：「然後我盡量選了一個比較溫和的臉，...，看起來人很好的感覺，好相處。」

C-02：「五官的主要是看得順眼就好，我是希望她看起來溫和。」

B-03：「在創角色的時候我的心裡想法是我要創一個我想要的那種類型，...，就很活潑的鄰家小學生的類型，她也不會戴大耳環，所以他的髮型是有戴髮圈。」

C-01：「短髮都很誇張。」

C-03：「(髮型)每個都怪怪的，或者是很誇張的造型。」

C-01：「妳不覺得他眼睛發光很可怕嗎。」

C-03：「主要是挑像魔獸裡面臉型模組，很猙獰那個我就不會選。」

此外，在頭部方面來說，社交型動機玩家重視的地方在於髮型上髮飾與耳飾上，而對沈浸型動機玩家來說，在髮型上沈浸型偏好不誇張的髮型，而偏好不誇張的特點也表達在五官上面的特質，例如：不喜歡眼睛發光、不喜歡猙獰五官，同時能夠在五官上面呈現自我形象，且和其他同種族的玩家間是具有差異性的。

就配件上而言，社交型動機玩家因此在非戰鬥狀態的裝備造型的選擇上，會選擇有趣味性的裝備，此外還會重視裝備上視覺特效。

B-01：「平常瞎搞惡搞(的裝備)，...，譬如說有閃電的，好看的附魔附在什麼掃把上，就會亮亮，就很好笑。」

B-01：「是最大把的單手武器，...，在跑的時候，背後會拉一條閃電出來。」

沈浸型動機玩家在配件上來說，會認為裝備材質具有特定的氣質，穿上不同材質的化身就如同展現不同的氣質，然而限制於某些種族或職業在遊戲設定上可能只能穿某部份材質的裝備，因此會讓該類玩家覺得視覺上的質感不夠精緻，而無法滿足該類型動機玩家。

C-01：「就是皮甲很醜，看起來很野蠻人，如果是布甲就會覺得看起來比較精緻，布衣看起來比較文明人，比較高尚的上流貴族

在穿的，像鎧甲也可以穿得很上流社會，但皮衣的話就沒有辦法。」

C-04：「我覺得穿法傷的鎧甲和力耐的鎧甲應該要有一點點不一樣，譬如說顏色上比較柔什麼的這樣子，...，顏色色調可能會覺得要比較不一樣，有區別這樣。」

C-05：「如果要增加滿意度的話，是希望他們可以新增服裝，或是襯衣之類的東西，原因是希望和其他角色看起來不同。」

基本上兩類型玩家在配件上相較來說，沈浸型動機玩家對於配件的要求是相對高的，除了 C-01 玩家提到的裝備材質之外，C-04 玩家就認為裝備在色調上應該能與其實際的功能搭配結合，而這樣就能夠輕易區分兩種能力屬性不同的裝備，而 C-05 更提出希望能夠增設新的服裝內容，而類似襯衣選項在遊戲中是無任何附加能力數值上的效用，然而該類型玩家也希望遊戲在設計中有更多選擇，這也符合 Yee 對於該類動機玩家的解釋，當遊戲提供越多角色個人化的選擇，他們將越高興，且花費時間讓在自己的遊戲角色在外貌上有格調及有品味的。

B-01：「因為我這個人跟個性有關啦，我覺得每個人會選什麼職業的話，大概跟他的個性都有，我這個就是直來直往的，...，我覺得跟我的個性很像，尤其是喜歡衝鋒這一點，就是技能啦，啲~可以衝去打敵人這一點。」

此外，社交型動機玩家主要是想利用化身與其他玩家進行互動，因此在選擇角色種族的時候，會考慮自己和化身間能夠連結的要素，像 B-01 玩家就認為該種族和他個性相似，換句話說，該類型玩家會傾向以遊戲所設定的種族特性去選擇，主要還是希望呈現與真實自我相距不遠的化身形象。

在動機上面，本文採用 Yee(2006)學者援引 Bartle 對遊戲玩家分類的理論，運用問卷調查，將玩家歸類為「征服」、「社交」與「沈浸」三大類遊戲動機的玩家。Yee(2006)強調三大動機並非完全衝突，玩家可能同時具有三種類型的遊戲動機和行為特質，利用問卷之方式，可獲得玩家不同遊戲動機之得分，進而瞭解該玩家各類動機的高低得分，進而推論其在遊戲中行爲與活動。

根據其對征服型動機玩家之解釋，具備該特質的玩家可能傾向熱衷於完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源，喜愛不斷讓自己的遊戲角色成長，熱衷擁有遊戲內可得到的各種權力，也可能熱衷於了解遊戲系統所表現出的各種數字規則，以讓自己的角色在遊戲中技術表現突出，如傷害值、爆擊機率等，或者享受與其他玩家比賽累積遊戲資源的勝

利、或在戰場上擊倒對手的快感。

而社交型動機的玩家，喜歡在遊戲中認識其他玩家，擁有這種特質的玩家較常加入輕鬆、友善的玩家聯盟，喜歡與他人合作，寧願組隊遊戲也不願單獨行動，團隊征服帶給這類型玩家的滿足感較個人征服多。

沈浸型動機玩家則是，熱衷於透過其設計的角色來沉浸於遊戲故事中，會花費較多時間了解遊戲世界的故事背景，並為自己的遊戲角色編造人物故事，且喜愛在遊戲中角色扮演，讓自己的角色更融入遊戲世界的故事場景中；也可能喜歡將自己的遊戲角色個人化，即該遊戲角色必須擁有獨特的外型風格，當遊戲提供越多角色個人化的選擇，他們將越高興，且花費時間確定自己遊戲角色的外貌有格調、品味（見表 64）。

表 64 線上遊戲玩家動機類型與活動行為特質

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、自我接露、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、逃避現實生活、避免面對現實生活問題

而從 Forme(2007)說明的情緒層次來看的話，就化身所帶給玩家的遊戲情緒從淺至深分別為：美感情緒、遊戲情緒、故事情緒與生態情緒。而就遊戲進行的歷程從淺至深分別為初始化活動到合作活動，若對照遊戲中玩家所重視的化身設計來看，玩家所感知的化身本體設計為美感設計；化身的背景故事設計則為遊戲情緒；在玩家操作化身中所得到的勝負則產生了故事情緒；最後化身面臨敵人所得到的勝利與成就感則是生態勝利。

四、化身設計建議

本段針對研究問題 4「在不同活動中（初始化活動／合作活動），玩家動機與化身情緒設計需求為何？該如何以提昇化身設計，進而滿足不同動機玩家的需求？」對化身提出相關設計建議。

為求方便理解，本段將分為化身設計的五大部份進行討論，分別為「頭部」、「身體」、「配件」、「職業與種族」、「其他設計」，藉此對化身各部份設計提出相關設計建議。

（一）頭部

在初始化活動發現不論動機類型的玩家，會特別在意化身外觀要素有：膚色、髮型、面紋、五官表情。其中玩家會避開這些部位中不喜歡的設計，像是在臉上大面積面紋圖案，以至於在初始化的過程中會避開此選項。在膚色的選擇上，多半會選擇單一色系的顏色，希望呈現的是乾淨的感覺。在五官表情方面玩家表示不會想選擇太猙獰的表情，偏好溫和的五官表情。



圖 37 《魔獸世界》猙獰的表情

註：牛頭人

雖然玩家都表示在意髮型上設計，然而仍舊會玩家依照對角色髮型的偏好而有差異，征服型與社交型玩家就會想利用化身來達到現實中無法實現的自我，而沈浸型玩家卻表示，化身是真實自我的呈現。因此，沈浸型偏好不誇張的髮型，而偏好不誇張的特點也表達在五官上面的特質，同時能夠在五官上面呈現自我形象，且是和其他同種族的玩家間是具有差異性的；社交型與沈浸型玩家亦表示在髮型上希望將真實自我的樣貌投射到化身身上。以 Rector(2006)來看，創建角色的過程之中，個人化的能力與關係極受玩家重視，玩家喜愛這個由他們自己所掌控的角色期待、構想過程，將化身塑造為他們所想要的樣子，並以此理想的樣貌與能力在遊戲世界中闖蕩。



圖 38 《魔獸世界》各式髮型設計

三類型玩家都表示希望在外觀上具有特色，征服型玩家就希望能從五官模擬名人的臉型來達到特色，而社交型玩家則是針對髮型來加強其特色，沈浸型玩家則是希望和他人的差異化來達到特色。

最後，對於其他頭部的設計上來說，玩家可能會在意的還包含：髮色、鬍鬚、臉型、耳飾，然而這些設計並非全部玩家在初始化活動都會考慮的要素，會依照玩家個人的偏好對此部份加以挑選。

(二) 身體

就初始化活動而言，征服型與社交型表示偏好的還是正常的體態，不希望是彎腰駝背，不健康的感覺，在身材方面也會比較喜歡美觀一點的比例，而在遊戲設計當中某些種族的設計概念初衷就是希望呈現給玩家是異於常人的身體比例或型態，因此征服型動機與社交型動機玩家會在意體型上的呈現。然而，征服型認為兇狠彎腰駝背的體態是認可的，該類玩家並不會認為這樣的體態是不美觀的，而更可能因為這個體態的視覺呈現在遊戲中更能和其他玩家競爭資源，同時在戰鬥中更可能給他人威嚇的感覺，因而具有威嚇他人的視覺呈現；而社交型動機玩家而言，在選擇化身體態的時候會考慮他人觀感問題，會考慮該體態對他人而言是不是親和愉快的體態，因為對社交型玩家而言，這樣的體態會考慮的是體態對他人的親和性。因此，體態對於征服型玩家而言，會影響玩家對於化身的整體感覺，而和反思層次相互對應。



圖 39 《魔獸世界》體態與身高比較

註：左為食人妖，右為矮人

此外，征服型在化身身高上關注的是戰鬥中比較不會被注意，這實際牽涉到在戰鬥過程中不被關注，原因在於能利用身高的優勢進行更有利的戰鬥行為，像是偷襲或者是閃躲；而社交型與沈浸型玩家都表示希望能夠微調目前角色身高的部份，如此更能增加對化身的滿意程度。

最後，對於身體的設計上來說，玩家可能會在意的還包含身材比例，然而這些設計並非全部玩家在初始化活動都會考慮的要素，會依照玩家個人的偏好對此部份加以挑選。

(三) 配件

在初始化活動下的征服型動機玩家也會穿著一些趣味裝備，這些裝備並非從數值高低來看，而是這些裝備能夠帶來不同於戰鬥過程中那種緊張刺激的感覺，因此會讓征服型動機玩家覺得那類東西能夠帶來愉悅感，對此類玩家來說更覺得想要去蒐集這一類的東西，成為自己在遊戲中設定的另一個累積遊戲資源的目標；社交型動機的玩家則是將與不合自己風格的裝備當成與朋友同樂的物件，利用這種配件能用進行與他人同歡的感覺，進而得到所謂的愉悅感；沈浸型玩家表示希望利用配件的各種奇特的用法能給予在互動過程中新奇感。

Benford(1995)認為化身是使用者在虛擬社群中的一個圖像性代表 (graphical representation)，化身是使用者利用各種方式，像是選擇圖片、影像或圖示來代表他們的，因此化身的裝飾像是帽子、道具等物件，是有助於促進玩家對一個化身整體的感受。



圖 40 《魔獸世界》各式服裝

征服型與沈浸型玩家皆指出在意裝備材質的問題，沈浸型玩家更能夠具體說明什麼樣的材質設計會給予他們特定的感覺，換句話說，裝備的材質在本能層次上是視覺的差異，有可能是花紋、紋路的呈現，然而沈浸型玩家會賦予這種視覺的內心之評價優劣；而征服型只能就其材質差異來區分。

沈浸型動機玩家在裝備上來說，會認為裝備材質具有特定的氣質，穿上不同材質的化身就如同展現不同的氣質，然而限制於某些種族、職業或等級在遊戲設定上的限制，只能穿某種材質的裝備，因此會讓該類玩家覺得視覺上的質感不夠精緻，而無法滿足該類型動機玩家，沈浸型動機玩家對於配件的要求是相對高的，也認為裝備在色調上應該能與其實際的功能搭配結合，而這樣就能夠輕易區分兩種能力屬性不同的裝備，更提出希望能夠增設新的服裝設計，而類似襯衣選項在遊戲中是無任何附加能力數值上的效用，然而該類型玩家也希望能夠遊戲在設計中能有更多選擇。

除了材質之外，征服型與沈浸型玩家更提到，裝備的造型是他們關注的重點，而沈浸型玩家更指出裝備外型是辨識度的重點，而辨識度也成為裝備好不好的重要指標，更是化身被辨識的重要關鍵。此外，征服型玩家更指出，裝備套裝每一代會有所謂的設計風格，而這種設計風格

是整體性的感覺，其中包含了造型、配色、材質所呈現整體性的感覺；而沈浸型玩家亦指出，就算是同樣材質的裝備，認為應該要依照其屬性不同而在色調方面有所區別，應該更加細緻區隔成不同的配色。征服型玩家對裝備外觀表示，奇特與角色形象反差的裝備造型能增加使用的趣味感，藉此會蒐集各種的不同造型的裝備；社交型玩家因為在非戰鬥狀態穿著造型取勝的服裝，因此對造型上需求較高，希望穿著好看而與他人進行互動。

沈浸型玩家更認為希望能夠增加一些附屬配件，這些配件是與能力值無關，然而玩家還是希望能夠藉由這些配件和其他玩家達到差異性。



圖 41 《魔獸世界》各種裝備風格、顏色與造型一覽

在裝備配色上而言，征服型玩家除了個人偏好的裝備顏色外，更會利用裝備配色上的設計，去感知風格，藉此對化身進行整體性的感覺搭配，進而影響到其對化身反思層面。

在裝備風格上，征服型與社交型玩家表示，希望裝備各部份設計上具有共通的設計元素呈現，而如此能形成裝備的一致性風格，這種一致性也能讓該類玩家在遊戲中是更具有品味的，也表示期望裝備在風格上的辨識度很高。同時兩類玩家也認為裝備風格需要與化身職業或種族呈現一致性的風格，藉此也希望化身的裝備風格需要與職業是匹配的，或是藉由裝備風格獨特的種族特色，對征服型玩家而言在遊戲過程是需要注意到各種戰略、技術的使用，因此希望能夠清晰明白各種職業、種族在使用上的各種技巧與方式，而獨特性裝備風格是更容易使職業、種族被辨識。

征服型與社交型玩家在非戰鬥狀態，會以穿著數值較高的裝備為

主，而這些數值裝備主要是提供玩家更高的傷害輸出值，是玩家在戰鬥過程中攻擊力的展示，同時更顯示初期在遊戲不斷累積的高超技巧與能力；然而對社交型玩家而言，裝備數值並非唯一考量，也可能會因為裝備外型，甚至對附屬配件與裝備皆以趣味為選擇的優先考量。

社交型玩家認為裝備配戴所產生視覺效果，覺得具有特效會帶給予他人對自己的辨識度。

在合作活動中，征服型玩家對裝備的需求上，主要會去看裝備等級、屬性與數值比較，而原因是希望能夠幫助團隊在該活動上順利進行。

社交型玩家對於裝備外觀上的需求，在於能呈現自己偏好的配件給他人觀看，這類型的玩家在活動過程中也會去觀看他人的配件，在配件上呈現自我的風格。

此外，征服型玩家會在合作活動中拿出有趣配件與他人互動，在此互動過程進而增加愉悅感，增加在活動中的愉悅程度。

就征服型、社交型玩家來說，配件的稀有性或多樣性，會帶給玩家炫耀感或成就感；而對社交型玩家而言，配件並非全然是以稀有性或炫耀性為主，而是希望在合作過程中能與他人進行互動，同時展示自己偏好的配件給他人觀看，同時也希望藉此能和他人進行額外的互動，以增加趣味性，因此，這類型玩家在活動過程中也會去觀看他人的配件，以便進行互動。而沈浸型玩家則是，配件的寵物在合作過程會增加觀賞的愉悅感，此外，沈浸型動機玩家會觀察他人化身配件上的特殊外觀或配件改變，藉此開啓互動的話題。



圖 42 《魔獸世界》寵物圖

沈浸型玩家在裝備都具有附加數值能力的情況下，也可能會選擇穿著不是自己職業的裝備，並指出增設更多無關能力數值的配件則會讓其更滿意，也因此該玩家在此會特別選擇特別材質的配件（如襯衣、外袍等），以符合其對化身的感覺。

(四) 職業與種族

Rector(2006)描述，化身能力能力包括了攻擊技巧(fighting skills)、職業能力(crafting skills)對於玩家來說是重要的。

在初始化活動發現不論動機類型的玩家，在化身的選擇上會重視職業天賦、技能與考慮如何使用進行遊戲與團隊合作，而各種職業又有獨特的操作方式、玩法，因此玩家會考慮個人適合的職業選擇，此外在效率上來說，玩家重視的部份在於該化身對未來的自我成長效率、未來的組隊效率程度為何，希望是成長效率與未來組隊都具有效率的化身。

征服型玩家考慮該職業成長的效率，因為職業和完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源息息相關，關係化身的易用性，因此職業成長效率成為影響到征服型動機如何選擇角色職業的關鍵因素；社交型玩家卻表示，其考慮的重點在於未來組隊合作的方便性及容易程度，這個職業是不是容易和其他玩家進行聊天等互動行為。可以這麼說，征服型動機玩家以個人的職業成長來看待效率，社交型動機玩家以如何與他人產生連結來看待效率的角色職業。

在效率的部份，回顧玩家動機上之特質可以發現，社交型動機玩家喜歡在遊戲中認識其他玩家，與他人聊天、談八卦、幫助他人，擁有這種特質的玩家較常加入輕鬆、友善的玩家聯盟，因此社交型玩家在易用度上考量的內容是未來如何和他人進行聯盟合作；而征服型玩家則傾向熱衷於完成遊戲目標、快速升級、累積遊戲資源等，喜愛不斷讓自己的遊戲角色成長，擁有遊戲內可得到的各種權力，也因此征服型玩家表現的內容較偏向「自己」如何在遊戲中成長的考量，並未思考角色如何在未來與他人連結的方便性。

此外，征服型玩家主要會考慮到該職業特殊的技巧與操作方式，不論是攻擊方式或是魔法技術上都有自己的偏好，這是因為對征服型玩家來說，希望自己在技術上是高於他人的、比他人更容易累積到資源，因此選擇自己順手的職業對他們來說是重要的；社交型玩家則是會針對其職業之特性來塑造該化身的形象。

社交型玩家主要是想利用會藉由化身與其他玩家進行互動，因此在選擇角色種族的時候，會考慮自己和化身間能夠連結的要素，認為該種族的和他個性相似，換句話說，該類型玩家會傾向以遊戲所設定的種族特性去選擇，主要還是希望呈現與真實自我相距不遠的化身形象，是因為社交型玩家希望建構符合自我的化身和他人進行互動。

在種族上，征服型玩家會考慮進行遊戲是對於種族的需求、使用化身的時候對於種族天賦的考量，由於每個種族在遊戲中會給予不同的天賦設定，種族天賦直接會影響到的是玩家進入遊戲後在遊戲中的優勢條件；而對社交型玩家而言或許會不考慮種族的選擇，單純以趣味取勝，也認為種族形象個人與玩家個性達到一致性，對某種族存在既定的形象，為了符合此形象才選擇該種族。

（五）其他化身設計

初始化活動就動作模組上而言，征服型會希望在動作呈現兇狠的感覺，在戰鬥時刻較容易吸引其他玩家，與其他玩家競爭時容易受人矚目，同時與他人競爭的時候在視覺上是比較容易激怒他人的；而對社交型而言，動作模式會將化身塑造出自己想要的化身形象或感覺，而屬於該化身的特殊動作模組，使動作模組更讓玩家覺得在這種感覺上有增強的效果，而這也促進該類型玩家與其他玩家的互動型態；對沈浸型則是，喜愛在遊戲中角色扮演，讓自己的角色更融入遊戲世界的故事場景中，也因此給予化身一種風格氣質，若化身呈現的動作模組能滿足特定的氣質的話，則會更讓此類型玩家滿意。

化身動作其實會影響到玩家在進行遊戲的互動行為，征服型玩家就表示，角色外觀和動作上若呈現反差，此時就會產生一種反差的趣味性，若是角色外觀和動作皆呈現一致的感覺，則能夠提昇玩家的滿意度；而社交型玩家會將化身動作模組與自己真實形象產生連結，原因在於就社交型玩家而言，化身若能夠呈現自己真實的個性或其他資訊，則會更能夠傳達玩家本人與他人互動的目的。

對沈浸型玩家而言，認為化身之動作模式影響了化身風格與化身的形象，利用動作模式來感知化身的風格。

此外，征服型與沈浸型玩家皆表示，在遊戲設計選項中發現女性角色在外觀上的好看程度優於男性角色，因此他們會寧願選擇與真實性別不同的角色。

征服型與社交型玩家對化身暱稱十分重視，將之視為化身設計的一部分，甚至花非常多時間在暱稱的命名上，對玩家而言，化身的設計並不僅止於初始化外型上的選擇，甚至玩家會去思考名字對於化身的意義或者是與真實自我的關聯性；對社交型玩家來說，認為化身暱稱需與其外觀是符合的狀態，以求在互動時給他人一致性的形象。因此，McKeon & Wyche(2004)就認為這種個人化的暱稱為玩家建立一種獨特的認同。

在合作活動中，沈浸型玩家認為每個種族不同的魔法動作具有獨特的感覺，也因此表現在副本的動作中，並認為某些種族的動作風格就是有差別性，還認為化身的表情選單，能使得化身進行玩家所選擇的動作，因此能增進互動的感覺；征服型玩家表示，在戰鬥過程中會重視化身身上的魔法效果，而這種效果雖然是本能層次上的視覺效果，然而卻會影響到玩家在行為層次的化身傷害值之類的數值呈現。

綜上所述，本文將對不同動機類型玩家需求之化身提出相關設計建議整理如下表（見表 65）。

表 65 動機類型需求之化身設計建議

分類	要素	動機類型	設計建議
頭部	膚色、髮型、面紋、五官	不分類型	1. 玩家共同都在意這些部份，然而每位玩家會根據個人美感加以選擇，因此在這些化身設計的選項應設計多樣化，而不應強制與種族或職業綁定 2. 要素設計上應包含極端或誇張奇幻的設計以及貼近真實的設計 3. 在這些設計上具有差異化，使得玩家設計的角色具獨特性 註：對少數玩家會在意髮色、鬍鬚、臉型、耳飾等
身體	體態	征服型、社交型	1. 征服型對體態接受度大（偏好正常的體態，但對於兇猛的體態也能夠接受） 2. 社交型偏好正常的體態，偏好親和愉快之體態
	身高	征服型、社交型、沈浸型	1. 征服型希望能微調身高，使得其在戰鬥中不被關注 2. 社交型與沈浸型對設定的身高不滿意 註：少數玩家會在意身材比例
配件	裝備材質	征服型、沈浸型	1. 征服型在意材質的差異 2. 沈浸型在意材質所提供的感覺、要求材質上的細緻度與配色方面都能協調，該類玩家對細節相當在意
	裝備造型	沈浸型、社交型	1. 沈浸型在意裝備外型是化身辨識度的重點 2. 社交型在於能呈現自己的偏好的配件給他人觀看
	附屬配件	征服型、社交型、沈浸型	1. 征服型裝備趣味性，帶與不同於戰鬥過程緊張刺激的感覺，也形成另一種遊戲中的資源 2. 社交型動機當成與朋友同樂的物件，利用這種配件能用進行與他人同歡的感覺，進而得到所謂的愉悅感 3. 沈浸型希望能提供多樣性無關能力值之配件，與他人差異化
	裝備風格	征服型、社交型	1. 裝備各部份設計上希望具有共通的设计元素，更具一致性 2. 凸顯職業或種族之獨特性，應針對各種族更凸顯其特性
	裝備特效	社交型	1. 他人對自己的辨識度

	裝備數值	征服型	1.對裝備等級、屬性與數值比較
	稀有性	征服型	1.在意裝備之稀有，具有成就感
職業	天賦、技能、操作	不分類型	1.重視職業天賦、技能與考慮如何使用進行遊戲與團隊合作
	效率	征服型、社交型	1.征服型考慮該職業成長的效率，關係化身的易用性 2.未來組隊合作的方便性及容易程度
	形象	社交型	1.針對其職業之特性來塑造該化身的形象
種族	形象	社交型	1.自己和化身間能夠連結的要素
其他	動作模組	征服型、社交型、沈浸型	1.征服型在於動作強化化身的形象，產生反差則是會感到趣味 2.社交型將化身動作模組與自己真實形象產生連結 3.沈浸型期望動作有獨特的氣質、風格
	施法動作	征服型、沈浸型	1.征服型重視施法效果，其可能影響傷害數值 2.沈浸型期望種族施法動作有獨特的氣質、差異性
	表情動作	沈浸型	1.沈浸型認為化身進行玩家選擇的動作，因此能增進互動的感覺

除上述化身設計的面向之外，對於不同動機的玩家來說，使用化身來進行合作活動有其不同之意義，玩家可以為他所選擇的化身塑造獨一無二的外貌、裝備組合、能力、姓名(Jenson, 2007)。

在合作活動中，對征服型玩家來說，使用化身效率在副本完成的時間長度、滅團與否，對該類玩家而言，因為自己熟習合作活動，也期望團隊中的個體都是具有高超技巧的；就化身使用的愉悅感來源是滅團程度、拿到裝備與否、與團隊互動的氣氛，而使用化身呈現的技巧高過他人也是其成就感之來源。

社交型玩家對效率而言，因為在合作活動中是需要團隊幫助的，因此會考量團隊成員的情況，希望團隊中的成員在集合或等待的時間上是能夠縮短的，不希望耽誤到其他成員的時間，除此之外對於戰鬥時間的長短也會影響到效率的問題。然而在效率的問題還包含，成員間使用化身的進步程度、會不會有其他成員死掉，對於滅團的問題則是比較不會影響到玩家的愉悅程度。而若有玩家以高數值的裝備進入團隊之中，團隊其他玩家則會對該成員投入高技術上的期望，若對方不如預期表現，則會對該成員給予低評價；在愉悅程度上團隊合作氣氛的和諧程度，也會影響玩家對於該副本的感受。對社交型玩家而言，會需要仰賴隊長的角色來進行許多活動中的工作分配。

沈浸型玩家對於行為層次而言，化身的配件會以裝備的數值為主，

然而對於副本的效率上面，包含副本的執行時間長短與滅團與否。在愉快度上面來說的話，主要是和隊友的互動、團隊氣氛，例如團隊在合作過程中發生爭吵等，拿到裝備也可能會影響其愉快程度。此類玩家更表示在進行的過程中不在意裝備的數值或能力上面的呈現，反而更在乎這樣的配件能不能與個人期望之下的感覺相符，甚至會進行角色扮演的模擬行為。另外，有沈浸型玩家則指出不喜歡讓他人知道自己具有稀少的配件，不會因此而有向他人炫耀的感覺，反而會認為是對自己造成困擾。

第二節 研究限制與未來建議

一、研究限制

本文依據活動理論作為分析架構，嘗試探索釐清玩家對於活動類型、玩家動機與化身設計情感設計之需求之間的關係。以下針對本文在理論或方法上的不足之處與限制進一步說明。

(一) 研究觀察環境之限制

本文選擇《魔獸世界》作為研究的觀察的環境，玩家對於活動型態與化身上的情感設計要素勢必受該遊戲的遊戲機制所影響，因而在歸納玩家活動的時候有其侷限性，此外並未涵蓋其他款線上角色扮演遊戲中玩家可能活動行為。在此僅以《魔獸世界》作為線上角色扮演遊戲的探索環境，在結論發現或設計建議上可能無法推論至其他同類型之線上遊戲。

(二) 玩家資歷與數量之限制

本文基於玩家對活動熟悉度與資料的豐富性上，進行參與的研究之玩家皆達遊戲頂級級數，因此在分析之資料並未涵蓋低階等級的玩家，因此無法瞭解低階玩家對於該遊戲之設計需求。此外，本文僅以三類型動機玩家各 5 位，共 15 位玩家作為本文研究對象之數量，在本文分析資料相當豐富且飽和，但在研究成果的推論上仍有限制。

(三) 研究分析方法上之限制

本文受訪者採 Yee 對於遊戲玩家之動機問卷分類，以此分類三種不同動機類型之玩家，然而 Yee 認為玩家所包涵的動機可能是非固定的，一位玩家可能具有同時具有一種以上的動機，因此玩家對於遊戲可能隨不同的遊戲歷程而造成動機改變，而本文僅能針對該玩家就訪談時提出的資料來進行分析。

此外，本文採質性研究取徑，以及研究時間、人力與資源上的限制，本文研究成果需進一步輔以其他研究方法增加推論性。

二、未來相關研究建議

承上述限制，本文提出研究建議，期許後續相關研究能做進一步探索：

（一）增加活動類型加以分類及推論性

本文主要觀察活動在於初始化活動及合作活動，主要針對兩者來瞭解其動機與情感設計需求的差異為何，然而合作活動仍能夠被劃分為各種不同的活動類型，若能將合作活動更詳盡的分類，更能夠豐富對《魔獸世界》遊戲的情感設計訴求。

（二）針對線上遊戲中之介面加以比較

玩家進行遊戲時，同時會使用化身與線上遊戲所提供之介面，而本文著重探討化身的層面，相對上而言忽略遊戲真實的介面，若能在活動中瞭解玩家如何對兩種介面的使用、切換等，將更加瞭解玩家在線上遊戲活動中的使用行為。

（三）對不同線上角色扮演遊戲之平台加以比較

承前文所述，本文僅能對《魔獸世界》提出相關的化身設計建議，然而每個線上角色扮演遊戲之故事背景、化身設計、環境生態都不盡相同，因此或許後續能針對不同之線上角色扮演遊戲加以比較，進而瞭解每個遊戲對化身需求的差異為何。

參考文獻

中文部份

- 王怡舜、周千翔、尤巧嫻(2009)。《從內在動機與外在動機探討體感遊戲使用行為之影響因素》。第二十屆國際資訊管理學術研討會(ICIM2009), 2447-2456。
- 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2010年02月10日, 取自:<http://www.motc.gov.tw>。
- 行政院研考會(2005)。《九十四年數位落差調查》, 上網日期2010年02月10日, 取自於<http://www.digitaldivide.nat.gov.tw/>。
- 李家嘉(2002)。《影響線上遊戲參與者互動行為之因素探討》。國立中正大學資訊管理學系碩士論文。
- 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。
- 李明芳(2003)。《大型線上多人角色扮演遊戲核心玩家遊戲動機與行為之研究》。元智大學資訊傳播學研究所碩士論文。
- 李青蓉、衛丕信、施郁芬、邱昭彰(1998)。《人機介面設計》。台北:空中大學。
- 尚俊傑、莊紹勇、李芳樂、李浩文(2006)。《網路遊戲玩家參與動機之實證研究》。第十屆全球華人電腦教育應用會議(GCCCE2006)。
- 拓璞產業研究所(2004)。《遊戲產業白皮書》。台北:拓璞科技。
- 林子凱(2002)。《線上遊戲「天堂」之使用者參與動機與滿意度研究》。國立成功大學國際企業研究所碩士論文。
- 林生傳(1996)。《教育心理學》。台北,五南出版社。
- 林培淵(2007)。《扮誰,像誰-線上遊戲之角色選擇動機、角色屬性與玩家行為研究》。網路社會學通訊, 61。
- 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。
- 林子勝(2004)。《遊戲產業現況與發展趨勢分析》。台北:資策會市場中心。
- 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。
- 邱世宇(2007)。〈Mmorpg 魔獸世界之 4C 分析〉, 上網日期2010年06月08日, 取自:http://www3.nccu.edu.tw/~jschiou/case/NCCUIB_CASE_9602_14.pdf。
- 胡為君譯(2003)。《大師談遊戲設計》。臺北:上奇科技出版。原書 Rollings, A. & Adams, E.(2003), *Andrews Rollings and Ernest Adams on game design*, New Riders: New York.
- 徐勝凌(2004)。《線上遊戲設計吸引力對顧客滿意度影響之研究》。國立東華大學企業管

- 理研究所碩士論文。
- 張玄橋(2005)。《角色扮演線上遊戲玩家型態之研究》。文化大學資訊傳播研究碩士論文。
- 張明裕、鄭惠真(2005)。《線上遊戲玩家參與動機與行為之研究》。網路社會學通訊期刊, 48。
- 張春興(1993)。《心理學》。台北：東華書局。
- 陳向明(2002)。《社會科學質的研究》。台北市：五南。
- 陳怡安(2002)。《線上遊戲的魅力》。臺灣資訊社會研究(3), 183-214。
- 陳冠中(2003)。《天堂遊戲參與者動機、沉迷與交易行為關係之研究》。國立中正大學企業管理研究所碩士論文。
- 陳冠中(2003)。《天堂遊戲參與者動機、沉迷與交易行為關係之研究》。中正大學企業管理研究所碩士論文。
- 陳祈年(2005)。《動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演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(2009)。《線上遊戲社交性研究：玩家社交活動與第三場域的觀點》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 曾懷瑩(2001)。《MUD 研究初探：多元方法探討「龍域傳奇」中的虛擬社區，使用與滿足，以及使用者的虛擬化身》。國立政治大學新聞研究所碩士論文。
- 焦璨、吳利、張敏強(2010)。《Bootstrap 探索性因素分析方法及其應用》。心理學探新, 30(3)。
- 黃苾芬(2005)。《體驗設計之研究》。國立雲林科技大學工業設計所碩士論文。
- 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。
- 楊斐羽(2004)。《將傳統遊戲的玩性因素導入電子遊戲設計之研究》。元智大學資訊傳播研究所碩士論文。
- 經濟部工業局(2009)。《2008 年數位內容年鑑》，上網日期 2010 年 06 月 08 日，取自：
http://proj3.moeaidb.gov.tw/nmipo/upload/publish/2008/2008all_download.pdf。
- 經濟部工業局(2010)。《2009 年數位內容年鑑》，上網日期 2010 年 06 月 08 日，取自：
<http://proj3.moeaidb.gov.tw/nmipo/content/publish/viewcontent.aspx?sn=86D3108F4E2C48178FB08DB7EF2FAF19>。
- 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(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 2010 年 02 月 10 日，取自：
<http://www.find.org.tw/>。
- 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 2010 年 02 月 10 日，取自：

<http://www.find.org.tw/>。

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2010年02月10日,取自:<http://www.find.org.tw>。

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2010年02月10日,取自:<http://www.find.org.tw>。

翟本瑞(2001)。《逃到網中：網路認同形成的心理機制研究》。臺灣第四屆資訊科技與社會轉型研討會論文集。

趙芝儀(2008)。《線上角色扮演遊戲中任務類型與遊戲動機對玩家知識形成之研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

鄭朝陽、江羽慈、林珊如(2007)。《線上玩家的遊戲動機、玩興與主觀活力狀態、自尊之研究》。TANET2007 臺灣網際網路研討會論文集 2。取自：<http://itech.ntcu.edu.tw/Tanet%202007/10%5C119.pdf>。

鄭朝誠(2004)。《線上遊戲玩家的遊戲行動與意義》。世新大學傳播研究所碩士論文。

鍾舜安(2008)。《角色扮演遊戲中化身客製化與情緒、自我認同之差異研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

蘇芬媛(1996)。《網路虛擬社區的形成— MUD 之初探性研究》。國立交通大學傳播新聞研究所碩士論文。

魔獸世界官方網站(2010)。〈《魔獸世界®》全球會員人數突破 1200 萬人〉,上網日期:2010年10月20日,取自:http://www.wowtaiwan.com.tw/01News/NewsDesc.asp?MSG_ID=MSG101008000&hOpType=&MSG_TYPE=2&QRY_MSG_TYPE=&QRY_MONTH=2010/10/01&QRY_KEY_WORD=。

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。

英文部份

Abran, A., Khelifi, A., Suryan, W., & Seffah, A. (2003). Usability meanings and interpretations in ISO standards. *Software Quality Journal*, 11, 325-338.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

Bauer, H. H., Mark, G., & Leach, M. (2002). Building customer relations over the Internet. *Industrial Marketing Management*, 31(2), 155-163.

Brave, S., & Nass, C. (2003). Emotion in human computer interaction. In J. Jacko & A. Sears (Eds.), *The Human Computer Interaction Handbook* (2nd ed., pp.81-96). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Burn, A. (2006). Playing roles. *Computer Games: Text, Narrative and Play* (pp.72-87). Cambridge: Polity Press.

- Burn, A., & Schott, G. (2004). Heavy hero or digital dummy: Multimodal player-avatar relations in Final Fantasy 7. *Visual Communication*, 3(2), 213-233.
- Carr, D. (2003). Play dead: Genre and affect in Silent Hill and Planescape Torment. *Game Studies*, 3(1). Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>
- Castronova, E. (2003). The price of 'man' and 'woman': A hedonic pricing model of avatar attributes in a synthetic world. Technical report. *CESifo Working Paper Series*, 957, Retrieved Jan, 2, 2010, from http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=415043.
- Crawford, C. (1997). The Art of Computer Game Design. Washington State University Vancouver. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 318-339.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The social side of gaming: A study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. *Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work 2004*, 360-369.
- Engestroom, Y. (1987). *Learning by Expanding: An Activity-Theoretical approach to Developmental Research*, Helsinki, Finland: Orienta-Konsultit Oy.
- Fabricatore, C., Nussbaum, M., & Rosas, R. (2002). Playability in Action Video games: A Qualitative Design Model. *Human Computer Interface*, 17(4), 311-368.
- 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.
- Frijda, N. H. (1988). The Laws of Emotion. *American Psychologist*, 43(5), 349-358.
- Frome, J. (2007). Eight ways video games generate emotion. *2007 Authors & Digital Games Research Association (DiGRA)*.
- Hassenzahl, M. (2003). The thing and I : Understanding the relationship between user and product. In M. Blythe, C. Overbeeke, A. F. Monk & P. C. Wright (Eds.), *Funology: From usability to enjoyment* (pp.31-42). Dordrecht: Kluwer.
- Hassenzahl, M. (2004). Emotions can be quite ephemeral; We cannot design them. *Interactions*, 11(5), 46-48. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1015530.1015551>
- Herbert, T. T. (1976). *Dimensions of Organizational Behavior*. New York: Collier Macmillan.
- Heufler, G. (2004). *Design basics: From ideas to products*. Zurich: Niggli. Ingram, J.
- Holland, B. K. (1989). Motivation and Job Satisfaction. *Journal of Property Management*, 54, 32-36.
- Hudlicka, E. (2003). To feel or not to feel: The role of affect in human computer interaction. *International Journal of Human Computer Studies*, 59(1-2), 1-32. Retrieved Jan, 2, 2010,

from http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6WGR-48SNKXG-2&_user=10&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&view=c&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=7846fb7464af7eb84dc405c75226e572

- Irvine, C. (2007). World of warcraft surpasses 8 million subscribers worldwide. Retrieved Feb 10, 2010, from <http://www.blizzard.com>
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of Playing Online First Person Shooter Games. *CyberPsychology & Behavior, 10*(1), 133-136.
- Kang, H. S., & Yang, H. D. (2004). The effect of anonymity on the usage of avatar: Comparison of Internet relay chat and instant messenger. *Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems, 2734-2743*.
- Kang, H. S., & Yang, H. D. (2006). The visual characteristics of avatars in computer-mediated communication: Comparison of Internet relay chat and instant messenger as of 2003. *International Journal of Human-Computer Studies, 64*, 1173-1183.
- 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. (1997). Activity theory: Basic concepts and applications. *The Conference on Human Factors in Computing Systems, 158-159*.
- 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.
- Kaptelinin, V., Nardi, B. A., & Macaulay, C. (1999). The activity checklist: A tool for representing the “space” of context. *Interactions, 6*, 27-39.
- Klevjer, R. (2006). Dancing with the Modern Grotesque: War, work, play and ritual in the run-and-gun First Person Shooter. In M. Bittanti(Ed.) ,*Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e(v)ideologie*. Milano: Costa & Nolan. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/dancing.htm>
- Kuutti, K. (1991). The concept of activity as a basic unit of analysis for CSCW research. *The Second European Conference on Computer-Supported Cooperative Work*.
- 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.
- Leont'ev, A. (1974). The problem of activity in psychology. *Soviet Psychology, 13*(2), 4-33.
- Lepper, M. R., & Malone, T. W. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning* (pp.225-254). N.J.: Lawrence Erlbaum Assoc.

- Lindley, C. A. (2005). Story and narrative structures in computer games. In B. Brunhild (Ed.), *Developing Interactive Narrative Content: Sagas Sagasnet Reader*. Munich: High Text.
- Lucas K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523. .,
- Mallon, B., & Webb, B. (2005). Stand up and take your place: identifying narrative elements in narrative adventure and role-play games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(1), 6.
- Malone, T. W. (1981a). What makes computer games fun? *Byte*, 6, 258-277.
- Malone, T. W. (1981b). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.
- Malone, T. W. (1981). Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games. *Human Factors in Computer Systems*.
- Malone, Thomas W. (1980). *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. California, Palo Alto: Xerox
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1959). *New Knowledge in Human Values*. New York: Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality* (2nd edition). New York: Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1987). *Motivation and Personality* (3rd edition). New York: Harper Collins..
- Mwanza, D. (2001). Where theory meets practice: A case for an activity theory based methodology to guide computer system design. *INTERACT' 2001: Eighth IFPI TC 13 Conference on Human-Computer Interaction*.
- Nardi, B. A. (1998). Concepts of cognition and consciousness: Four voices. *Journal of Computer Documentation*, 22(1), 31-48.
- Norman, D. A. (2002). Emotion and design: Attractive things work better. *Interactions*, 9(4), 36-42.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Norman, D. A., & Ortony, A. (2006). Designers and users: Two perspectives on emotion and design. In S. Bagnara & G. Crampton-Smith (Eds.). *Theories and Practice in Interaction Design* (pp.91-103). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Retrieved Jan, 2, 2010, from http://projectsfinal.interaction-ivrea.it/2004-2005/SYMPOSIUM%202005/communication%20material/DESIGNERS%20AND%20USERS_Norman.pdf
- Norman, D. A., Ortony, D.A., & Russell, M. (2003). Affect and machine design: Lessons for the development of autonomous machines. *IBM Systems Journal*, 42(1), 38-44. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://www.research.ibm.com/journal/sj/421/norman.pdf>
- O'Hara, K. (2003). Desired rewards. Retrieved Jan, 2, 2010, from http://forums.station.sony.com/swg/board/message?board.id=Developers&message.id=1784&view=by_ascending&page=1

- Parizotto-Ribeiro, R., & Hammond, N. (2004). What is aesthetics anyway? Investigating the use of the design principles. *Proceedings of the NordCHI 2004 Workshop*, Finland, 37-40.
- Perron, B. (2005). A cognitive psychological approach to gameplay emotions. Proceedings of DiGRA 2005 Conference. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://cri.histart.umontreal.ca/Ludicine/publications/Perron%20-%20Vancouver%20-%2002005.pdf>
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. NJ: Wiley.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58.
- Rouse, R. (2001). *Game Design Theory and Practice* (2nd edition). Plano, TX: Wordware.
- Saar, W. (2004). Quest System for Massive Multiplayer Online Role-playing Games. *Unpublished master's thesis, Royal Institute of Technology*. Sweden: Stockholm.
- Spector, W. (2000). Postmodern: Ion storms deus ex. Retrieved Jan, 2, 2010, from http://www.gamasutra.com/features/20001206/spector_01.htm
- Stott, K., & Walker, A. (1995). *Team, Teamwork, and Teambuilding: The Manager's Complete Guide to Teams in Organizations*. New York: Prentice Hall.
- Sweeney, M., Maguire, M., & Shackel, B. (1993). Evaluation user computer interaction: A framework. *International Journal of Man-Machine Studies*, 38, 689-700.
- Tan, E. S. (2000). Emotion, Art, and the Humanities. In M. Lewis and J. M. Haviland-Jones (Eds.). *Handbook of Emotions* (pp.116-134). New York: Guilford Press.
- Teo, T., Lim, V., Lai, R. (1999). Intrinsic and extrinsic motivation in Internet usage. *Omega*, 27(1), 25-37.
- Vodeler, P., Hartmann, T., & Klimm, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. *The Second International Conference on Computer Games*.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Li, X., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture* 1, 338-361.
- Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPGs. Retrieved Jan, 2, 2010, from <http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*, 9(6), 772-775.

附錄一 問卷設計

【第一部份：遊戲動機調查】

說明：請針對你在魔獸世界遊戲中的行為進行勾選

1. 請問，您是否熱衷於計算、比較不同攻擊招式之間暴擊怪物的機率？或不同裝備之間閃避怪物魔法傷害的機率？

完全沒有興趣	沒有興趣	無意見	有興趣	非常有興趣

2. 對您而言，您所選的遊戲人物應是所有職業中能力較平均的重要性為？

完全不重要	不重要	無意見	重要	非常重要

3. 當您的遊戲人物等級較低時，您是否常參閱角色升級攻略？

從未	偶而	無意見	常常	一定如此

4. 請問您寧願組隊活動還是一個人活動？

組隊活動		無意見		一個人活動

5. 對您而言，您的人物角色能獨力做任務的重要性為？

完全不重要	不重要	無意見	重要	非常重要

6. 和人組隊時，您領導的次數為？

從未領導		無意見		一定領導

7. 請問創造線上角色時，您花多少時間決定角色的基本特質或外型特色？

非常少時間		無意見		非常多時間

8. 你在遊戲中的以下重視程度

	非常不重視	不重視	無意見	重視	非常重視
您喜歡與他人組隊、合作的程度為					
您喜歡領導一個隊伍的程度為					
您喜歡單純在遊戲世界中四處探險的程度為					
您喜歡收集遊戲中特殊物品或服裝的程度為？〈儘管這些物品在遊戲中沒有實用價值〉					
您喜歡去發現大多數人都不知道的任務、非玩家角色(NPC，由伺服器或電腦所控制的角色，例如商人、某村落的居民)或遊戲地點的程度為					

9. 對您而言，在遊戲中變有名的重要性為？

完全不重要	不重要	無意見	重要	非常重要

10. 對您而言，角色所戴武器盔甲的造型、顏色是否搭配的重要性為？

完全不重要	不重要	無意見	重要	非常重要

11. 您的角色看起來要不同於其他人的遊戲角色，這件事的重要性為？

完全不重要	不重要	無意見	重要	非常重要

12. 請問下列描述對於您玩遊戲時的重要性（請勾選）

	非常不同意	不同意	無意見	同意	非常同意
讓您的角色升級越快越好					
得到大半數的玩家都無法獲得的稀有裝備					
變有權力					
累積遊戲中的資源、裝備或金錢					
盡力了解所有的遊戲機制與規則					
擁有一個單獨行動能力很強的角色					
可沉浸在一個奇幻的世界					
逃避現實世界					

13. 當您玩遊戲時，針對下列描述的喜歡程度為？（請勾選）

	非常不喜歡	不喜歡	無意見	喜歡	非常喜歡
幫助其他玩家					
認識其他玩家					
與其他玩家聊天					
與其他玩家競爭					

【第二部份：對化身設計的在意程度】

說明：請問在魔獸世界中，您對以下角色設計部份的「在意程度」進行勾選

	在意程度	非常在意	在意	無意見	不在意	非常不在意
1.	對「頭髮外型」					
2.	對「頭髮顏色」					
3.	對「身材比例」					
4.	對「膚色」					
5.	對「五官比例」					
6.	對「五官顏色」					
7.	對「裝備外觀」					
8.	對「裝備材質」					
9.	對「其他」設計的在意程度 (請填寫：_____)					

【第三部份：個人基本資料】

1.	請問您的姓名或暱稱是 _____
2.	請問您的年齡是 _____歲
3.	請問您的性別是(請打「V」) <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女
4.	您目前最高角色魔獸等級為(填入數字即可) _____等級
5.	請問你約玩過多少款線上遊戲(填入數字即可) _____款
6.	請問您玩魔獸世界的頻率是(請打「V」) <input type="checkbox"/> 5次以內/月 <input type="checkbox"/> 5-10次/月 <input type="checkbox"/> 11-20次/月 <input type="checkbox"/> 20次以上/月
7.	請問您的居住地(縣/市)
8.	E-mail _____
9.	請問你是否願意參加後續階段的研究，進行訪談，會另發訪談費 <input type="checkbox"/> 願意 <input type="checkbox"/> 無法配合

附錄二 訪談同意書

訪談同意書

您好，感謝您參與本人的碩士論文研究。

以下說明本次訪談流程及注意，若看完此文件有任何不清楚之地方，歡迎詢問。

- 1、首先，大略介紹本研究研究方向
- 2、進行訪談，訪談過程中將會錄音，作為後續資料整理的內容【備註：論文中引述各位講述的內容，將會給予暱稱或代號，並不會提供您的真實資料在論文中，請放心】
- 3、您所說的內容沒有對錯，請依照你心裡所想的發言，並請您多發言
- 4、最後，訪談依照時間長度將給您相關的受訪費用
- 5、若上述步驟看完，有任何其他問題的話請向研究者詢問

沒問題的話請於下方簽名。

編號（由研究者填寫）：_____

受訪者簽名：_____

填寫日期： 2010 年 月 日