

國立交通大學

多媒體工程研究所

碩士論文

線上遊戲中玩家的多重角色管理

The Management of Multi-Characters of Players
in Online Games

研究生：黃鈺涵

指導教授：孫春在 教授

中華民國九十八年六月

線上遊戲中玩家的多重角色管理
The Management of Multi-Characters of Players
in Online Games

研究生：黃鈺涵

Student：Yu-Han Huang

指導教授：孫春在

Advisor：Dr. Chuen-Tsai Sun

國立交通大學
多媒體工程研究所
碩士論文



Submitted to Institute of Multimedia Engineering
College of Computer Science

National Chiao Tung University

in partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

Master

in

Computer Science

June 2009

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國九十八年六月

線上遊戲中玩家的多重角色管理

學生：黃鈺涵

指導教授：孫春在教授

國立交通大學

多媒體工程研究所

摘要

線上遊戲蓬勃發展，身為玩家代理人的角色不再侷限為一個，使玩家可以隨心所欲地創造角色。角色提供了玩家一種自我表現的機會，玩家在創造角色與遨遊角色之間，不斷發展自我意識，嘗試各種現實生活中能做的和不能做的事，創造出許多人格，也讓玩家的行為更加複雜。過去的研究多半是聚焦於玩家身上，但是玩家既然擁有許多角色，並且各個角色的遊戲動機、遊戲方式、遊戲目的、價值都不盡相同，因此有必要從「角色」去探討遊戲行為。

一個玩家能創造許多角色，我們把這些角色通稱為該玩家的「分身」。分身最大的特點就是不會同時出現。玩家的遊戲時間通常會是連續的，並且玩家時常會交替地使用分身角色，所以分身角色的上線有規律性。本研究使用玩家設計介面在遊戲世界收集真實且連續的資料，並設計一套分身演算法，希望能藉由分身上線時間的特點，找出屬於同一玩家的分身角色組，再進一步對這些角色組做分析，包括各角色目標、角色組的管理，以及角色組與公會參與的關係。

關鍵字：線上遊戲，多重角色，分身，玩家設計介面

The Management of Multi-Characters of Players in Online Games

Student : Yu-Han Huang

Advisor : Dr. Chuen-Tsai Sun

Institute of Multimedia Engineering
National Chiao-Tung University

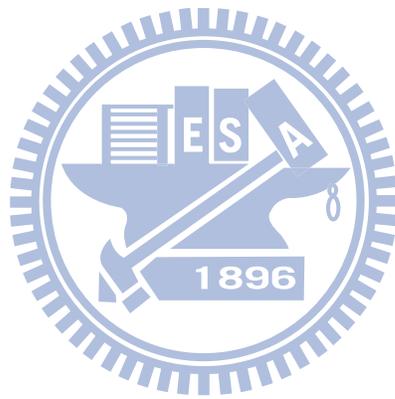
Abstract

Most online games nowadays allow players to create several characters as their agents to represent themselves. During creation of characters and playing with characters, players raise their self-consciousness and can do all things that real life allows or prohibits them. Personalities are developed during the play so that players' behavior becomes more and more complicated. Past researches were focused on players. Now that one player can create several characters and every character has its own motivation of play, way of play, goal of play, and value, we should discuss the game behavior based on characters.

One player can create several characters, and we called these characters "avatars" of the player. The major characteristic of avatars is that they would not appear at the same time. The play time of a player is usually continuous and players often play their avatars alternatively, so there is a regular time pattern in avatars. We use player user interface to collect real and continuous data from a game world and develop an algorithm aims to group avatars into sets, in which avatars owned by a certain player belong to a set. We would like to find the goals of each character in the avatar-set, the management of the set, and the relation between avatar-set and

guild-participation.

Keywords: online games, multiple characters, avatars, player user interface



誌謝

論文的撰寫終於完成，在交大六年的日子就要結束了，除了感動也感到十分不捨。在碩士的兩年期間，在各方面受到了許多人的幫助與支持，謹在此表達感謝之意。

首先非常感謝孫老師兩年來的帶領與指導，能當孫老師的學生我覺得非常幸運，老師豐富的知識和理念，不論是做研究的方法、研究內容、以及生活的哲理，都深深影響了我。也謝謝口試委員曾憲雄老師、張智星老師、陳一平老師、項潔老師，謝謝你們的鼓勵與指導，讓這篇論文能夠更加完整。

我還要感謝實驗室的所有人，博班的學長們不厭其煩地和我討論，尤其是宇軒學長、王豪學長，帶給我新的想法以及指正。還有一起打拼的同學：立先和我一起渡過最低潮的時期，常常和我交換意見以及彼此鼓勵；明儒和我的題目比較接近，時常一起討論研究上的問題；軍富和我分享生活上的事情，也教導我一些報告的技巧；碩璜和我討論研究上的實作方向；鵬羽和我分享生活趣事。實驗室的學弟們都非常活潑，也很照顧我這個學姊。另外還要感謝大學好友聖元，提供了我一些演算法的想法。

另外也要感謝我的男朋友政修，在我煩躁以及苦惱的時候一直一直地支持我、鼓勵我，替我打氣，有你的電話陪伴讓我可以充電再努力。

最後要感謝我的家人，尤其是我的父母，謝謝你們在我求學的路上給我充分的支持，讓我無後顧之憂，並時時關心著我；也謝謝兩位哥哥替我這個不常回家的妹妹照顧爸媽。感謝你們。

黃鈺涵

九十八年六月

於交通大學學習科技實驗室

目錄

摘要.....	i
Abstract.....	ii
誌謝.....	iv
目錄.....	v
圖目錄.....	vii
表目錄.....	viii
一、序論	1
1.1 研究背景.....	1
1.2 研究目標.....	5
1.3 研究重要性.....	7
二、文獻探討	8
2.1 角色形成.....	8
2.2 遊戲中的人格形成.....	9
三、研究方法	11
3.1 玩家設計介面.....	11
3.2 分身判別.....	13
3.2.1 兩角色分身組.....	13
3.2.2 三角角色分身組.....	16
3.2.3 Pseudocode.....	17
3.3 角色分類.....	18
3.3.1 前台角色.....	18
3.3.2 後台角色.....	19
3.4 分身管理.....	22
四、研究結果	23
4.1 玩家分身組判別結果與驗證.....	23
4.1.1 分身組判別結果.....	23
4.1.2 分身組驗證.....	25
4.2 玩家分身組與目標.....	25
4.3 玩家分身組的管理.....	28
4.4 玩家分身組與公會參與.....	30
4.4.1 等級和公會參與.....	33
4.4.2 上線頻率和公會參與.....	39
4.4.3 角色類型和公會參與.....	45
五、結論	47
5.1 結論.....	47

5.2 未來展望.....	48
參考文獻.....	49
附錄A 各區域分類列表.....	51
附錄B 玩家分類研究.....	54



圖目錄

圖 1 研究流程圖	11
圖 2 角色是否同時出現判別是否為分身組	14
圖 3 同一玩家的分身組可能的上線模式	15
圖 4 兩個角色的上線間隔 ΔT 由左至右分別為 1、2、3	15
圖 5 同一玩家的角色因為上線順序的關係而失去關聯度	16
圖 6 一個玩家在《魔獸世界》伺服器中所擁有的角色列表	21
圖 7 不同伺服器和陣營的分身組數	25
圖 8 兩角色分身組的公會有無情形	31
圖 9 兩角色分身組中皆有公會時的公會異同情形	31
圖 10 三角色分身組的公會有無情形	32
圖 11 三角色分身組中皆有公會時的公會異同情形	32
圖 12 不同等級組的公會參與情形（兩角色分身組）	34
圖 13 不同等級組的公會參與情形（三角色分身組）	35
圖 14 皆有公會時，不同等級組的公會異同情形（兩角色分身組）	37
圖 15 皆有公會時，不同等級組的公會異同情形（三角色分身組）	38
圖 16 不同上線頻率的公會參與情形（兩角色分身組）	40
圖 17 不同上線頻率的公會參與情形（三角色分身組）	41
圖 18 皆有公會時，不同上線頻率的公會異同情形（兩角色分身組）	43
圖 19 皆有公會時，不同上線頻率的公會異同情形（三角色分身組）	44
圖 20 前后台角色參與公會的情形	45
圖 21 前台各類型角色參與公會的情形	46
圖 22 后台各類型角色參與公會的情形	46

表目錄

表 1 利用玩家設計介面所收集到的資料格式	13
表 2 依角色出現地點給予不同的分數以判別角色類型	21
表 3 本研究收集的各伺服器與陣營資料數量	23
表 4 各伺服器與陣營的不同角色數量分身組數	24
表 5 不同分身組數依等級高低分類	26
表 6 各伺服器與陣營中的分身類型	27
表 7 不同分身組數的前後台角色數量	28
表 8 兩角色分身組的同職業組數和比例	29
表 9 三角角色分身組的同職業組數和比例	29
表 10 兩角色分身組中，不同等級組的公會參與情形交叉表	34
表 11 兩角色分身組中，分身組等級較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	34
表 12 三角角色分身組中，不同等級組的公會參與情形交叉表	35
表 13 三角角色分身組中，分身組等級較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	35
表 14 皆有公會的兩角色分身組中，不同等級組的公會異同情形交叉表	37
表 15 皆有公會的兩角色分身組中，分身組等級較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	37
表 16 皆有公會的三角角色分身組中，不同等級組的公會異同情形交叉表	38
表 17 皆有公會的三角角色分身組中，分身組等級較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	38
表 18 兩角色分身組中，不同上線頻率的公會參與情形交叉表	40
表 19 兩角色分身組中，上線頻率較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	40
表 20 三角角色分身組中，不同上線頻率的公會參與情形交叉表	41
表 21 三角角色分身組中，上線頻率較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	41
表 22 皆有公會的兩角色分身組中，不同上線頻率的公會異同情形交叉表	43
表 23 皆有公會的兩角色分身組中，上線頻率較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	43
表 24 皆有公會的三角角色分身組中，不同上線頻率的公會異同情形交叉表	44
表 25 皆有公會的三角角色分身組中，上線頻率較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）	44

一、序論

1.1 研究背景

線上多人角色扮演遊戲(Massively Multi-player Online Role Playing Games, MMORPG, 本論文簡稱為線上遊戲)已成為近年來最熱門的遊戲形式之一，隨著線上遊戲人口的大幅成長，龐大的商機也讓線上遊戲成為遊戲市場的主流。遊戲世界不但已成為玩家休閒和放鬆的主要形式，更是學校和家庭之外社交和成長重要的第三地(The Third Place)(Steinkuehler & Williams, 2006)，在這個平等、自由的空間中存在著各式各樣的玩家，以各種不同的玩法來得到自己想要的樂趣。研究者對玩家做了許多深入的研究，例如Blacow (1980)將RPG玩家依照遊戲模式和目的分成四種：Power gaming、Role-playing、Wargaming、和 Story-telling；Lows在2001年將之延伸為七種。Bartle (1996)則依玩家的行動模式和對象做分類，將玩家分成四種類別：征服者（以增進自身能力，打敗遊戲世界怪物為樂者）、探險家（以探索遊戲世界，發掘遊戲隱藏資訊為樂者）、社交家（以和其它玩家進行社交為樂者），以及殺手（以打敗或干擾其它玩家為樂者）。Bartle在2003年又新增了一個面向，依據玩家表現行為明確或隱晦，將玩家分類為八種，並提出玩家的成長曲線，認為玩家玩遊戲有其階段性，會隨著遊戲時間而轉變類型。Yee則以玩家填寫的線上問卷為基礎來做分析，認為Bartle的分類不夠完善，因為玩家並不會單只屬於某一類型，類型之間並非完全獨立；某些分類的特性也不一定相關。因此他從動機因素來將玩家分類，以成就(achievement)、社交(social)、沉浸(immersion)三大面向來討論玩家為何要玩線上遊戲(Yee, 2002, 2005)。這些分類和動機因素的分析都相當深入，但是著眼點都在「玩家」身上。在某些單機遊戲，例如薩爾達傳說、超級瑪莉，玩家永遠只能扮演同一個角色來進行遊戲，可以說「玩家」和「角色」是合一

的，不需要分開探討；但是現今的線上角色扮演遊戲幾乎都允許一個玩家（同一個帳號）在任何一個伺服器（同一個世界）裡面創造一個以上的遊戲角色（character），讓玩家以不同的身份(identity)在遊戲世界裡面冒險。因此，大多數的玩家都不只有一個角色，並且各個角色的遊戲動機、遊戲方式、遊戲目的都不盡相同；另一方面，同屬於一個玩家的各個角色之間也會有角色互補的考量或是互相間接支援的需求，因此有必要從「角色」的觀點去探討遊戲行為。

Turkle (1995)認為，創造螢幕人格是一種自我表現的機會，因為現實只有一次，所以可以透過螢幕中的角色來實現現實生活做不到的事，也能將自己真實性格表達出來以觀察結果，進而調整以發展那個面向上的自我。另一方面，由於遊戲世界和任務的引導，在使用一個角色時，也可能激發了玩家的靈感或想像，讓玩家想創造一個不同的人格，嘗試另一種自我，結果就是「人們可以經由在許多自我間遨遊的方式建立一個新自我」。於是，角色一個個被建立起來，自我意識不斷成長，我們可以發現「自我非中心化，而且無限倍增」。Kafai 等人在2007年也認同角色是自我再現的一種形式，並認為創造角色會受到創造角色可用的工具（例如可改變的形貌）、個人動機因素（也許想躲避一些討厭的人）以及社會接受度（像是角色的形貌或是專長）的影響。

一個玩家能創造許多角色，我們把這些角色通稱為該玩家的「分身 (avatars)」。從遊戲世界裡的觀點來看，分身最大的特點就是不會同時出現，在同一個時間點最多只能出現其中一個；在這裡，我們假設每一個分身都是同一個玩家所擁有的¹。多重角色乃至於分身的概念也可見於生活上，舉例來說，一個男子可能身兼數個角色：在家是妻子的丈夫，在公司是員工，到體育館時

¹ 同一個帳號的角色同時只能有一個角色在線上。有些玩家會和其它玩家共用同一個帳號，不過這種情形較為稀少，並且遊戲公司也不歡迎這樣的行為。

是羽球球友。因為一個人的時間有限，而每個圈子有他想得到或想維持的東西，於是他必須在這些角色之間衡量價值，做好時間分配。也許他花費在上班的時間是最長的，因此得到了許多獎賞和金錢，然而卻忽略了和妻子相處的時間。因此他減少加班和應酬，多陪伴妻子，並買禮物送她，雖然金錢減少了，但是和妻子的感情更加堅定——這就是男子覺得當丈夫的角色比工作賺錢的角色來得重要一點而做的角色管理。

玩家可以有多重角色，那麼這些分身角色會互相影響嗎？有些玩家可能會讓他的角色互不相干，專注使用其中一個角色來追求遊戲世界中的某種成就，一段時間之後，又使用另一個角色來追求另一種成就。這樣的玩家比較少見，因為在遊戲世界中，常在不同情境下需要不同的角色來和別人配合，同時，同一玩家各角色之間的物資是可以互通的，所以在資源管理上也有創設多重角色的誘因。因此我們觀察到，玩家多半會有使用不同分身交替上線的情形，例如使用某個角色寄送金錢、物資，或查看狀態之後，再使用另外一個角色來接收這些財貨與資訊。於是，當玩家擁有許多角色時，各個角色的價值將會彼此影響、加成。單一角色的價值可以由多方面來評估，Kujanpää等人從Yee的動機面向衍生：除了可以用數字去衡量的成就價值，還有和其它玩家做各種不同互動所形成的社交價值，以及屬於角色特有的人格和自身感受的沉浸價值 (Kujanpää等, 2007)，多重角色的價值判定當然就更為複雜。無論如何，玩家的多重角色經過培育獲得成長，玩家便擁有該角色的價值和使用該角色所得的樂趣。

「玩家為什麼要創造新的分身角色？」這是本研究的核心議題，需要我們更細緻的來討論。由於遊戲設計的引導和玩家社群中的互動，這有許多種可能性。為了促進玩家的分工合作，遊戲設計讓每個角色都有其長處和缺點，因此為了和別人共同合作，玩家便可能創造新的分身；也可能因為想在拍賣場做生意

意，又不願意被認識的人看到徒增困擾，而創造新的分身來兜售。在現實生活中，某人也許在公司尾牙時抽中一台電視。但是家裏已經有了或是需要錢，因此想把它賣掉，又怕公司同僚看見了會尷尬，於是用了大家都不知道的網路帳號去做拍賣；這時他就多了一個分身：網路賣家。這個身份是全新的，除非他告知，否則誰也不知道這和公司的他、球友的他是同一個人。如果網路賣家的角色令他賺了不少錢，他很可能選擇繼續賣點別的東西，花時間經營下去，甚至把網拍變成了主業，這在遊戲中也是完全可能的。另外，在遊戲世界中每個角色都有一些基本的物資和空間，玩家可以自由運用。玩家可能會創造新的分身，利用它的空間來存放其他角色放不下的東西。重要的是，有時雖然只是因為遊戲設計而使玩家新增分身，但分身一旦被創造出來，便是一個獨立的個體，擁有其生命和自我意識，產生自我發展的動力。

一個分身的生命有開始可能也有終止的時刻。玩家為什麼要結束一個分身角色？遊戲中分身的結束形式可以是把角色刪除，也可以是從此不用該分身進入遊戲世界，也許這個分身帶給他的樂趣不是那麼高了，或是並沒有達到當初創造時所預期可以得到的東西，也可能這個身份在遊戲世界中和別人起了太多的衝突和不愉快。無論如何，如果這時候玩家繼續把時間分配到這個角色上，可能就感覺是一種浪費。前例中的男子可能因為和球友起了爭執，漸漸覺得去體育館無趣了，花在羽球的時間愈來愈少，終至停止；或是網路賣家的角色讓他覺得並沒有想像中好賺，於是也不再上線了。但是當有一天他突然想再打球或賣東西，他也是可以隨時回復這些角色。因此，我們對於分身的分析，必須基於長時間的觀察，才能掌握全貌。

探討線上遊戲玩家的遊戲行為不能忽略社交面向，社交行為是線上遊戲和單機遊戲重要的不同處，也是分身活動的關鍵場合。Buckingham所說玩家三大遊戲狀態：沉浸(immersion)、投入(engagement)、互動(interaction)(Buckingham,

2006)，其中互動指的就是線上遊戲中的廣義社交行為。在大部份的遊戲中，玩家可以加入「公會(guild)」，這是一種比起臨時組隊來講較為永久的社交形式，並且大部份的玩家基於功能或社交因素都會加入公會。玩家的角色如果和公會中的其它成員相處愉快，可能便會讓他的其它角色也加入同一個公會，以期在玩其它角色時能夠繼續和公會的成員聊天、相處，或是做團隊任務上的即時配合。Ducheneaut等人的研究(2006)發現，一個角色在加入公會後，玩遊戲的時間會較為穩定，因為這樣的社交形式既是一種遊戲動力，也是一種責任感的壓力。若玩家角色在公會中較無歸屬感，或是在好幾個公會都有朋友群，抑或想擁有私人空間，便會讓分身處於不同公會中，甚至保有一兩個角色不參加任何公會。更進一步來看，公會的有無也會影響角色的自我意識。一個角色加入了公會，便有了一個外顯的社交圈與歸屬感，每次進出遊戲時有人打招呼、問好，經常性的交談、討論線上與線下世界發生的事情，並在其中選擇自己的立場與揭露自我的程度，自我意識自然會大大提昇。如果一個玩家的分身分處在不同公會，更可觀察到多重角色扮演的複雜動態模式。因此，觀察參與公會的情形能幫助我們了解玩家分身，是本研究的重點所在。

既然在遊戲中，玩家可以擁有許多不同的分身，那麼這些分身到底會被以什麼樣的方式或是策略來運用？是每個角色獨立，或是互相倚靠？資源是以何種方式被分配的？玩家將會如何使用這些分身來讓自己獲得最大的利益或樂趣？分身是否會有相同的「人格」？分身在遊戲世界的成長模式是否相同？哪些事件或狀況會影響玩家使用分身？這些都是本研究要探討的重要議題。

1.2 研究目標

本研究以《魔獸世界》這款已有1200萬以上會員的線上遊戲為對象，從玩家設計的遊戲介面下收集到實際的角色資料來做分析。如前所述，目前線上遊

戲的研究多以玩家為出發點。但是一個玩家可以創造許多角色，很多角色可能都是同一個玩家所擁有的，如果我們想要全盤了解玩家如何使用、管理，甚至是經營他的各個角色，我們必須先知道哪些角色是屬於同一個玩家的；但是這屬於遊戲公司的內部資料，外界無從取得，且需尊重玩家的隱私權。因此我們希望設計一套演算法，僅使用公開的角色資訊，來對角色做出判定和分類。黃奕瑄(2008)對兩個角色一組的分身組做出了初步判別和公會參與情形，我們則要更進一步找出多角色分身組並分析其它資訊。

一旦找出分身組，我們就要來做進一步的分析——究竟玩家是如何管理角色。我們將從玩家分身組的形式開始做類型分析，進一步再看各種形式中如何隨著玩家需求的不同，而對各角色做出不同的安排。例如隨著某個分身角色的演進，對它多點重視；隨著某個分身角色社會上的被需求或被肯定，轉移遊戲重心；或是隨著遊戲世界的強弱汰換機制，改變遊戲方法等等。主要的研究問題歸類如下：

A. 玩家分身組與目標

玩家對於開啟一個分身角色，是單純支援其它角色、方便存放物品、賺錢利器、還是想用別種遊戲方式來進行遊戲，或是只有某種特定目標？每個角色都有比較常遊玩的項目或是較重視的目標，如同前人的研究對玩家做分類，本研究則對角色做分類。本研究將以目標取向，替角色做分類，並分析玩家的分身組是否會選擇不同的遊戲目標。

B. 玩家分身組的管理

一個玩家可以擁有多個角色，但是玩家的時間是有限的，並不會隨著角色數的成長而無限增加，因此玩家必須要把時間分配到分身角色身上。和前一議題共同考察，本研究希望看出多數玩家會把重心放在什麼樣的

角色身上，以及分身管理對於玩家遊戲時間的影響。

C. 玩家分身組和公會參與

玩家開啟分身有各種原因，而這些原因會影響分身是否加入同一個團體嗎？觀察分身組的公會，也是該分身角色人格是否存在的一大指標。

1.3 研究重要性

玩家擁有的分身數目很容易隨著在遊戲中花費的時間延長而增加，而擁有愈多分身某種程度代表對遊戲的黏著度提高，相對也會增加遊戲時間。從遊戲經營的角度來看，這對於留住玩家是十分重要的。《魔獸世界》在最新的資料片中便增加了角色之間的串連性，玩家可以利用高等角色的資源換取一些強力裝備以供自己的低等級分身角色使用，使得玩家創造並使用新分身的意願再次提昇。

線上遊戲世界已成為永續空間，在遊戲世界中有戰士、有商人、有冒險家，擁有這樣各式各樣身份的玩家們，在此微型社會中戰鬥、解謎、交友、買賣，而多樣化的遊戲方式，也幫助我們藉此窺探真實世界的縮影。Turkle 訪談過的一名玩家說：「現實生活不過是我螢幕上的諸多視窗之一，而且他通常還不是最好的一個。」現實生活已經被他視為分身之一，顯示出線上遊戲世界已漸漸和現實生活產生交互作用。另外，了解玩家管理分身的模式和轉換過程，也能幫助了解玩家在遊戲中的樂趣經營。

二、文獻探討

2.1 角色形成

Kafai等人(2007)認為，在線上遊戲中，玩家創造角色之後，角色就是和其它人互動的代理人，這些角色並非虛假也非短暫，彷彿注入生命，是自我再現的一種形式。他們認為玩家會使用大量時間去選擇和創造角色，而創造角色時會受到以下三種因素所影響：

A. 創造角色可用的工具

包括角色外觀的選擇、數值的調整等等。

B. 個人動機因素

這個因素在遊戲中很容易促使玩家創造新的分身。新的分身角色不只是外觀不同、名字不同，還能有更多機會享受角色限制的功能或是賺取遊戲貨幣，也許是多一間房子、多幾個包包，或是多一些經驗值賺取速度。另一方面，也許玩家今天和另一個玩家相處不愉快，但是一進入遊戲世界又不能完全避免和對方碰頭，玩家有時候便會選擇新增一個分身角色來進入世界躲避對方或戲弄對方。有些玩家則純粹是為了好玩而新增角色。

C. 社會接受度

社會接受度即是角色的給人的觀感，包括角色外觀的美醜、角色的專長或法術。為了讓每個角色的職業、功能平等，遊戲通常會設計讓每個職業有其長處和短處，避免某種職業過強/過弱(Ducheneaut等, 2006)，以確保選擇各種職業角色都可以獲得樂趣，也可促進玩家組隊或結交朋友以

互相幫助。較少人選擇的職業在組隊或交友的過程中也許會更受青睞。

2.2 遊戲中的人格形成

玩家擁有許多分身角色，是否會形成不同的人格？Turkle (1995)指出，人們在踏入虛擬世界時，便在視窗另一邊重建身份。這是一種自我的創造。置身網路世界使人不用面對面，給別人的觀感只有所打出來的文字可以判斷。在這種情況下，塑造一個人格是很容易的，而人格創造大略有下面幾種：

A. 真實生活的再現

遊戲中的人格即是真實生活的再現，是最直觀且不必重塑人格。遊戲世界中的角色等於是真實人格的延伸，在上下線之間也不容易出現銜接的問題。另外也可以利用遊戲世界來重演或解決問題，以得到不同的滿足或結果。

B. 真實生活的逃避

真實生活也許不順遂，因此有些玩家會在遊戲裡創造理想的自我。遊戲裡角色的一切都可以重新設定，成為一個全新的自我，以此人格去和世界其它的人互動，滿足現實世界無法得到的需求。例如在現實世界中自信不足不敢交朋友，在遊戲世界可以當一個社交高手。

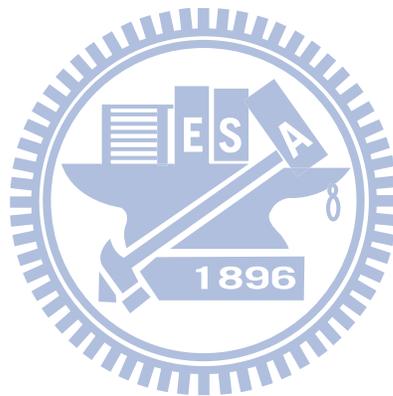
C. 真實生活未被探索的部份

比起遊戲世界，真實世界太狹窄、限制太多，因此許多想法或人格可能被自己藏起來，而在遊戲世界中得到擴展。

Turkle認為，創造人格是一種自我表現的機會，並且在創造之中有助於感受到真正的自我，並且能無限倍增地創造；玩家可以透過在許多自我間遨遊來建

立新自我。在不斷的創造與再創造之下，自我意識便不斷成長。

線上遊戲中，人際互動可說是相當重要的一環，因此玩家可以透過不斷地創造分身角色，來觀察怎樣的人格會受到怎樣的看待。而玩家會形成多個人格並存或是只存在一個最適合自己的人格，我們要透過實驗來觀察。



三、研究方法

研究方法分節如圖1，並分節詳述如下：3.1節介紹收集資料所使用的工具：玩家設計介面；3.2節依收集到的資料，介紹判別分身角色的方法和 pseudocode；3.3節介紹本研究對角色的分類方式；3.4節則依研究目標提出方法。

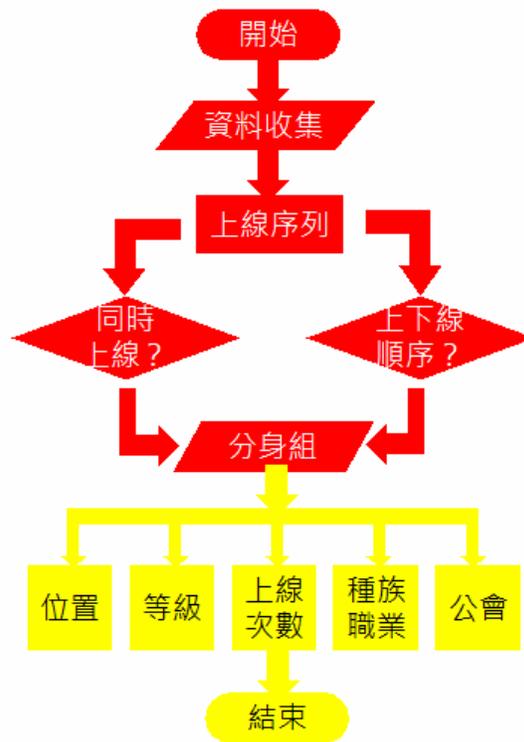


圖 1 研究流程圖

3.1 玩家設計介面

《魔獸世界》提供了讓玩家可以自行在遊戲上設計介面(user interface)的功能。設計介面一般指的是遊戲畫面上幫助遊戲進行、查詢狀態的視窗，而《魔獸世界》除了讓玩家可以自行修改這些視窗之外，也可以執行某些內建指令的功能，其中包含能依條件查詢一定數量的線上角色以方便組隊，可以得知該時

間裡符合查詢條件角色的基本資料，包含角色名稱、公會、等級、種族、職業、所在地點，因此我們便以玩家設計介面來收集線上角色的資料。這種方式可以直接從遊戲中獲取真實且連續的資料，並且資料是全面性、可追蹤的，並且可以量化，大幅改善過去用訪談或問卷的方式的可靠性（訪談或問卷可能得到不正確或是不清楚的結果，並且所獲資料有限），近年來從Ducheneaut和Yee等人(2006)開始，大多使用玩家設計介面來收集資料。

本研究收集了《魔獸世界》中，台港澳伺服器上的其中兩個伺服器：《暗影之月》和《諾姆瑞根》，每個伺服器再分兩大陣營²來收集，希望觀察兩個陣營的分身情形是否有所差異。而前者為PvE伺服器，後者為PvP伺服器³，希望藉此分析伺服器的種類和分身的出現現象是否有所關聯。收集資料的時間間隔視線上人數多寡而定，約為7~15分鐘一次。我們所收集到的資料格式如表1所示。



² 在《魔獸世界》中有兩大陣營：聯盟和部落，創立角色時必須為角色選擇其中一個陣營。不同陣營的人視對方為仇敵，在遊戲中無法交談、交易，也無法使用信箱傳遞物品。

³ PvE伺服器指的是Players vs. Environment，即玩家角色不能隨時隨地砍殺不同陣營的玩家角色；相反地，PvP伺服器指的是Players vs. Players，兩大陣營的玩家角色可以隨時隨地互相砍殺。

表 1
利用玩家設計介面所收集到的資料格式

時間	角色名稱	公會	等級	種族	職業	所在地點
T1	ID1	G1	52	人類	盜賊	P1
T1	ID2	G1	71	地精	法師	P2
T2	ID3	G2	34	人類	獵人	P3
T2	ID2	G1	72	地精	法師	P4
T3	ID1	----	52	人類	盜賊	P1
T4	ID4	----	12	夜精靈	牧師	P5
T4	ID5	G3	66	夜精靈	獵人	P1
T4	ID3	G2	35	人類	獵人	P7

3.2 分身判別

要判斷哪些角色是屬於同一玩家，首先我們要先找出哪兩個角色是同一個玩家，稱為兩角色分身組。有了兩角色分身組後，再進一步判別結合，找出更多角色的分身組。

3.2.1 兩角色分身組

利用所收集到的資料，就可以找出所有在收集資料時曾經上線的角色，並得知每個角色的上線時間序列。有了上線序列的資料，便可以進一步過濾出分身。我們使用的過濾條件有兩個：同時上線與否和上線順序的接續。首先是同時上線與否。前面提過，分身最大的特色便是不會同時上線，所以只要同一個時間點同時在線上的兩個角色，即會被排除是分身的可能性⁴，如圖2中的AC

和BC皆不會是分身組。

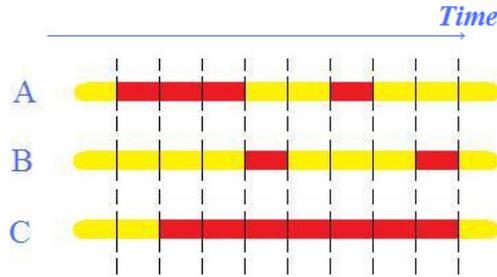


圖 2 角色是否同時出現判別是否為分身組

(註：紅色(深色)代表角色有上線，黃色(淺色)代表無上線)

另一個判斷的條件是上線順序的接續。根據我們的分析，大多數的玩家會交錯地使用多重角色，也就是輪流使用其中幾個角色，而不會單只使用一個角色。假設一個玩家擁有A₁、A₂、A₃、A₄四個角色，上線順序如圖3，可以發現在一段時間之內他都在線上，只是使用不同的角色；而角色之間互有需要，因此切換角色，而且切換的時間都很短。因此我們以切換角色的時間點和切換角色的次數來判斷角色是否屬於同一玩家。假設A角色在線上並且下線之後，B角色立刻上線，我們定義為上線間隔 $\Delta T=1$ ，並記作A→B；A角色在線上並且下線之後，C角色隔了一個時間後上線，則定義為 $\Delta T=2$ ；A角色在線上並且下線之後，D角色隔了兩個時間後上線，則定義為 $\Delta T=3$ （圖4）。時間點的間隔為收集資料的時間間隔，約7~15分鐘，若因伺服器關閉或其它因素使時間間隔拉長，我們把相隔一小時以上的時間點以新時間序列計算。

⁴ 由於收集資料不可避免的時間差，同一玩家的分身角色有可能會在同一個收集資料的時間內交換上線，而發生同時上線的狀況，但是這種情形很少，我們設定每5000個時間點允許重複上線一次；本實驗後面所提及的未重複上線即為此意。

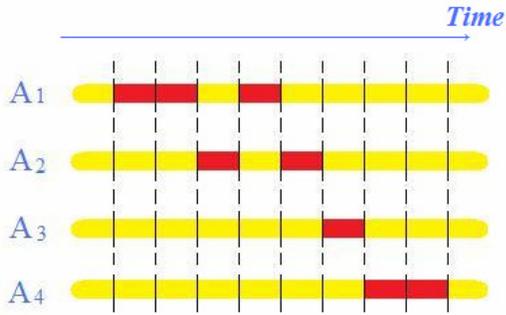


圖 3 同一玩家的分身組可能的上線模式

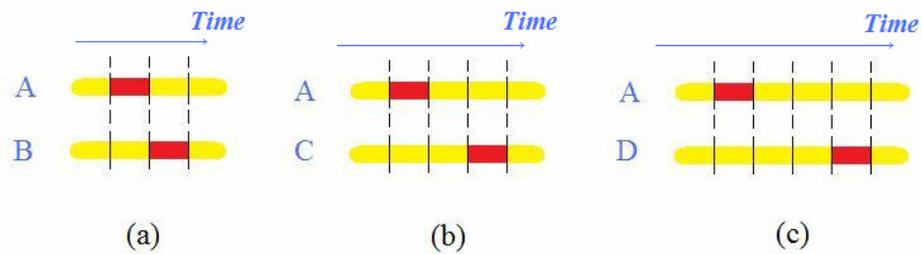


圖 4 兩個角色的上線間隔 ΔT 由左至右分別為 1、2、3

在一個角色下線之後，有可能玩家會休息一下、倒個水，才切換角色；或是像圖3中，在時間點4時， A_1 先換成 A_2 ($\Delta T=1$)，再換成 A_3 ($\Delta T=2$)，再換成 A_4 ($\Delta T=3$)。為了使 A_1 和 A_3 、 A_4 的關聯度存在，所以我們計算到 $\Delta T=3$ ，再以不同權重計算之。 ΔT 愈小愈可能是分身，因此權重愈高。切換次數愈頻繁，也愈可能是分身。對於兩個角色A和B來說， $A \rightarrow B$ 和 $B \rightarrow A$ 是一起算的（例如 $A \rightarrow B$ 有5次， $B \rightarrow A$ 有2次，所以A、B的 $\Delta T=1$ 次數就有7次）。A、B的總分數為：

$$(\Delta T=1 \text{ 的次數}) * 5 + (\Delta T=2 \text{ 的次數}) * 3 + (\Delta T=3 \text{ 的次數}) * 1$$

若角色A、B已符合「未重複上線」，再符合「AB總分數在X分以上」，即視A、B為兩角色分身組。X的值將視伺服器人數做調整。

3.2.2 三角色分身組

找出兩角色分身組之後，我們接著要找出更大的分身組。若同一玩家的分身彼此切換都很頻繁，那麼只要找出兩角色分身組中的clique即可；但是對一個玩家來說，擁有愈多角色就代表時間愈難分配，因此可能有些角色之間彼此切換的次數不是那麼明顯。假設 A_1 、 A_2 、 A_3 屬於同一玩家，但玩家大部份時間會使用 A_1 （如圖5a），那麼 A_2 和 A_3 的關聯度就很小，只能靠 A_1 將它們串連起來。同樣的，假設 B_1 、 B_2 、 B_3 屬於同一玩家，但玩家的使用順序是 $B_1 \rightarrow B_2 \rightarrow B_3$ ，那麼 B_1 和 B_3 也需要靠 B_2 來串連（如圖5b）。因此我們對所有角色分別做搜尋，假設角色A的兩角色分身組有AB、AC、AE，則對BC、CE、BE做調查。先看是否為已知分身組；若BC已經是已知分身組，那由於AB、BC、AC都是分身組，我們便可以確定ABC為三角色分身組。若BC並非已知分身組，則看BC同時上線次數是否符合門檻：在兩次以下。若是，則可以判斷這屬於圖5的情況，B和C因為關聯度小而沒被確認為分身組，但經由A將之串連，故ABC為三角色分身組。

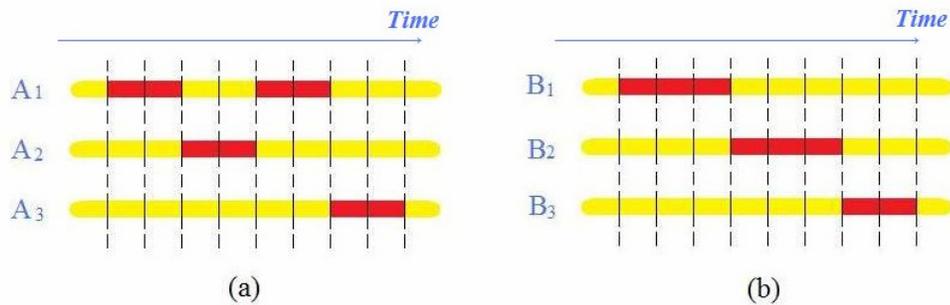


圖 5 同一玩家的角色因為上線順序的關係而失去關聯度

3.2.3 Pseudocode

(Assume $\text{player}[i][k] == 1$ means player i is online at time k .)

```
for i = 0 to player_count
  for j = 0 to player_count
    for k = 0 to time_count
      if( player[i][k] == 1 )
        flag = 1;
        if( player[j][k] == 1 )
          both_online[i][j] = true;
      else
        switch( flag )
          case 1:
            flag = 2;
            if( player[i][k] == 1 ) detT1++;
          case 2:
            flag = 3;
            if( player[i][k] == 1 ) detT2++;
          case 3:
            flag = 0;
            if( player[i][k] == 1 ) detT3++;
        score = detT1*5 + detT2*3 + detT3*1;
        if( i < j ) players_score[i][j] += score;
        else players_score[j][i] += score;

for i = 0 to player_count
  for j = i+1 to player_count
    if( both_online[i][j] == false && players_score[i][j] > x )
      (i, j) is two_ava;

for every i in two_ava
  find all j that (i, j) is in two_ava
  for every j
    if(j1, j2) is in two_ava
      (i, j1, j2) is three_ava
    else
      if( both_online[j1][j2] == false )
        (i, j1, j2) is three_ava
```

3.3 角色分類

本研究欲了解玩家角色管理方式，故必須先對角色做分類。我們把角色以社交位置分為前台角色和後台角色，再往下細分。前台角色參考了Bartle的玩家分類方式並加以修改，依角色遊戲目標，分為「任務型」和「競技型」，以及較為平均的「平衡型」。後台角色也是依角色遊戲目標，分為「商人型」及「倉庫型」。

3.3.1 前台角色

前台角色是指有社交生活，在遊戲中常與人聊天、打交道、組隊解任務，也比較不在意讓人知道身份的角色。有社交生活，才有「身份」，也才容易有「人格」的形成。

A. 任務型角色：

此類型角色熱衷於參加各種團隊任務，時常出現於各種團隊和地下城來解任務；地下城難度愈高時，進入的門檻也愈高，因此參加難度愈高的地下城，表示此角色花費在這方面的時間也較多。

B. 競技型角色：

此類型角色喜歡和其它玩家角色戰鬥，較少和世界環境互動，出沒地點在各大競技場、戰場，在等待進入競技場、戰場的過程中，會待在主城，修理裝備、補充材料，也較容易和遇到其它玩家做一般決鬥。

C. 平衡型角色：

此類型角色可能時間較零碎，無法持續參加需花費長時間的團隊任務或是競技場；也可能是喜歡參與遊戲中的每種活動，因此沒有較常出現的

地點；也可能沒有特定目標，因此到處遊覽，到各種地方參觀或是解一般任務、賺賺錢，或是嘗試各種困難的特殊任務，哪裡有活動可以參加就前往，出現的地點非常廣泛，以野外區域為大宗。

3.3.2 後台角色

後台角色則處於社交的後台，通常是單純支援前台角色而創立，沒有社交生活、人際互動，因此較無「人格」形成。一個後台角色可能支援好幾個前台角色，一個前台角色也可能有好幾個後台角色在支援。支援的項目包括儲存空間、金錢、技能等等。

A. 商人型角色：

此類型角色絕大多數只會在特定主城（聯盟陣營為鐵爐堡、部落陣營為奧格瑪）出現，因為只有陣營主城才設有拍賣場，而特定主城的空間配置、活動路線讓拍賣活動進行更為快速和順暢，因此大部份的玩家會選擇特定主城來做拍賣；而玩家進行一般社交活動時，也較容易出現在特定主城，使得面對面交易也較容易在此發生。商人角色進行的主要活動是透過買賣物品來換取遊戲金幣。

B. 倉庫型角色：

此類型角色出現地點多半是主城，因為只有主城才設有銀行。偶爾他們會出現在鄰近有信箱的城鎮。倉庫角色一般上線時間非常短，因為只幫其它角色寄送物品，偶爾進行倉庫整理時，才會停留較久；但和其它角色相比，是相對較短的。此種角色幾乎都是低等級角色，因為存放物品沒有任何等級限制，若沒必要玩家並不會花費時間讓它們升級。偶爾會有高等角色的倉庫，可能是玩家不想使用該角色了，便剩下倉庫功能。

當然，每個角色並不是只會從事某一種分類的活動，尤其是前台角色。任務型角色可能攻打地下城打到累了，也會到處逛逛，或是和其它玩家戰鬥；競技型角色平常保養裝備、準備補品也需要資金，所以也可能需要到處解任務賺錢；倉庫角色可能存放太多物品而短暫變成商人角色，甚至被玩家開始升級，晉身前台角色之列。因此我們採用計分法，由角色出現的地點和頻率來給予不同的分數，如表2，以統計出該角色最高分的項目做為該角色的類型。舉例來說，角色A在某段時間的出現地點如下：

鐵爐堡→納葛蘭競技場→納葛蘭競技場→鐵爐堡→達拉然→冬握湖

其中鐵爐堡為特定主城；納葛蘭競技場為競技場；達拉然為主城；冬握湖為戰場。因此角色A在各類型的得分分別為：

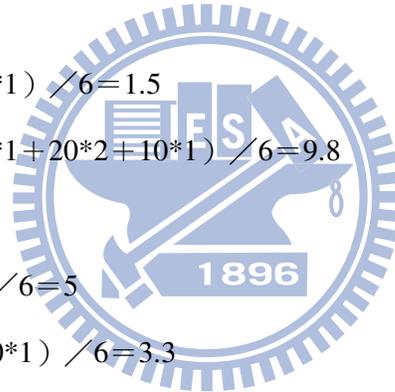
$$\text{任務型} = (3*2 + 3*1) / 6 = 1.5$$

$$\text{競技型} = (3*2 + 3*1 + 20*2 + 10*1) / 6 = 9.8$$

$$\text{平衡型} = 0 / 6 = 0$$

$$\text{商人型} = (15*2) / 6 = 5$$

$$\text{倉庫型} = (5*2 + 10*1) / 6 = 3.3$$



因此判定此角色為競技型。圖6則是一個真實玩家在《魔獸世界》其中一個伺服器的角色列表。由圖中可以看出該玩家擁有2個80級的封頂角色和3個等級中等的角色，以及許多都待在主城的低等級角色。這些不升級的低等級的角色便有可能是倉庫型角色或商人型角色。

表 2

依角色出現地點給予不同的分數以判別角色類型

	任務型	競技型	平衡型	商人型	倉庫型
特定主城	3	3	0	15	5
主城	3	3	0	0	10
競技場	0	20	0	0	0
戰場	0	10	0	0	0
團隊	15	0	0	0	0
地下城	5	0	1	0	0
野外區域	0	0	2	0	0

註：有些地點的遊戲時間會比較短，例如競技場，因此出現一次的給分較高。



圖 6 一個玩家在《魔獸世界》伺服器中所擁有的角色列表

3.4 分身管理

一旦找出分身，我們便要分析分身組的特點。依照研究目標，分述如下：

A. 玩家分身組與目標

從角色出現的地點和次數，以2.3節的方法，來判斷屬於哪種類型角色。

B. 玩家分身組的管理

計算各分身的上線的次數佔總上線的比例，找出哪些分身是主要角色；再依分身組的等級、種族職業，和類型，分析其大致的管理方式。

C. 玩家分身組和公會參與

以分身組的公會有無、公會異同，來分析分身角色是否擁有人格。若低等級的角色有加入公會，則看該公會是否由低等級角色所組成。



四、研究結果

研究結果先提出分身組判別結果和驗證，再從分身組與目標、分身組的管理，以及分身組與公會參與三個方面來討論。

4.1 玩家分身組判別結果與驗證

4.1.1 分身組判別結果

本研究收集了《魔獸世界》台港澳伺服器中，《暗影之月》（PvE伺服器）以及《諾姆瑞根》（PvP伺服器）兩個伺服器上的玩家資料，每個伺服器再分「聯盟」陣營以及「部落」陣營來收集。收集的時間從九十七年十一月到九十八年六月，收集到的基本資料如表3所示。其中「資料收集次數」表示執行「查詢目前線上角色」的總次數。角色總數為收集資料期間，曾經上線過的角色總數；由於有些角色上線次數太少，本實驗將之刪除，用來分析的角色數列於「常上線角色總數」⁵。

表 3

本研究收集的各伺服器與陣營資料數量

伺服器 類型	陣營	資料收集 次數	總筆數	角色總數	常上線 角色總數
PvE	聯盟	13359	7647985	55089	19499
	部落	8755	3104310	30448	11004
PvP	聯盟	7561	1996556	16196	6874
	部落	6878	4126659	42534	17749

⁵ 本研究定義之「常上線角色」設定為資料收集次數中曾經出現過0.5%以上次數的角色。

表 4

各伺服器與陣營的不同角色數量分身組數

伺服器 類型	陣營	常上線 角色總數	一角色 分身組數	兩角色 分身組數	三角色 分身組數
PvE	聯盟	19499	123	3488	1775
	部落	11004	110	3323	1990
PvP	聯盟	6874	241	795	177
	部落	17749	247	2544	614

根據3.2節所述之方法，若角色A、B已符合「未同時上線」以及「AB總分數在X分以上」，即視A、B為同一玩家的兩角色分身組。一般中高度負載伺服器容量大約2000~2500人，考慮到一個玩家會有多個分身，而有些玩家不常使用分身的情況，以PvE伺服器的聯盟陣營來說，我們設定X使兩角色分身組數為3500左右。其它陣營和伺服器以此為基準，採用相同比例的X。判別出來的組數顯示於表4，其中我們也列出了只有一角色的分身組數，代表該角色上線次數在總收集次數1/8以上，但沒有其它分身角色。各伺服器比例圖如圖7，由圖中可以看出PvE伺服器中的三角色分身組比PvP伺服器的多，可能是因為PvP伺服器玩家互相砍殺之下比較難生存，因此維持著較少的分身數。聯盟和部落陣營則沒有明顯差異。因大致上無明顯差異，後面皆以PvE伺服器聯盟陣營的分身組來分析。

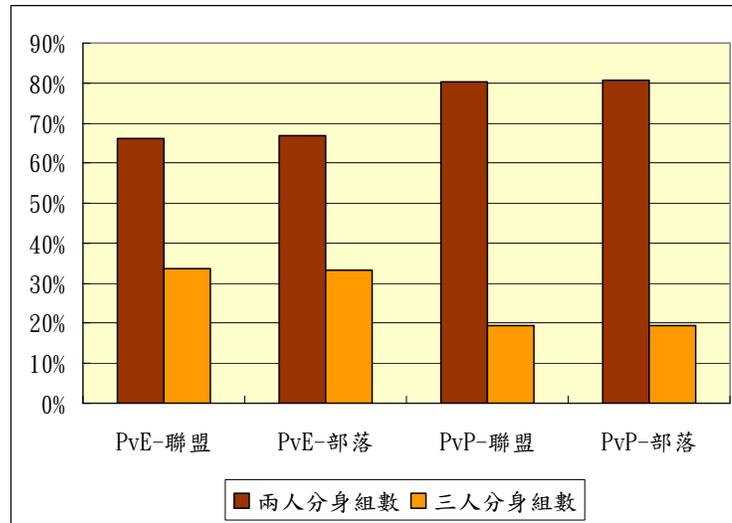


圖 7 不同伺服器和陣營的分身組數

4.1.2 分身組驗證

我們從兩方面對所抓取的分身做驗證。首先我們以資料的前2/3做為輸入，找出分身組，用後1/3的資料來做驗證，檢查這些分身組後來是否有重複上線，結果未再重複上線的比例有88%。另一方面，我們以實際確定的分身組來做驗證。以《暗影之月-聯盟》來說，我們從不同的實際玩家來源，得知42組的實際分身組來做驗證。實際分身中，有被本程式認為是分身的有33組，recall為78.5%；而有被本程式認為是分身的，確定非實際分身的只有一組，precision為97%。另外在抓到的分身組裡面，為數眾多的分身組，其角色名稱都有相當大的關聯性（例如「黯月法師」、「黯月牧師」、「黯月薩滿」；「小小雨」、「雷陣雨」、「下大雨」、「太陽雨」等），在某種程度上也證明了我們抓取到的分身組的正確性。

4.2 玩家分身組與目標

在遊戲中，免付費的體驗帳號最高可以達到15級，付費帳號能達到80級。

15級同時也開始能參與團隊地下城任務。因此我們以15級為分界，超過15級的視為高等角色，反之則為低等角色。兩角色分身組的兩個角色若都超過15級，則稱為兩高組；只有一個角色超過15級，稱為一高組；兩個角色都在15級以下，則稱為零高組。三角角色分身組的分類方式亦同。組數資料如表5，可以發現大部份的分身角色都會超過15級，部份玩家會有一些低等的分身角色。玩家既然可以開啟多重角色，就很可能不只升級一個角色，以期得到不同的樂趣。但是要同時處理愈多角色，所費時間就愈高；一旦玩家擁有三個角色時，三個角色都升級到高等的比例就下降了。

表 5
不同分身組數依等級高低分類

等級類型	兩人分身		等級類型	三人分身	
	組數	比例		組數	比例
兩高組	3180	91%	三高組	1458	82%
一高組	296	8%	兩高組	276	16%
零高組	12	0.3%	一高組	39	2%
			零高組	2	0.1%

從角色的類型來看，在表6中，我們可以發現到平衡型角色佔了將近一半，這是因為許多玩家的時間相當零碎，若分身角色多則更會切割到玩家本身的總時間，因此不能每次上線都參加需要花長時間的團隊任務，因此不會將所有上線時間全部投資在同一種遊戲內容中，出現地點較為廣泛。但在遊戲中，團隊任務是主要的內容，部份玩家投入大量的時間在進行攻略活動，或是其分身角色身為支援攻略活動的角色，使得上線時總是出現在各個地下城，因此任務型

角色仍佔有一席之地。在後台角色方面，倉庫型角色只是單純存放物品，玩家維持起來較簡單，因此數量也會比商人型角色來得多。不同伺服器與陣營之間則沒有明顯差異。

表 6
各伺服器與陣營中的分身類型

伺服器 類型	陣營	常上線 角色總數	任務型	競技型	平衡型	商人型	倉庫型
PvE	聯盟	19499	31%	2%	45%	6%	17%
	部落	11004	32%	3%	44%	9%	13%
PvP	聯盟	6874	27%	4%	51%	4%	14%
	部落	17749	35%	5%	46%	6%	8%

以分身組來看類型，如表7所示，在兩角色分身組方面，以所有角色都是前台角色為多，但是分身增加成三個後，後台角色的比例也隨之增多。因為若是只有兩個角色，買賣或是儲存物品這類的事還是在前台角色身上直接執行比較方便，一旦造成困擾，就可能增加這樣的後台角色來協助自身。其中有部份的分身組是「全部都是後台角色」的（包含「三個都是商人角色」這樣的類型），除了可能是多角色分身組之中的後台角色組之外，也顯示有部份玩家是以賺錢為首要目的，而非升級或是體驗遊戲的其它內容。

表 7

不同分身組數的前後台角色數量

(前台角色, 後台角色)	兩人分身	
	組數	比例
(2, 0)	2305	66%
(1, 1)	931	27%
(0, 2)	252	7%

(前台角色, 後台角色)	三人分身	
	組數	比例
(3, 0)	686	39%
(2, 1)	569	32%
(1, 2)	385	22%
(0, 3)	135	8%

和表4對照之下，我們可以發現並非所有後台角色都是低等角色；有為數不少的後台角色是高等角色，包含已封頂的角色。玩家時常對角色做升級，但是後來因為厭倦角色、時間不足、無法再同時處理多個前台角色，或是純粹只想讓角色升級至獲得某種技能（有些技能有等級限制）等原因，而放棄繼續耕耘該角色，但是角色在升級的過程中會得到許多技能或是空間，在不進行前台活動下，仍然可以使用這些技能或空間來幫助其它前台角色，因此變成後台角色。

4.3 玩家分身組的管理

玩家可以為角色選擇各種不同的職業，各職業有著不同的技能、專長，因而可以從中得到不同的樂趣。玩家在選擇角色職業時，是否會挑選不同的職業以獲得不同的樂趣？結果顯示如表8和表9，可以發現同職業的比例並不高，而當角色創造出來並沒有要升級時，自然就不需要職業帶來的樂趣，也就不一定要挑選不同的職業了；也有可能是玩家為了讓低等角色充當後台角色，為了一致性而特別挑選相同職業。高等級角色組挑選相同職業的可能性仍然存在，同一個職業大部份的技能法術是相同的，但是還是有一些技能會因不同種族或不

同培養方式而有所差異，因此熱愛該職業的玩家就會創造不同種族的同職業甚至同種族同職業的不同培育方式，並將這些角色都升級以應付不同的狀況。當然這些玩家比例是比較少的，多數玩家還是喜歡嘗試完全不同的職業。

表 8
兩角色分身組的同職業組數和比例

等級類型	同職業	
	組數	比例
兩高組	134組	3.8%
一高組	25組	9.2%
零高組	2組	16.7%

表 9
三角色分身組的同職業組數和比例

等級類型		18同職業	
		組數	比例
三高組	三職相同	2組	0.14%
	兩職相同	144組	9.88%
兩高組	三職相同	4組	1.45%
	兩職相同	2組	3.84%
一高組	三職相同	0組	0%
	兩職相同	7組	17.95%
零高組	三職相同	0組	0%
	兩職相同	1組	50%

以角色類型的安排來看分身組的管理，在兩角色分身組中，兩高組比例最高的為「兩個平衡型」和「一個任務型＋一個倉庫型」，各佔了約三成的比例。平衡型的角色時間和資源的安排上都比較寬裕，在兩個角色都是高等角色的情況下，比較不需要令其中一個角色充當後台角色。相較之下，任務型角色較常進行任務攻略，較有可能安排一個倉庫角色待在主城，以利隨時提供資源。一高組中比例最高的則為「一個平衡型＋一個商人型」，在玩家只想升級一個角色時，會創造一個低等角色來為自己做後台，高等角色則放心地參與活動或四處遊覽。零高組則全部都是後台角色組合，推測皆是多角色分身組中的後台角色，因為若是在升級當中的低等角色，物資獲得不多，並不需要創建一個頻繁上線的後台角色來管理物資。在三角色分身組的情況下，三高組多為任務型和平衡型互相搭配，常見在大量的任務攻略之下，消耗品增多，需要高等級的角色來支援採集原料，因而讓不參加任務攻略的分身角色等級提高以到高等區域做採集；兩高組則以兩個平衡型角色搭配一個後台角色為主；而一高組和零高組幾乎都是後台角色組，或是支援一個平衡型的前台角色。

4.4 玩家分身組與公會參與

同一玩家的兩角色分身組參與公會的狀況如圖8，將近八成的分身組都有公會，都不參加公會的比例不到一成，表示玩家參加公會的程度的確相當高。但在都有公會的情況下，如圖9所示，同公會比例只有四成左右，顯示玩家會受到許多因素的影響而讓兩個分身角色分屬不同公會，可能會有不同的人格。

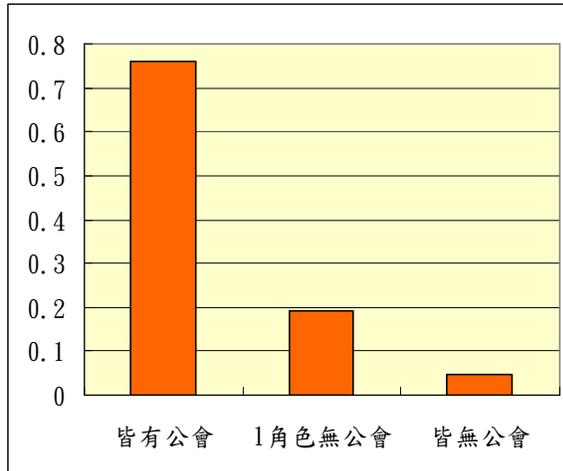


圖 8 兩角色分身組的公會有無情形

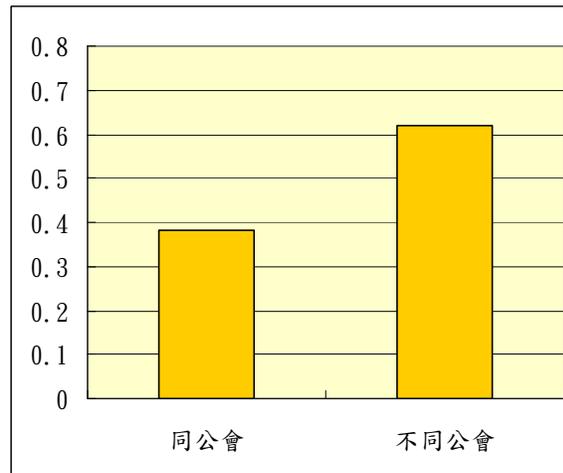


圖 9 兩角色分身組中皆有公會時的公會異同情形

三角色分身組的情況如圖10，同樣也可以看出玩家踴躍參與公會的現象。在公會異同方面，如圖11，在角色都有公會的情況下，仍然是多數玩家讓分身角色分處不同公會，但是三個角色中有兩個角色以上同公會的比例反而比較多。可以推測玩家可能會讓前台分身角色參加相同的公會，而另一個後台角色沒有必要或是不想加入同一個公會。而究竟是什麼原因影響到玩家的角色組參與公會的狀況？我們以角色組的等級、上線頻率，以及角色類型分別來看。

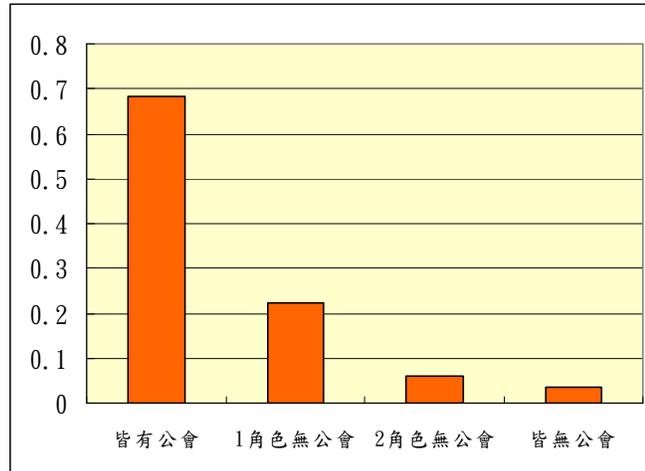


圖 10 三角色分身組的公會有無情形

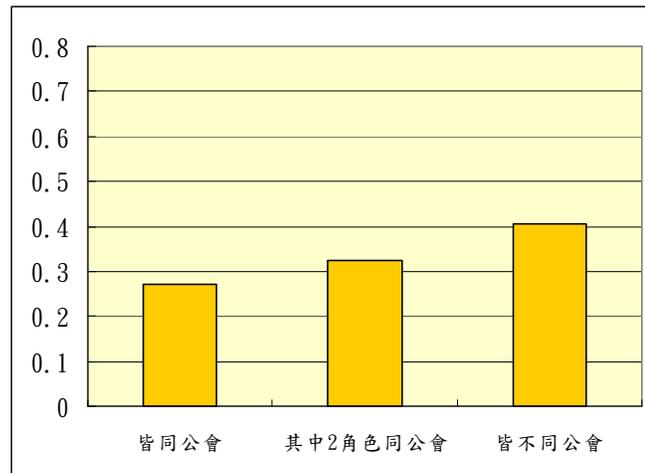


圖 11 三角色分身組中皆有公會時的公會異同情形

4.4.1 等級和公會參與

欲了解不同等級和公會參與的關係，我們先看公會有無的情形。假定 H_0 ：等級和公會有無互相獨立。先看兩角色分身組，交叉表如表10，卡方檢定的結果如表11，卡方檢定統計量為103.401， $p=.000 < 0.001$ ，有顯著差異，拒絕 H_0 ，等級和公會有關聯存在。從圖12可以發現，角色組等級較高時，參與公會的比例也較高。三角色分身組的資料如表12和圖13，卡方檢定的結果如表13，卡方檢定統計量為80.605， $p=.000 < 0.001$ ，亦有顯著差異，拒絕 H_0 。因此不論玩家有幾個角色，當角色組的等級較高時，公會參與的意願也會較高。

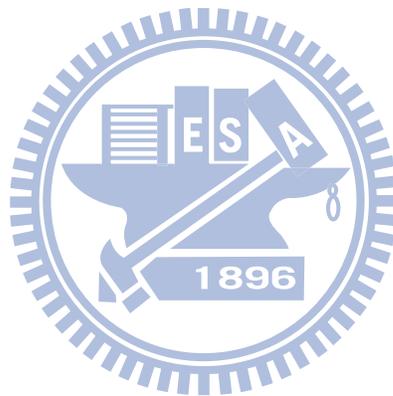


表 10

兩角色分身組中，不同等級組的公會參與情形交叉表

	皆無公會	1 角色無公會	皆有公會
零高	1	2	9
一高	20	120	156
二高	135	551	2494

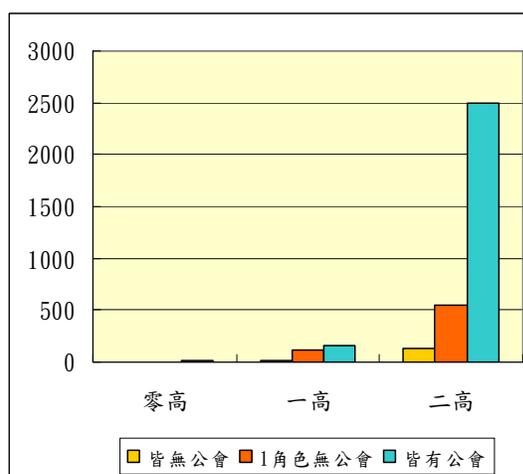


圖 12 不同等級組的公會參與情形 (兩角色分身組)

表 11

兩角色分身組中，分身組等級較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量 (獨立性檢定)

	數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)
Pearson 卡方	103.401	4	.000***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

表 12

三角色分身組中，不同等級組的公會參與情形交叉表

	皆無公會	2 角色無公會	1 角色無公會	皆有公會
零高	0	0	0	2
一高	0	6	15	18
二高	7	34	96	139
三高	54	67	283	1054

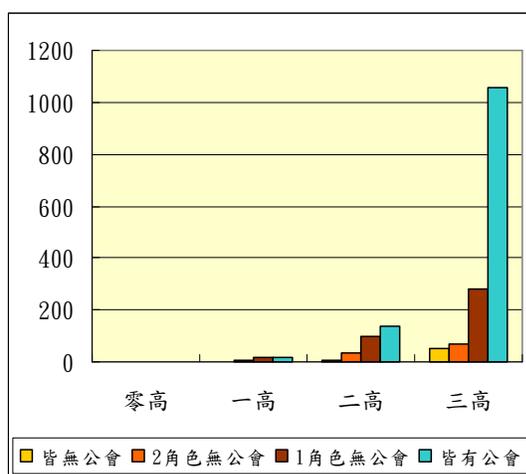


圖 13 不同等級組的公會參與情形 (三角色分身組)

表 13

三角色分身組中，分身組等級較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量 (獨立性檢定)

	數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)
Pearson 卡方	80.605	9	.000***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

接著從皆有公會的分身組來看公會異同的情形。假定 H_0 ：等級和公會異同互相獨立。先看兩角色分身組，交叉表如表14，卡方檢定的結果如表15，卡方檢定統計量為79.554， $p=.000<0.001$ ，有顯著差異，拒絕 H_0 ，等級和公會異同有關聯存在。從圖14可以發現，角色組等級較高時，同公會的比例也較高。三角色分身組的資料如表16和圖15，卡方檢定的結果如表17，卡方檢定統計量為66.508， $p=.000<0.001$ ，亦有顯著差異，拒絕 H_0 。因此不論玩家有幾個角色，角色的等級提昇連帶會增加參與相同公會的意願。

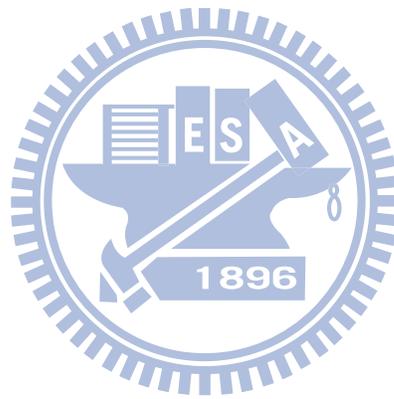


表 14

皆有公會的兩角色分身組中，不同等級組的公會異同情形交叉表

	皆不同公會	皆同公會
零高	7	2
一高	149	7
二高	1497	997

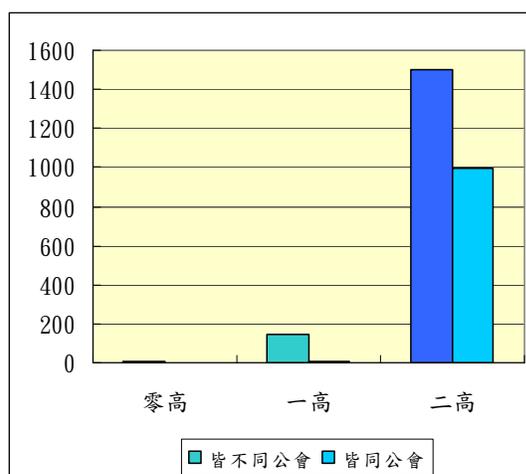


圖 14 皆有公會時，不同等級組的公會異同情形（兩角色分身組）

表 15

皆有公會的兩角色分身組中，分身組等級較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）

	數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
Pearson卡方	79.554	2	.000***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

表 16

皆有公會的三角色分身組中，不同等級組的公會異同情形交叉表

	皆不同公會	其中 2 角色同公會	皆同公會
零高	0	2	0
一高	9	8	1
二高	91	43	5
三高	391	338	325

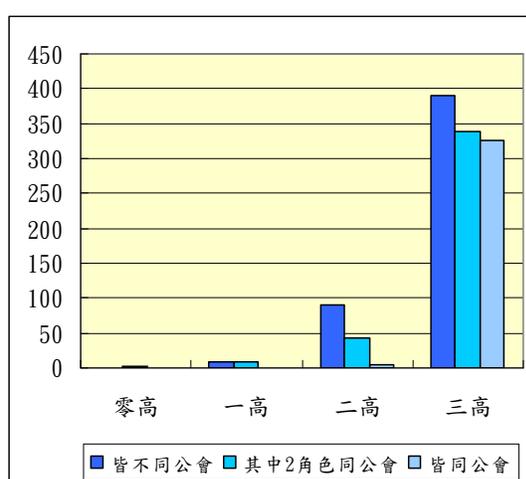


圖 15 皆有公會時，不同等級組的公會異同情形（三角色分身組）

表 17

皆有公會的三角色分身組中，分身組等級較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）

	數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
Pearson卡方	66.508	6	.000***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.2 上線頻率和公會參與

欲了解不同上線頻率和公會參與的關係，我們同樣從公會有無和公會異同兩方面來看。先看公會有無的情形。假定 H_0 ：上線頻率和公會參與互相獨立。先看兩角色分身組，交叉表如表18，卡方檢定的結果如表19，卡方檢定統計量為1.619， $p=.805>.05$ ，表示無顯著差異，接受 H_0 ，上線頻率和公會參與互相獨立，從圖16中也可以看出沒有顯著相關。三角色分身組的結果如表20和圖17，卡方檢定的結果如表21，卡方檢定統計量為13.749， $p=.033<0.05$ ，有顯著差異，拒絕 H_0 ，上線頻率和公會參與有關聯存在。我們可以發現，當玩家只有兩個角色時，上線頻率提高並不會顯著影響到參與公會的意願，但是角色數增加後，讓角色參加公會的意願卻提昇了。除了因角色增多，而希望讓其中一些角色加入公會之外，我們也發現，擁有兩角色分身組的玩家因為即使上線頻率低，也大部份都會讓角色加入公會，隨著上線頻率增加，角色有公會的比例也是繼續提昇的。所以我們可以說，上線頻率的增加會讓玩家可能花費更多時間在與其他玩家互動，而傾向讓角色都加入公會，在分身角色數愈多的時候愈明顯。

表 18

兩角色分身組中，不同上線頻率的公會參與情形交叉表

	皆無公會	1 角色無公會	皆有公會
上線頻率低	0.051709	0.210342	0.737949
上線頻率中	0.044647	0.182648	0.772704
上線頻率高	0.023936	0.194149	0.781915

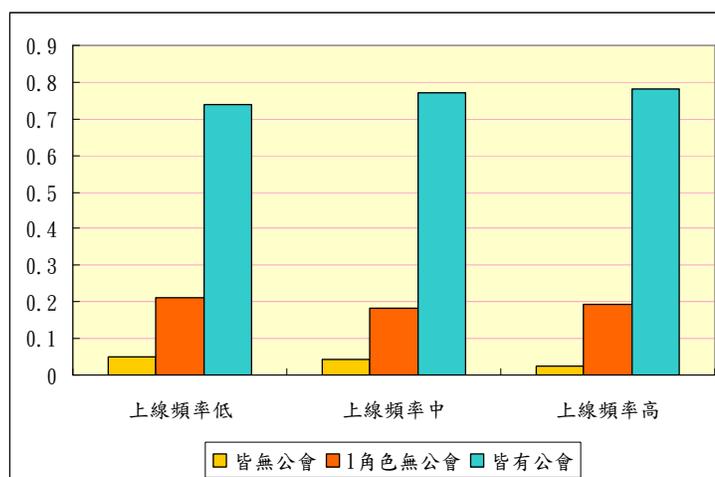


圖 16 不同上線頻率的公會參與情形（兩角色分身組）

表 19

兩角色分身組中，上線頻率較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）

	數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
Pearson 卡方	1.619	4	.805

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

表 20

三角色分身組中，不同上線頻率的公會參與情形交叉表

	皆無公會	2 角色無公會	1 角色無公會	皆有公會
上線頻率低	0.024691	0.067901	0.376543	0.530864
上線頻率中	0.037201	0.059345	0.222321	0.681134
上線頻率高	0.030992	0.059917	0.169421	0.739669

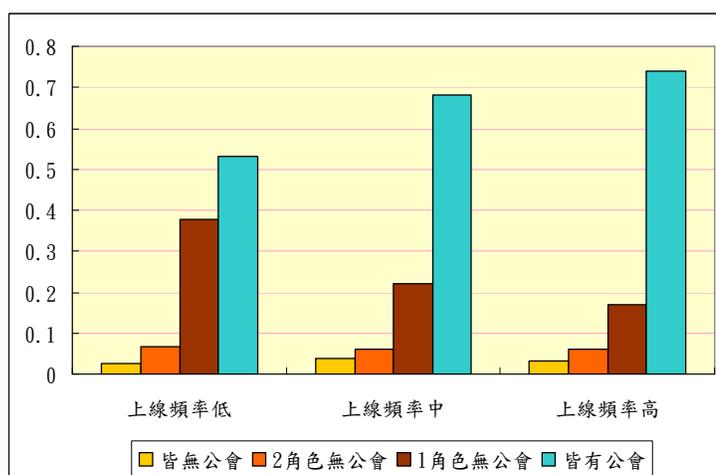


圖 17 不同上線頻率的公會參與情形 (三角色分身組)

表 21

三角色分身組中，上線頻率較高時，公會參與比例是否較高的卡方交叉檢定統計量 (獨立性檢定)

	數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)
Pearson 卡方	13.749	6	.033*

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

接著從皆有公會的分身組來看公會異同的情形。假定 H_0 ：上線頻率和公會異同互相獨立。先看兩角色分身組，交叉表如表22，卡方檢定的結果如表23，卡方檢定統計量為1.089， $p=.058>.05$ ，表示無顯著差異，接受 H_0 ，上線頻率和公會異同互相獨立，從圖18中也可以看出沒有相關的情形。三角色分身組的結果如表24和圖19，卡方檢定的結果如表25，卡方檢定統計量為26.448， $p=.000<0.001$ ，有顯著差異，拒絕 H_0 。我們可以發現，當玩家只有兩個角色時，上線頻率較高時，並不會讓玩家想把兩個角色放在同一個公會，以保有私人空間；但是角色數增加後，讓其中某些角色加入公會的意願卻提昇了，顯示玩家角色數增多時，上線頻率較高比較會讓其中一些角色參加相同公會，除了方便管理之外，有公會的角色愈常上線，和該公會會友的感情也會更好，因此開始想要讓其他一些角色在上線的時候也能和同一群會友交談、互動。



表 22

皆有公會的兩角色分身組中，不同上線頻率的公會異同情形交叉表

	皆不同公會	皆同公會
上線頻率低	0.650831	0.349169
上線頻率中	0.617203	0.382797
上線頻率高	0.693587	0.306413

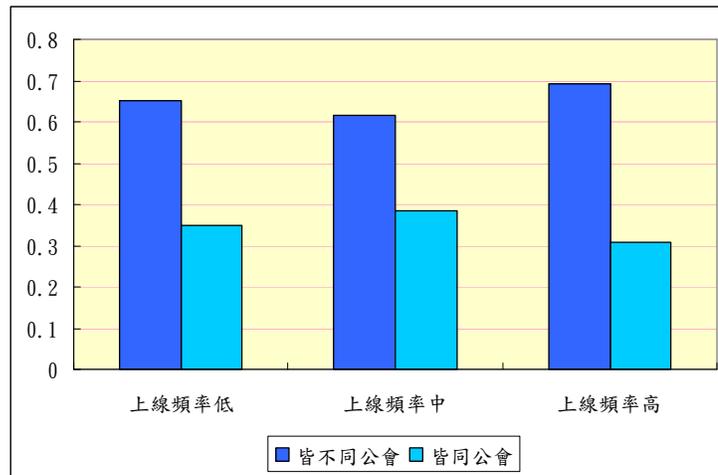


圖 18 皆有公會時，不同上線頻率的公會異同情形（兩角色分身組）

表 23

皆有公會的兩角色分身組中，上線頻率較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）

	數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
Pearson卡方	1.089	2	.580

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

表 24

皆有公會的三角色分身組中，不同上線頻率的公會異同情形交叉表

	皆不同公會	其中 2 角色同公會	皆同公會
上線頻率低	0.651163	0.255814	0.093023
上線頻率中	0.409623	0.328999	0.261378
上線頻率高	0.335196	0.324022	0.340782

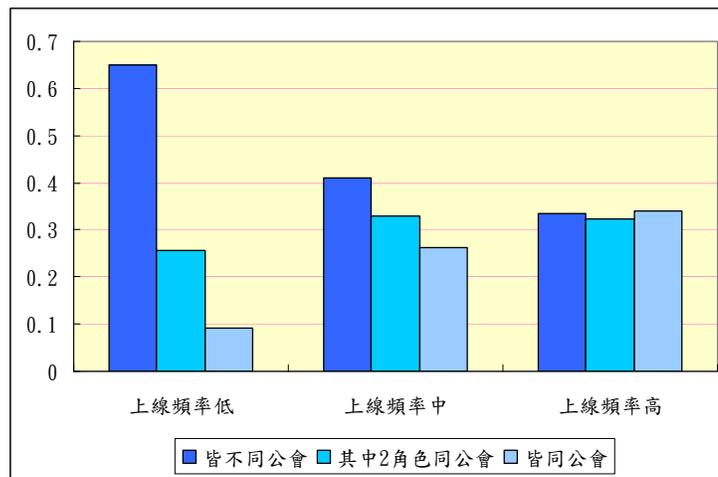


圖 19 皆有公會時，不同上線頻率的公會異同情形（三角色分身組）

表 25

皆有公會的三角色分身組中，上線頻率較高時，公會相同比例是否較高的卡方交叉檢定統計量（獨立性檢定）

	數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
Pearson卡方	26.448	4	.000***

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.3 角色類型和公會參與

最後我們以角色類型來看公會參與的關係。我們參考陳建勳(2006)的分類法並加以修改，將「公會常上線人數在十人以下」或「公會平均等級在十五級以下」歸類為「小公會」。前后台的角色類型分佈如圖20，前台角色一旦加入公會，就會傾向選擇大公會以求發展；後台角色則較有自組小公會或加入小公會的情形發生。從前台角色的各類型來看，如圖21，任務型角色幾乎都會參與大公會，因為大公會才有等級相仿及足夠的戰友一起參與任務。相較之下，競技型角色參與大公會的比率就較少，因為和其他玩家對戰所需的戰友人數較少。平衡型角色不參加公會的比率是最高的，因為沒有任何活動的形式束縛。從後台角色的各類型來看，如圖22，商人型角色參加大公會的比率是最底的，因為商人角色有營利取向，玩家比較不希望被別人知道身份，所以可能會自己組一個小公會，或是參加同為低等角色的公會。相較之下，倉庫型角色參加大公會的比率比較高，因為只是幫自己的前台角色存放物品，在交換角色整理或寄送的時候，玩家也許會希望繼續和公會裡的朋友聊天，所以會加入同一個大公會。

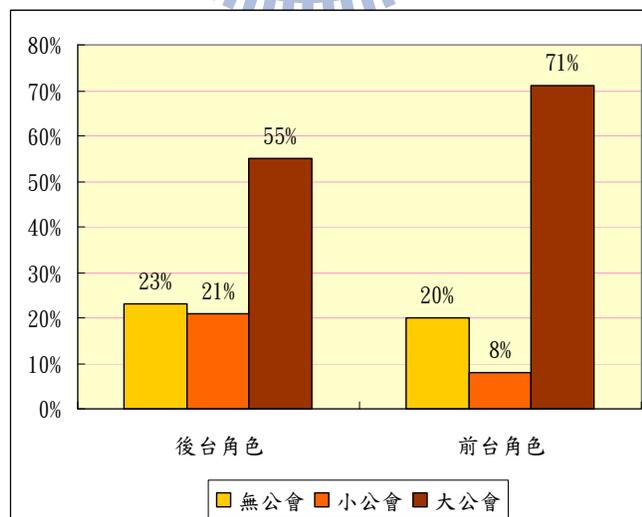


圖 20 前后台角色參與公會的情形

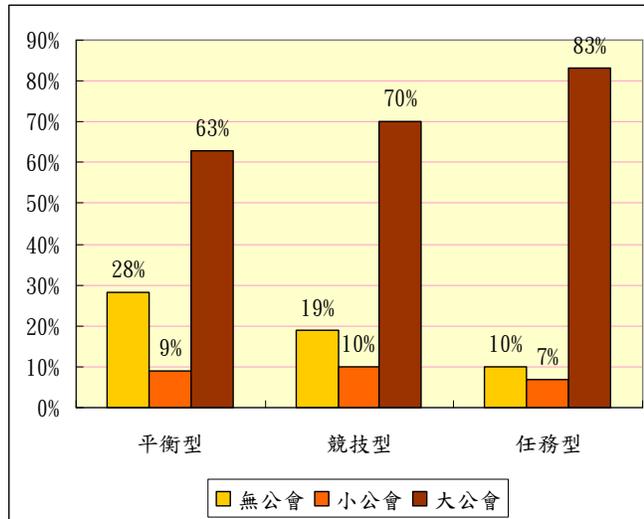


圖 21 前台各類型角色參與公會的情形

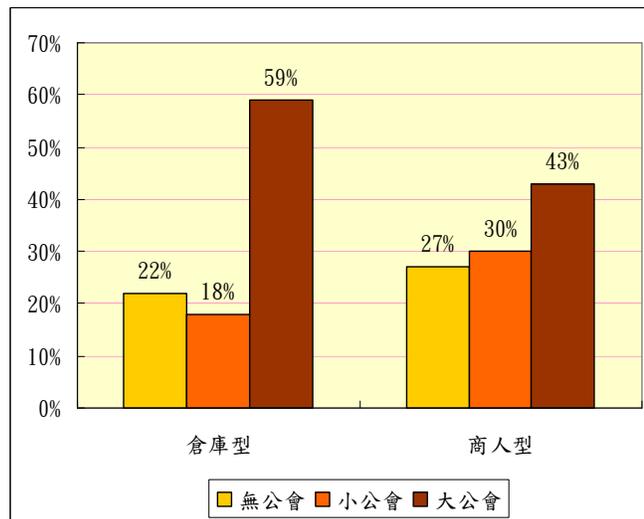


圖 22 後台各類型角色參與公會的情形

五、結論

5.1 結論

在線上遊戲世界中，玩家可以創造一個以上的角色來進入遊戲世界。了解玩家如何管理和操控這些所謂的「分身角色」是一件重要的事，可以幫助我們了解玩家在遊戲中的樂趣管理。

玩家創造新的角色有各種原因，外觀、能力、角色關聯功能等等，但是每個角色被創造出來以後都有其目標，包括任務攻略、玩家競技、儲存物品、買賣交易等等。因為每個角色的遊戲目標不同，所以玩家會創造許多角色。舉例來說，玩家會創造不同職業的分身角色以獲得不同的樂趣。遊戲中的主軸是任務攻略，自然是許多角色的目標；相較之下專門進行玩家競技的角色並不熱門。但是許多玩家遊戲時間零碎，連帶使分身角色時間更少，並且大部份的玩家沒有心力讓每個分身角色都參加需要花費長時間的大型任務攻略，所以大部份的角色還是會平均嘗試遊戲中的各種活動。玩家擁有多重分身角色之後，常會交錯地使用這些分身角色以互相支援或傳遞物品。

如Turkle所說，玩家可能會為角色塑造人格，不論是和現實相近、相反，或者是發展新的特質。有社交生活的角色更容易有人格的產生。玩家通常會先創有社交行為的前台角色，並且視情況增加後台角色來支援所需的物資或空間；一般來說，玩家有足夠心力培養和維持兩個以上的前台角色，第三個角色通常就會是後台角色。當分身角色愈多的時候，因為時間分配或是遊戲重心改變的關係，即使是高等級分身角色也有可能從此退出社交圈，成為後台角色。也有玩家在遊戲世界中不想和其它人打交道，或是以賺錢為目的，而選擇使全部的角色成為後台角色。

公會參與是一個重要的指標，能代表一個角色是否擁有社交生活。大部份的玩家會參加公會，但是傾向不讓所有角色加入同一個公會。角色等級較高的角色對公會的需求也較高，並且其它分身角色也較容易參加相同公會的意願。在分身角色有三個的情況下，上線頻率較高的玩家也較會讓角色參加公會並參加相同公會。

任務型的角色因任務攻略需要，大多會參與大公會。商人型的角色則因本身為營利取向，多半不願意讓別的朋友知道此角色的存在，因此會有自組小公會的情形發生。同樣是後台角色的倉庫型角色則較無顧慮，會和前台角色一起處於大公會。

5.2 未來展望



判斷角色是否屬於同一個玩家的分身，資料的收集是相當重要的基礎。我們在實驗中收集資料的時間間隔是7~15分鐘一次，如果可以再縮短時間間隔，增加掃描頻率，資料應當會更齊全，可以抓到一些上線時間非常短的分身，所判斷出來的分身也會更加完整。

另外，本實驗也判斷出一些多角色分身組，但是由於組數較少，難以做統計分析。不過這些多角色的分身組可以提供我們做更細緻的玩家樂趣管理分析，例如一個玩家有八個分身角色而其中幾個角色同公會、幾個角色不同公會或沒有公會、角色之間的關聯，以及上線時間的安排等等，可以令我們窺知花費較多時間在遊戲上的玩家的遊戲模式。

參考文獻

- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1).
- Bartle, R. (2003). *Designing virtual worlds*. Indianapolis: New Riders.
- Blacow, G. (1980). Aspects of Adventure Gaming, October 1980. *Different Worlds*, 10.
- Buckingham, D. (2006a). Doing Game Analysis. In D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schoot (Eds.), *Computer games: Text, narrative and play*, Cambridge: Polity Press.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006) Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1, 281-317.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). "Alone together?": exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems*, (pp. 407-416). Montréal, Québec, Canada.
- Glas R. (2007) Playing another Game: Twinking in World of Warcraft. *Proceedings of DiGRA 2007: Situated Play, September 2007*, (pp. 349-356). Tokyo.
- Kafai, Y. B., Fields, D. A., & Cook, M. (2007). Your Second Selves Resources, Agency, and Constraints in Avatar Designs and Identity Play in a Tween Virtual Worlds. *Proceedings of DiGRA 2007: Situated Play, September 2007* (pp. 31-39). Tokyo.
- Kujanpää, T., Manninen, T., & Vallius, L. (2007). What's My Game Character Worth – The Value Components of MMOG Characters. *Proceedings of DiGRA 2007: Situated Play, September 2007* (pp. 327-334). Tokyo.
- Laws, R. (2001). *Robin's Laws of Good Game Mastering*. USA: Steve Jackson Games.
- Steinkuehler, C., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), article 1.

Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.

Waskul, D., & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*, 27(3), 333-356.

Yee, N. (2002). *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*. Retrieved from <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

Yee, N. (2005). Motivations of Play in MMORPGs. *Proceedings of DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, June 2005* (pp. 8). Vancouver.

陳建勳(2006)。鉅量多人線上遊戲中玩家公會的動態與演變。國立交通大學資訊科學與工程研究所碩士論文。

黃奕瑄(2008)。利用玩家設計介面探討玩家在線上遊戲中加入與離開公會的原因。國立交通大學多媒體工程研究所碩士論文。



附錄A、各區域分類列表

以下列出本研究資料收集過程中，曾收集到的區域，並依照各地點的屬性加以分類：

1. 特定主城

鐵爐堡、奧格瑪

2. 主城

暴風城、達納蘇斯、艾克索達、雷霆崖、幽暗城、銀月城、撒塔斯城、達拉然、礦道地鐵

3. 競技場

羅德隆廢墟、納葛蘭競技場、劍刃競技場、達拉然競技場、勇武之環

4. 戰場

冬握湖、遠祖灘頭、奧特蘭克山谷、暴風之眼、阿拉希盆地、戰歌峽谷、勇士大廳、傳說大廳

5. 80級團隊

奧杜亞、永恆之眼、黑曜聖所、納克薩瑪斯、亞夏梵穹殿

6. 80級地下城

俄特加德要塞、奧核之心、阿茲歐-奈幽、德拉克薩隆要塞、安卡罕特:古王國、紫羅蘭堡、剛德拉克、石之大廳、雷光大廳、斯坦索姆的抉擇、俄特加德之巔、奧核之眼

7. 80級野外區域

凜風峽灣、北風凍原、龍骨荒野、灰白之丘、祖爾德拉克、休拉薩盆地、風暴群山、水晶之歌森林、寒冰皇冠、冰凍之海、北海



8. 70級團隊

卡拉贊、戈魯爾之巢、瑪瑟里頓的巢穴、毒蛇神殿洞穴、風暴要塞、祖阿曼、海加爾山、黑暗神廟、太陽之井高地

9. 70級地下城：

地獄火壁壘、血熔爐、奴隸監獄、深幽泥沼、法力墓地、奧奇奈地穴、塞司克大廳、希爾斯布萊德丘陵舊址、亞克崔茲、波塔尼卡、麥克納爾、蒸汽洞窟、暗影迷宮、破碎大廳、黑色沼澤、博學者殿堂

10. 70級野外區域

地獄火半島、贊格沼澤、泰洛卡森林、納葛蘭、劍刃山脈、虛空風暴、影月谷、扭曲虛空、奎爾達納斯之島

11. 低等級團隊

奧妮克希亞的巢穴、祖爾格拉布、熔火之心、黑翼之巢、安其拉、安其拉之門、安其拉廢墟

12. 低等級地下城

死亡礦坑、監獄、怒焰裂谷、黑暗深淵、影牙城堡、剃刀沼澤、剃刀高地、哀嚎洞穴、諾姆瑞根、血色修道院、奧達曼、瑪拉頓、祖爾法拉克、阿塔哈卡神廟、厄運之槌、通靈學院、斯坦索姆、黑石深淵、黑石山、黑石塔

13. 低等級野外區域

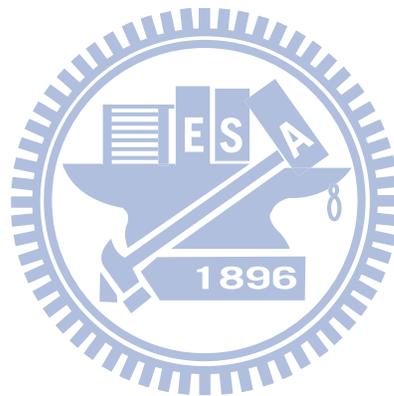
丹莫洛、洛克莫丹、艾爾文森林、銀松森林、提里斯法林地、永歌森林、鬼魂之地、奎爾薩拉斯、西部荒野、貧瘠之地、赤脊山、濕地、暮色森林、荊棘谷、阿拉希高地、希爾斯布萊德丘陵、奧特蘭克山脈、荒蕪之地、悲傷沼澤、灼熱峽谷、燃燒平原、辛特蘭、詛咒之地、逆風小徑、西瘟疫之地、東瘟疫之地、東瘟疫之地：血色領區、黑海岸、泰達希爾、藍謎島、血謎島、杜洛塔、莫高雷、梣谷、石爪山脈、千針石林、塵泥沼澤、淒涼之地、菲拉



斯、艾薩拉、塔納利斯、安戈洛環形山、費伍德森林、冬泉谷、月光林地、
希利蘇斯、迷霧之海、無盡之海

14. 其它

未知、GM島



附錄B、玩家分類研究

1. G. Blacow的分類法

Blacow將RPG玩家依照遊戲模式和目的分成四種，以下分項述之：

A. Power gaming

此類型玩家會把角色最佳化，遊戲目標並不是角色扮演，也非發展技能，而是得到力量，例如等級、魔法、特殊技等等。

B. Role-playing

此類型的玩家最重視的部份是角色的生命歷程，玩家會細心地塑造角色的人格，並投資大量的情感在裡面，根據遊戲角色的人格改變說話方式和行動。遊戲世界對這些玩家來說只是一個活動的舞台。

C. Wargaming

此類型的玩家和role-player相反，最重視的部份是策略能力和遊戲的技巧，希望透過玩家自己本身的能力來解決遊戲的難題並得到寶物。

D. Story-telling

此類型的玩家喜歡沉浸在故事內容，希望他們的角色所在的世界是有故事性的，遊戲世界必須是有意義的。

2. R. Laws的分類法

Laws從Blacow的方法衍生，將玩家分類成六種，再增加一個新的特殊種類：

A. The Power Gamer

此類型玩家想要讓角色更強壯、更有力量，以及更富有。不論遊戲的「成功」如何定義，玩家都希望得到更多、超越更多，並找到事半功倍的方法，達到所有可能的最佳。

B. The Butt-Kicker

此類型玩家會選擇容易、已準備好戰鬥的角色，不論這是不是在遊戲中成功的最佳選擇。玩家想藉著痛擊敵人來不停證明自己比其他挑戰者更強大，並得到優越感，並希望能讓他的角色有大量的機會投入在痛擊敵人和得到優越感中。

C. The Tactician

此類型玩家喜歡思考，希望有完善的規則，並且與現實相近，至少要有邏輯；希望影響成功或失敗最主要的是玩家對遊戲問題的選擇正確與否，而非其他因素。此類玩家認為角色的性格等會分散遊戲的主軸；當別的玩家扮演不健康的遊戲角色人格，玩家容易被激怒。

D. The Specialist

此類型玩家喜歡特定的角色類型，最常見的是忍者的角色，或是騎士、貓人、淘氣鬼、飛行角色，或是在林間與妖精和獨角獸遊蕩的德魯伊少女。玩家希望遊戲規則能夠對他們所喜愛的角色有利，並希望有各種場景能讓他們的角色做一些比較酷炫的事。

E. The Method Doctor

此類型玩家相信角色扮演是人格表達的一種媒介，因此對所操作的角色有強烈的認同感。玩家相信每次使用完全不同的角色是很

有創造性的，並且在做決定時會揣摩該角色的心境，當其他玩家希望他們做出較合乎規則或遊戲利益的決定而違反了角色的特質時，他們會感到很不自在。玩家希望角色的人格特質可以更深入、更完整。

F. The Storyteller

此類型玩家也是較傾向於角色扮演面向，而非經驗值點數。玩家沉浸於敘事情節，這會讓他們感覺像角色在故事或電影裡，因此不喜歡遊戲進行到一堆需要計畫的段落。

G. The Casual Gamer

上面這六種類型的玩家幾乎都有一部份的casual gamer。玩家不想去學習規則或是做細節的規劃。

3. R. Bartle的分類法

Bartle依玩家的行動模式和對象做分類，將玩家分成四種類別：

A. 征服者

此類型玩家重視增進自身各種能力數值，以打敗遊戲世界怪物、取得戰鬥勝利，或是達到最高榮耀為樂。

B. 探險家

此類型玩家喜歡探索遊戲世界各個區域，發現遊戲中隱藏資訊會讓他們非常開心。遊戲中的成就並不吸引他們。

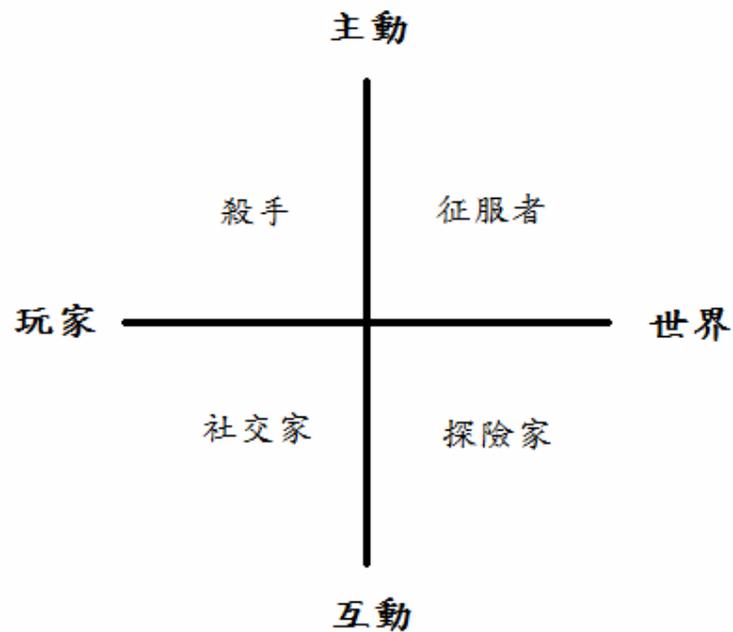
C. 社交家

此類型玩家喜歡和其他玩家進行互動、對話，遊戲世界比較像是

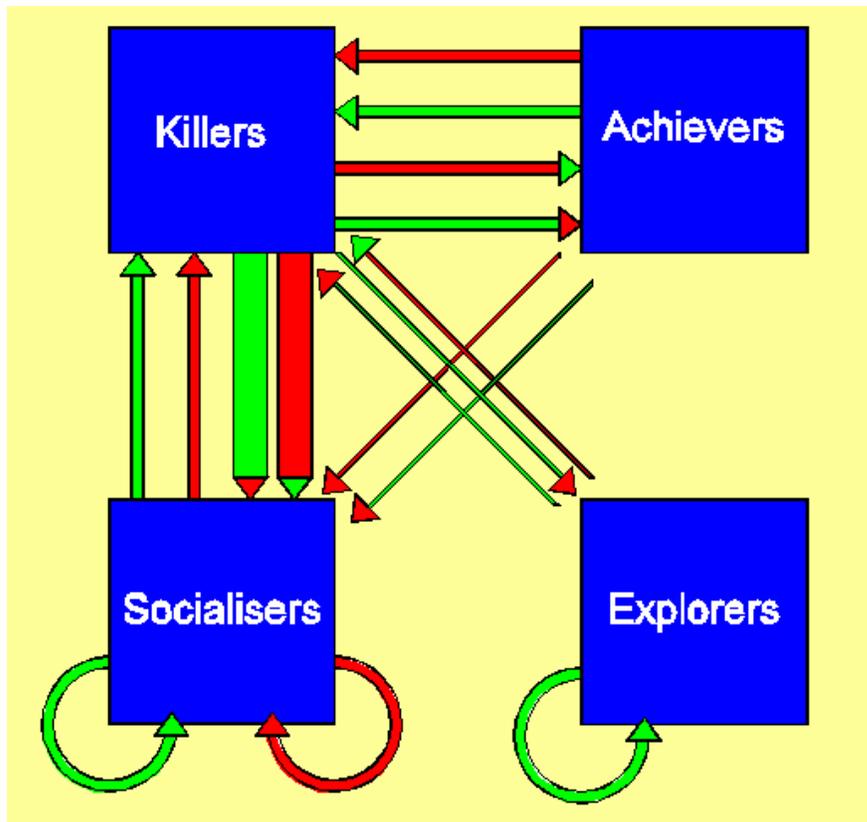
一個互動的平台。

D. 殺手

此類型玩家以其他玩家的失敗為樂，不論是以遊戲角色競技對抗實際打敗對方，或是從事一些破壞對方遊戲樂趣的活動，都是他們在遊戲中最喜歡的事。



Bartle在2003年又新增了一個面向，依據玩家表現行為明確或隱晦，將玩家分類為八種，並提出玩家的成長曲線，認為玩家玩遊戲有其階段性，會隨著遊戲時間而轉變類型。



4. N. Yee的分類法

Yee以玩家填寫的線上問卷為基礎來做分析，認為Bartle的分類不夠完善，因為玩家並不會單只屬於某一類型，類型之間並非完全獨立；某些分類的特性也不一定相關。因此他從動機因素來將玩家分成三大類，每個類型再細述各種特質：

A. 成就

1. Advancement

此類型玩家喜歡快速達成目標、快速升級，以及迅速累積遊戲物資。玩家喜歡依照遊戲規則，以最快的速度獲得最高的成就。

2. Mechanics

此類型玩家喜歡分析並了解一些遊戲中的技巧，例如了解單手劍和雙手劍的傷害差異，以此知識令角色達成最佳化。

3. Competition

此類型玩家喜歡和其他玩家競爭（並得勝）的感覺，不管是在戰場上或是在物資上。

B. 社交

1. Socializing

此類型玩家喜歡和其他玩家（在遊戲中）見面和認識，聊聊其他玩家的八卦，幫助其他低等玩家或是現實中的朋友。

2. Relationship

此類型玩家希望在遊戲中建立有意義的關係，並不在意聊到現實生活的事情或問題，也希望在現實生活遇到困難時，能在遊戲世界中得到線上朋友的支持。

3. Teamwork

此類型玩家喜歡和其他玩家合作解決遊戲中的難題，喜歡組隊勝過一個人單打獨鬥。

C. 沉浸

1. Discovery

此類型玩家喜歡探索世界並發現各種其他玩家較難發現的新奇事物，並喜歡蒐集各種資訊。

2. Role-play

此類型玩家喜歡沉浸在故事裡，透過自己的遊戲角色的眼睛來看世界，所以他們會花時間了解遊戲背後的故事情節，以幫自己的角色建立背景。

3. Customization

此類型玩家喜歡自己設計遊戲角色的外觀；角色擁有獨特的外觀和類型對他們來講十分重要。

4. Escapism

此類型玩家把遊戲世界視為一個從現實生活中逃避和放鬆的地方，透過玩遊戲來忘卻真實世界惱人的事物。

