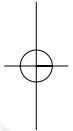
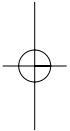


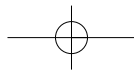
一般論文

互動說書與神話式線上角色扮演遊戲： 故事情節、角色與互動行為研究

周倩如、李峻德*



* 周倩如為交通大學傳播研究所碩士生，E-mail: miya_chou@trend.com.tw
李峻德為交通大學傳播研究所副教授，E-mail: jiulee@mail.nctu.edu.tw





摘要

本研究以互動說書觀點探索神話式線上角色扮演遊戲《天堂》之故事情節、角色與互動行為，以 Campbell 英雄旅程、Propp 角色功能論與 Habermas 溝通行動論之彙整架構，進行脈絡式探索。研究發現：(1) 英雄特質並不僅限於某類型化身角色；(2) 幫助者為某項能力強大之角色；(3) 並無傳統故事原型中的「拒絕」情節；(4) 「啟蒙階段」情節與故事原型差異大；(5) 角色屬性與任務類型應高度相符以提昇互動經驗；(6) 工具性、策略性與溝通性行動是最常出現之互動行為。

關鍵詞：互動說書、角色原型、英雄旅程、脈絡探索、溝通行動理論

智慧藏



壹、研究背景與動機

早期故事和電腦遊戲被視為兩種具有不同建構規則的媒介，故事的閱聽人擁有被動且線性的經驗，電腦遊戲的玩家則擁有主動且非線性的經驗（Schell, 2005）。但實際上，若利用電腦遊戲來述說故事，人們將能夠透過由電腦遊戲所形成的互動經驗，來轉換傳統故事中的被動經驗（Gillespie, 1997）。Schell（2005）指出，在電腦遊戲中，有四種能夠影響使用者行為的元素，分別是：環境、介面、化身和故事。相較於前三者，由於故事旨在設定目標，保持玩家動機與投入（intrigued）程度（Shelly, 2001），因此可稱為最重要的影響元素。以特別強調玩家在故事中的參與感和遊戲互動性的大型多人線上角色扮演遊戲（massively multi-player online role playing game, MMORPG）而言，就是一種非常著重故事效果的互動式環境，並已成爲當今線上遊戲類型的主流。

大型多人線上角色扮演遊戲基本上是源自 MUD^[1]文字型態遊戲，但轉換成以豐富圖像顯示的遊戲世界（許朝欽，2003）。其兩大遊戲要素爲角色化身以及遊戲故事，此種類型之遊戲環境提供一個具有深度與完整架構的世界觀，讓玩家能移情於所扮演的角色中；他可能是一位巫師，也可能是劍士，而不同的角色則有不同的發展方向和不同的特質，遊戲之核心主要即集中在故事及人物發展曲線上（Williams, 2001）。這些遊戲多爲英雄主義式的冒險故事，透過角色化身與其他玩家一起在網路平台上彼此互動，探索虛擬世界。Rieger & Gay（2001）認爲，當互動式多媒體被用來說故事時，使用者可能改變故事的情節、故事進行的方向、人物的行動等，成爲主動參與者（施志昇，1998），這便是互動說書（interactive storytelling）的概念。互動說書是「一種互動娛樂的形式，玩家在這個豐富的環境中扮演著主角（protagonist）」（Crawford, 2004: 46），除了故事走線與互動性爲其重點，角色與角色之間的互動亦有重要性；根據 Mateas & Stern（2000），在線上互動說書系統中，設計者若將故事中角色的特質（characteristics）設計完整，透過角色特

質，即可讓玩家自行在電腦環境中探索故事情節，並提升與其他玩家間的社會互動。

本研究欲自互動說書設計的觀點，聚焦於故事情節、角色、互動行為等三大主題進行探討，以 J. Campbell 的英雄的旅程、V. Propp 的角色功能、J. Habermas 的溝通行動理論作為研究架構，從事初探性的研究，並以脈絡式探索的方式，深入了解玩家化身在線上互動說書系統中如何與情節互動，以及玩家化身間所產生的互動行為。

貳、文獻探討

一、電腦遊戲故事設計

(一) 故事與情節

故事的基本單位是情節 (Glassner, 2004)，每一個情節經過次序性地排列後，即形成故事。故事可以只包含一個情節，亦可以包含兩個以上的情節；在故事只包含一個情節的情況下，故事即等於情節，因此，有人使用「情節」一詞代替故事 (Short, 2001)，而 Shelly (2001) 則是將故事與情節定義為相同的事物。一般而言，這種概念屬於狹義的定義^[2]，受到較多使用，亦是本研究所欲探討的範圍。

情節是指一組 (set) 相連、且有次序地發生的顯著事件 (connected incidents/events) (Jerz, 2000a; Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992; Lindley, 2002.06); Brook (1996.11, as cited in Romero, Santiago, & Correia, 2004) 並指出，這些事件的發生是來自於某些人的行動或先前事件的後果，換言之，情節是一組相互關聯且結構化的事件。

綜合上述，一如 Lindley (2002.06) 所主張，故事是事件的組合，情節是事件的次組合 (subset)。故事、情節、事件三者之間組成的關係可由圖 1 加以說明。

除了以故事的組成單位去定義故事之外，Klug (2002) 是以故事所包含的元素來定義故事；他認為，故事基本上包含了五種元素，分別是

角色、活動、時間、改變、衝突，這樣的說法提供了故事結構發展的可能。Shelly (2001) 則指出，電腦遊戲中的故事是以主題和獲勝條件 (victory condition) 為基礎，玩家為了要獲勝，就必須經過挑戰與競爭。White (1980) 進一步強調，故事必須具備中心主題，且有起頭、中段和結局。

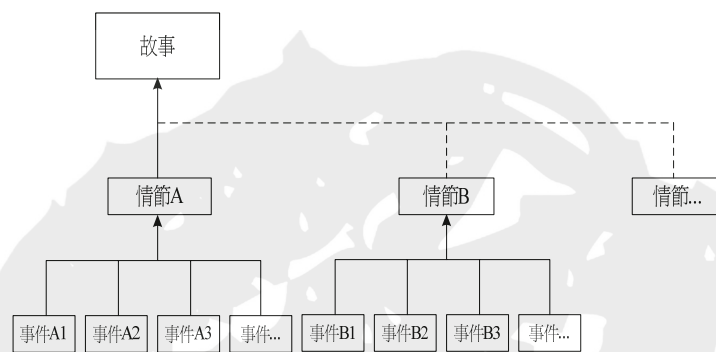


圖 1：故事、情節、事件之層級示意圖。事件 A1、事件 A2、事件 A3 等組合而成情節 A，而此情節 A 能夠單一形成故事，亦可與情節 B 等組合形成故事，虛線即代表情節 B 以後的情節可能不存在。

整理 White (1980)、Klug (2002) 與 Shelly (2001) 的概念 (見表 1)，重點在於：

(1) 主題：包含角色與活動；角色作為主體，其進行的活動則是動作，而將角色與活動結合之後可形成主題。

(2) 挑戰與競爭：角色或事件所形成的衝突能夠造成角色的挑戰與競爭。

(3) 獲勝條件：獲勝條件可視為一個使角色獲勝或失敗的轉折，即為改變。

(4) 時間：意指必經的過程，歷經起頭、中段和結局。White (1980) 以時間次序的觀點陳述故事的定義，確立了故事結構的次序性，此處亦與後文所提到故事的三部曲概念稍有扣連。

表 1：故事的元素

學者	Klug (2002)	Shelly (2001)	White (1980)
元素 1	角色、活動	主題	中心主題
元素 2	衝突	挑戰與競爭	
元素 3	改變	獲勝條件	
元素 4	時間	過程	起頭、中段、結局

(二) 說書與故事設計

White (1980) 在定義故事時，亦指出故事必須包含良好的敘事聲調 (narrative tone)；利用什麼樣的形式或方法去述說一個故事，是故事設計中的一環，在此也衍生出說書 (storytelling) 的概念。Shelly (2001) 認為故事設計有其重要性，因為在電腦遊戲中，若設計了一個良好的故事，能夠讓玩家保持興趣、感到投入、著迷，並且增加滿意度。說書或故事設計的技巧，傳統上是以圖片、漫畫等視覺的方式進行，此外 Rieger & Gay (2001) 認為，可以利用互動式多媒體作為故事創作與述說的表現手法，這時使用者可能可以改變故事的情節、故事進行的方向、人物的行動等，成為主動參與者 (施志昇，1998)。

二、互動說書與線上互動說書

(一) 互動說書的定義

目前在學界與業界的相關文獻中，有相當多的名詞與「互動說書」所指涉的對象相同，例如 Hageböling (2004) 同時使用了互動說書與互動編劇法 (interactive dramaturgies) 二詞，而 Jerz (2000a) 和 Short (2001) 則是使用了互動小說 (interactive fiction) 一詞；由於互動說書與互動小說基本上均為非線性的媒體，因此學者普遍視其為相似且互相通用的事物。^[3]其中 Jerz (2000b) 也提到了電腦中介說書 (computer-mediated storytelling)、電子敘事 (electronic narrative) 等，其所指均為互動說書。本研究是以「互動說書」一詞綜合所有說法。

有關互動說書的研究，起源於八〇、九〇年代的超文本研究，這是在電腦娛樂環境中興起的一種媒介類別。Crawford（2004）定義互動說書為一種互動娛樂的形式，玩家在這個豐富的環境中扮演著主角。Jerz（2000a）則定義互動說書為一種由電腦中介的故事形式，它能夠允許閱聽人去影響故事。Jerz（2000a）、Short（2001）更進一步以「互動者」（interactor）一詞，整合「故事的閱聽人」與「電腦的使用者」二種身分。

（二）線上互動說書

單機的互動說書主要集中於故事與互動者之間互動，而線上互動說書系統的特質，則在於它開創了更高層級的互動與交換。Hageböling（2004）分析，線上互動說書構成了「多使用者的平台」，除了擁有互動說書的特質外，在這個系統上的互動者，彼此形成一個緊密連帶、相互約束（binding）的互動社群，透過互動者之間互動，不但增加他們的互動經驗，並且有助於故事情節的進展。

Mateas & Stern（2000）、Braun（2002）均主張，線上互動說書系統中，包含兩種較為顯著的互動，其一為互動者與情節的互動，如同單機互動說書的意涵，互動者的行動能夠影響故事情節的發展；其二則為角色與角色之間的互動，這必須透過角色特質的設計而達到。

根據上述，可歸納出在設計多人的線上互動說書系統時，互動者與故事之間的情節發展，與互動者相互間的互動行為，是二大設計要點。此後將整理與歸納可應用於大型多人線上角色扮演遊戲之相關理論，包含故事結構的情節發展、神話故事的角色原型與其特質、互動者之間的社會互動行為三方面。

三、故事結構

分析故事結構可從兩個面向進行，其一為「故事結構如何發展」，其二為「故事結構中包含哪些情節」。關於「故事結構如何發展」的討

論，主要圍繞著「衝突」的概念。Klug（2002）認為衝突是故事的核心意義；Lindley（2002.06）亦指出故事結構是由衝突所驅策的（conflict-driven）；Brook（1996.11）使用六種原始敘事（narrative primitives）來描述故事的發展，其中也談及了由衝突所引發的一系列過程，這六種原始敘事為：說者引入、角色引入、衝突、解決、分歧、結局（Romero et al., 2004）。

至於「故事結構中包含哪些情節」，Propp（1928/1968）爲了要提供一種方法去理解，故將俄羅斯的童話故事分類，提出了三十一個階段的故事情節；Glassner（2004）與 Lindley（2002.08）則提出最基本、且當代小說最常使用的三部曲形式（three-act form）戲劇結構（dramatic structure），包含障礙、發展、解決（complication, development, resolution），另有一說是隔離、過渡、重整（separation, transition, re-integration）；比三部曲形式更爲詳細的是 *The Technique of the Drama* 一書所建議的五部曲形式戲劇結構金字塔（Freytag, 1863），分別是：說明、上升行動、高潮、陷落行動、解決／收場／災難（見圖 2）；此外，在實際應用此一結構分析或撰寫故事時不可忽略的要件，稱作「煽動時刻」（inciting moment），這也就是衝突的概念。相較於三部曲形式，五部曲形式戲劇結構金字塔對衝突發生的時間點，會有更完整的描述。

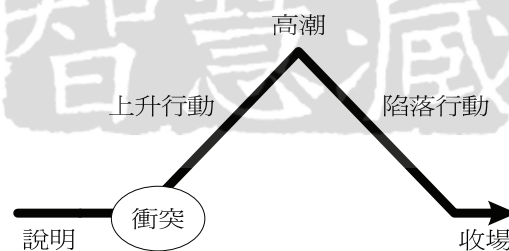


圖 2：Freytag（1863）的戲劇結構金字塔

神話學大師 Campbell 早在 1949 年首度出版的神話學名著《千面英雄》（*The Hero with A Thousand Faces*）中，探討過不同文化背景的神話

傳說英雄故事之共通性，換言之，儘管神話故事來自於四面八方，但基本上可以歸納出相似的故事發展形式，稱為「單一神話」(monomyth)，或者稱為「英雄的旅程」(the hero's journey) (葉思義、宋昀璐，2004)。在英雄的旅程中，主要可分為三個階段：隔離 (separation) / 啓程 (departure)、啓蒙 (initiation)、歸途 (return)，其中每個階段又可細分為數個情節。

根據上述整理，以三大階段區分故事結構是最基本的方法，此外，「衝突」與煽動時刻^[4]可被視為另一股驅策故事前進的主要動力，故將另行討論。三大階段與煽動時刻的定義及特色如下：

(1) 啓程階段：英雄在一個平凡世界中，準備開始一段冒險；從最初抗拒到最後接受之間，英雄獲得了一些力量，讓他有信心去接受之後的挑戰，而故事的衝突與環境的危險性也會漸漸增加。

(2) 煽動時刻：這是一個讓英雄完成任務的關鍵事件，若沒有這個事件存在，整段冒險與任務便無法推進。

(3) 啓蒙階段：英雄在這個階段會遇到一連串的考驗，也可能會與三種形象的角色相遇，分別是女神、壞女人與父親。而最後英雄會擊敗他的敵人，得到一些自身在形體上或心靈上的改變。

(4) 回歸階段：英雄即將從冒險世界回到最初的平凡世界，但他仍會遇到阻礙；最後英雄回到平凡世界，將自己的故事告知他人。

另外，針對 Campbell (1968 / 朱侃如譯，1997) 所提三大階段下的十七項情節，經將部分平行情節加以整合、修正後，成為十五項，表 2 說明各個故事章節與其各項情節之定義。

四、故事設計與玩家角色

(一) 線上角色扮演遊戲的玩家角色

在角色扮演遊戲中，大多會提供多種角色 (characters) 讓玩家選擇，依照各個不同的角色屬性，如性別、種族，設計巫師、騎士、公主等多種角色 (Ducheneaut & Moore, 2004.11)。在角色扮演遊戲中，這

表 2：各個故事章節與各項情節定義表

故事階段—情節	各項情節之定義與情節中所發生的詳細事件
啟程階段	
歷險召喚	英雄遇到一位傳令者告訴他「另一個未知的世界」（傳令者可能也會提供英雄導引之路）。
拒絕召喚	但是，英雄拒絕歷險的召喚、拒絕接受進入另一個世界的能力、或刻意忽視傳令者的訊息。
超自然的助力	接著，英雄得到超自然的助力、護身符或忠告。
跨越第一道門檻	此時，會逐漸顯露出故事中的危險或機會，目的是要測試英雄是否具備冒險的能力（測試的人則是由容貌恐怖的守門者來進行）。
重生	英雄進入一個嶄新的世界。
煽動時刻	
煽動時刻	這是一個單一存在、主要形成故事的事件，若沒有這個時刻或事件存在，整個故事變無法成立。
啟蒙階段	
試煉之路	英雄進入這個嶄新的世界後，首先遭遇到的就是一連串的考驗。
遇見各式各樣的人 (與女神相會) (狐狸精女人) (向父親贖罪)	<p>英雄與女神相遇，女神的形象代表著大地母親或生命的起源，她會以英雄的母親、姊妹或愛人的角色出現，而美麗、神秘則是她的特質。</p> <p>狐狸精女人是女神的反面角色，英雄會發現自己受限於她的誘惑之中。</p> <p>父親則是以嚴肅且令人恐懼的男性形象出現，甚至會建立起恐怖的衝突（但英雄其實還是相信父親是和藹的，並且想要向他贖罪；在故事的最後，英雄則是透過「和解」、原諒與憐憫的過程來化解他與父親的衝突）。</p>

表 2 (續)

故事階段—情節	各項情節之定義與情節中所發生的詳細事件
神化	英雄擊敗敵人，或取得超自然的力量。英雄會受到他人的崇敬而被視作是「神」的存在；或者，英雄自身領悟到所謂生命的本質、終極的目標等等，最深遠的目標則是理解無私的自我，和無條件的愛的能力。
終極的恩賜	英雄的形象獲得了優勢、支持、或上帝的恩賜，最常出現的形式則是永生不朽的形體。
回歸階段	
拒絕回歸	英雄即將啟程返回故鄉，並且將他所獲得的知識帶回去。但是，英雄從冒險的世界回到平凡的世界能有可能遇到阻礙。
外來的救援 (魔幻脫逃)	<p>他會遇到一位保護者的協助，以超自然的力量幫助他回到故鄉。</p> <p>假如他獲得了一些他不該得的寶藏，便是一種以魔幻的方式進行脫逃(上述魔幻脫逃的第二種情境中，英雄若要脫離他的冒險旅程，則必須需要一個外來的力量將他拉回去，這也就是所謂外來的救援)。</p>
跨越回歸的門檻	在跨越這一道回歸的門檻之後，整個敘事回到了最初的階段。
兩個世界的主人	英雄領悟到，平凡的世界與冒險的世界其實是一個世界的兩面。他會試圖將自己的發現告知其他人，而將有另一個英雄，會聽到這個訊息而前往自己的冒險旅程。
自在的生活	此時，英雄已經擁有在兩個世界之間來去自如的能力。

些「角色」一般被稱為「職業」，故後文將以「角色」一詞指稱學者所描述之角色，而以「職業」一詞指稱實際應用在角色扮演遊戲中，由玩家所扮演之角色。Mateas & Stern (2000) 認為，在線上互動說書系統中，爲了要讓故事順遂地發展，也爲了避免設計者對情節與互動行爲的預先編寫，限制住玩家的互動經驗，因此設計者的主要任務是將故事角色的特質設計完整，讓互動者藉以自行在電腦環境中探索故事情節，或與其他互動者進行互動。

Ducheneaut & Moore (2004.11) 針對遊戲《Star War Galaxies》以虛擬人種誌 (virtual ethnography) 的方法進行分析與研究，發現該遊戲中的職業設計概念，除了與一般角色扮演遊戲一樣，重視屬性設計與角色外觀之外，最大的不同處是其中的職業相互連結 (interrelated)，亦即各種角色之間具有相互依賴性 (interdependencies)，這樣的職業生態，同時也是形塑玩家間互動的重要基本架構。Ducheneaut & Moore 據此提出角色的相互依賴性概念，意味著玩家間的某些互動行爲，需要特定的角色組合才能進行，如此一來，故事中角色的特質能夠促進角色彼此的互動，無須設計者針對互動行爲進行過於細節的安排。Ducheneaut & Moore 所提出之角色相互依賴性概念，在早期針對故事與角色的理論中亦有諸多探討，以下便針對角色相關理論加以整理。

(二) 神話故事的角色研究

Propp (1928/1968) 指出「角色功能」的概念，意指縱使故事人物有所改變，但推動故事情節的角色具有某種「功能」，這是不變的。他並將這三十一種「功能」行爲，整理成八種角色，分別是英雄 (hero)、魔王 (villain)、捐贈者 (donor)、魔力幫助者 (magical helper)、公主 (princess)、公主的父親 (her father)、派遣者 (dispatcher)、假英雄 (false hero)。Vogler (1992) 亦針對故事角色，提出七種角色原型，分別是英雄、守門者 (threshold guardian)、良師 (mentor)、傳令者 (herald)、轉型者 (shape shifter)、陰魂 (shadow)、整人大師 (trickster)。

研究者比較 Propp (1928/1968) 與 Vogler (1992) 所提出的角色原型與其特質，發現總共可得出七種主要的角色，經研究者自行重新命名後，分別為：英雄、魔王、幫助者、訓練師、遊離份子、傳令者及公主（見表 3）。

表 3：Propp 與 Vogler 角色原型整理表

Propp 八種 角色原型	Vogler 七種 角色原型	共同特質	研究者自訂 整合名稱
英雄	英雄	<ul style="list-style-type: none"> • 故事的主角。 • 讀者最容易將自己與其聯想的角色。 • 會以其他樣貌呈現，如受害者、追尋者或平凡人。 • 在歷險過程中，受到其他角色的幫忙。 	1-英雄
魔王	陰魂	<ul style="list-style-type: none"> • 英雄的對立角色。 • 阻礙英雄達成目標。 • 與英雄同時競爭一樣物品。 • 誘惑英雄進入黑暗的一方。 	2-魔王
捐贈者 魔力幫助者	良師*	<ul style="list-style-type: none"> • 提供英雄特殊物品或幫助。 —良師*： • 幫助英雄度過難關之後很可能就會消失。 • 良師過去有可能也是英雄。 	3-幫助者
派遣者 公主的父親	守門者	<ul style="list-style-type: none"> • 中立的角色。 • 給予英雄任務。 • 訓練英雄成長。 	4-訓練師

表 3 (續)

Propp 八種 角色原型	Vogler 七種 角色原型	共同特質	研究者自訂 整合名稱
假英雄	轉型者 整人大師*	<ul style="list-style-type: none"> • 不確定性與改變。 • 讓情節更為複雜。 	5-游離份子
	傳令者	—整人大師*： <ul style="list-style-type: none"> • 機智、讓故事呈現一些趣味。 • 宣告重要事件。 • 故事的旁白。 	6-傳令者
公主		<ul style="list-style-type: none"> • 英雄追尋的對象。 • 作為英雄歷險的報酬。 • 戲份相當稀少。 	7-公主

* 為獨有特質。

身為主角的英雄，與魔王為對立角色；英雄的歷險過程主要來自於訓練師不斷地指派任務，而幫助者則是提供英雄協助，一起解決任務，以上角色均具有延續故事的功能；此外，游離份子雖不具情節推動功能，但可隨時增加故事趣味，因此可推斷遊離份子在故事中應時常存在，屬於常駐角色之一；至於傳令者與公主對於故事主要的情節進展並無推動功能，亦不屬於常駐角色，故不納入研究範圍。

五、遊戲中的社會互動

(一) 互動形式

Evard, Churchill, & Bly (2001)、Manninen (2003)、Ducheneaut & Moore (2004.11) 均指出電腦環境中互動研究的重要性，社會互動的豐富度並不能單純地透過系統的操作介面來形成，因為如此過於技術性的觀點可能會忽略了社會、文化與傳播的面向。Manninen (2003) 依循這樣的論點，在進行遊戲研究時，加入了社會互動的議題；他認為，要

研究電腦環境中的社會互動，需先理解傳統社會學對於互動的概念，再將之引入虛擬的遊戲世界中進行分析與研究。

Manninen (2003) 根據傳播理論中的非語言傳播模式 (non-verbal communication models) (Argyle, 1975; Burgoon & Ruffner, 2000; Fiske, 1982) 為研究架構，分析互動形式 (interaction forms) 第一層級的十二種方式，並歸類至六種溝通行動——工具性行動 (instrumental action)、策略性行動 (strategic action)、溝通性行動 (communicative action)、戲劇性行動 (dramaturgical action)、正常規範行動 (normatively regulated action) 與議論行動 (discursive action)。他指出，這六種溝通行動主要是提供一個簡單分類架構，讓研究者能夠針對多人遊戲中與互動模式相關的次要概念加以分類，然此模式並非就能代表所有人類的互動形式，而是提供一個分析的典型基礎。

(二) 溝通行動理論

Manninen (2003) 以 Habermas 溝通行動理論 (communicative action theory) 所指的六種溝通／傳播行動為架構，作為分析多人線上遊戲互動形式的理論基礎。透過溝通行動理論的架構，分析多人遊戲中的互動形式，能夠更深度地洞悉玩家間互動的概念。溝通行動理論包含六種社會行動，其應用於遊戲情境下的基本定義說明如下：

1. 工具性行動

工具性的行動是以成功為導向的。應用在社會的面向，意指個體依循自身實證知識或理論模式的技術規則而行動，以求外在的環境能達到一己所欲的現象。工具性行動呈現出多人遊戲中的利己主義 (egocentric) 本質，例如打怪獲得經驗值、打敗敵人增加自己的分數、蒐集寶藏等，都是屬於工具性行動的範疇。

2. 策略性行動

在社會上，目標導向的策略性行動需要涉及兩個以上的個體，他們能夠理解彼此都身處在社會情境中，並且致力讓事情往個人所希望的狀

態去發展。換言之，策略性行動涉及的兩個個體，彼此都打算影響對方的行為或想法等（管中祥，2002）。策略性行動尤其是指動作遊戲中的競爭面向，像是基於團隊的對戰遊戲，通常能夠將個體的行動擴大為多個玩家一起進行的規模。

3. 溝通性行動

溝通性行動的目的，是在一個具有理想言論條件的環境之下，由具有對等權力關係的成員們，透過理性的討論，達到相互間的一致。亦即，玩家透過協商的過程，能夠讓彼此對於情境任務達成理解及共識，並且與其他成員合作進行他們共同的計畫。遊戲情境中，時常出現由「物品」觸發的互動行為，例如均分寶藏、交換或買賣道具等，這種情形在以團隊為基礎的線上遊戲更為顯著，甚至在遊戲機制上，原設計便鼓勵玩家進行相互合作，即使是在沒有團隊領導者的情境下亦同。另一方面，這類行動還包含玩家個人私下約定的對戰行為，即約定對戰的雙方先經過溝通，產出一「君子協定」（gentlemen's agreements），作為勝負確立後，輸家賠償贏家的代價法則。此外，像是以輔助品進行溝通，如餽贈禮物、交易物品、討教武器功能等，均是在角色扮演遊戲中相當重要的溝通性行為。

4. 戲劇性行動

戲劇性行動是在公眾論壇中的自我呈現，亦即社會成員在公眾面前自我表述其主體經歷，同時讓觀看者形成對行動者的觀點或印象。戲劇性行動重視行動者內在主觀世界的表達，也因其情感、思想、願望均暴露在公眾之前，故戲劇性行動尤其強調溝通時必須忠實（管中祥，2002）。個體進行戲劇性行動時，其優缺點都可能為他人所知，而玩家正是透過在不同情境下、各種形式的反覆展演過程中，逐漸獲得其在團體角色上的正當性——這種行動會一再受到真誠宣稱的測試；換言之，此玩家的意見、想法、位置等資訊是否真實，會由其他玩家進行真誠層次上的判斷。

5. 正常規範行動

正常規範行動意指社會團體成員依照一般可接受的普遍價值，進行一切行動，團體成員亦都被期待所有行動均是依照規範而決定的。遊戲角色所屬種族部落、遊戲社群和「老手」玩家均會對新進者宣導遊戲禮儀和傳統規定，此外，系統所訂定的遊戲規則則是一個大致上的參考，以避免一些非法的行動。

6. 議論行動

議論行動旨在為遊戲團體參與者建立起一套共同的規範準則，藉由解釋、討論，甚至批評的過程，形成規範溝通性行動的標準。然而，議論行動後所得出的設定（configuration），若是無法協助團隊行為在公正性上達到適當地平衡，就會再次觸發後續的議論行動。例如比較弱勢的團隊會質疑原先的規範，再者，整個遊戲的系統也可能遭受批評。這種情形在線上角色扮演遊戲中常常可見，也是造成遊戲開發者變更、改良系統設計的主因。玩家對於遊戲地圖改變而產生的一些辯論，或拒絕某些團隊成員的參與，或甚至是反對其隊長等行為，都屬於議論行動的範疇之內。

經過 Manninen（2003）的分析，在十二種互動形式與六種溝通行動的縱橫對應情況下，呈現出各種溝通行動與各種互動形式類別。不過，其中有一些不存在於現有遊戲系統的類別，如「嗅覺」，此外亦有一些類別雖然存在於遊戲系統，但不涉及玩家之間的互動，如「非言語的聲音」，其僅與遊戲系統的音效設定相關，故將此二類別刪除之；同時，由於 Manninen 在「基於言語的溝通」一項中，大量提到「基於輔助品的溝通」，故將其獨立出來。換句話說，總共為十一種互動模式（化身外觀、面部表情、動作學、空間行為、掩護動作、自主性人工智慧、基於語言的溝通、基於輔助品的互動、身體接觸、環境上的細節、時間的利用）與六種溝通行動之對應（見表 4），其中所有行動均將作為研究觀察的重點。

表 4：溝通行動與各種互動形式對應表

互動模式	溝通行動
化身外觀	
工具性行動	改變裝備
策略性行動	團隊所擁有的獨特外觀設計；改變裝備以擁有團隊對戰優勢
溝通性行動	N/A
戲劇性行動	利用化身外觀分辨其他玩家的身分特質
正常規範行動	團隊擁有獨特外觀，並且該獨特外觀具有該角色在團隊中功能的指示作用
散漫行動	質疑他人的化身外觀是不合乎規定的*
面部表情	
工具性行動	展現表情*
策略性行動	對隊友展現表情暗示對戰策略*
溝通性行動	以表情進行意見交換*
戲劇性行動	展現不合乎自己心態的表情*
正常規範行動	在適當的情境中展現適當的表情*
散漫行動	質疑他人的面部表情是不合乎規定的*
動作學（化身自己在定點做的動作，如舉手、轉頭）	
工具性行動	舉手或轉頭等
策略性行動	團隊進行一致的動作以便增加戰鬥能力*
溝通性行動	以動作進行溝通*
戲劇性行動	展現有言語意義的動作，如舉起雙手代表投降
正常規範行動	展現社群中共有約定的動作 在適當的情境中展現適當的動作，如在河中便游泳*
散漫行動	質疑他人的動作是不合乎規定的*

表 4 (續)

互動模式	溝通行動
空間行為 (化身不在同一定點做的動作, 如奔跑)	
工具性行動	奔跑或行走
策略性行動	改變團隊的隊形
溝通性行動	討論團隊的隊形*
戲劇性行動	利用動作誘導敵人進行錯誤的攻擊
正常規範行動	依照社群中的共同意識/戰略進行隊形變換
散漫行動	質疑他人的空間行為是不合乎規定的*
掩護動作 (涉及環境的化身動作, 如進到房屋裡)	
工具性行動	依靠建築物躲藏*
策略性行動	依靠建築物而進行團隊的隊形變換*
溝通性行動	討論團隊如何利用建築物變換隊形*
戲劇性行動	N/A
正常規範行動	依照社群中的共同意識/戰略進行依靠建築物的隊形變換
散漫行動	質疑他人的掩護動作是不合乎規定的*
自主性人工智慧	
工具性行動	能夠以運算測量方式預期玩家動作並做出反應
策略性行動	能夠以運算測量方式預期玩家動作並做出反應
溝通性行動	N/A
戲劇性行動	N/A
正常規範行動	遵守遊戲管理人所訂定的遊戲規則
散漫行動	質疑遊戲系統的設定
基於語言的溝通	
工具性行動	遇到問題時找人詢問問題並獲得解答*
策略性行動	執行戰略; 向敵方喊話或招降*

表 4 (續)

互動模式	溝通行動
	溝通性行動 討論事情以取得共識
	戲劇性行動 說謊或套話
	正常規範行動 與人談話時遵守社群禮儀
	散漫行動 質疑他人的言語是不合乎規定的*
基於輔助品的互動	
	工具性行動 撿拾寶物*
	策略性行動 偷走敵方的工具
	溝通性行動 以物易物 (等價物品交換); 交易 (透過金錢) ; 幫助他人 (無償)
	戲劇性行動 攻擊或防禦時刻意使用較差或不適當的工具, 把較好的工具留著以後使用
	正常規範行動 與其他玩家進行談話與分享 (不會提昇自身經 驗值)*
	散漫行動 質疑他人進行不合乎規定的交易或分寶行為
身體接觸	
	工具性行動 攻擊怪物
	策略性行動 攻擊敵方
	溝通性行動 私自進行合乎禮儀規範的單挑行為
	戲劇性行動 在背後攻擊他人
	正常規範行動 遵守不得隨意攻擊一般玩家的規定
	散漫行動 質疑他人與自己的身體接觸是不合乎規定的*
環境上的細節	
	工具性行動 改變周遭環境, 例如拉起吊橋
	策略性行動 破壞環境阻礙敵方進攻
	溝通性行動 討論社群的領地或城堡的設計*

表 4 (續)

互動模式	溝通行動
	戲劇性行動 佈置領地顯示或隱藏自己的特色*
	正常規範行動 各個團隊之間互有領地範圍、互不侵犯*
	散漫行動 質疑他人的領地或對環境的行為不合乎規定*
時間的利用	
	工具性行動 等待適當的時間以便進行對自己有利的行動*
	策略性行動 等待適當的時間以便進行對團隊有利的行動*
	溝通性行動 與他人約定時間*
	戲劇性行動 與他人約定時間卻失約*
	正常規範行動 與社群成員共同訂定時間計畫表*
	散漫行動 質疑系統對時間的設定與管理*

* 為研究者依照原作者針對互動模式與溝通行動的定義而補充。

簡言之，本研究視溝通行動理論為「六大互動行為類別」的概念，並且以此分類為依據，探討大型多人線上角色扮演遊戲中，玩家如何從事互動。

六、研究問題

根據上述文獻探討，所歸結出之研究問題為：

(一) 神話式線上角色扮演遊戲的故事情節

1. 神話式線上角色扮演遊戲的故事包含了哪些情節？與過去神話原型的情節有何相同與差異之處？
2. 神話式線上角色扮演遊戲的煽動時刻，位於整個故事中的何處？有何特色？包含了哪些情節？

(二) 神話式線上角色扮演遊戲的角色

1. 神話式線上角色扮演遊戲的三大故事章節各有什麼角色出現？

2. 神話式線上角色扮演遊戲中所出現的角色，其特質與過去神話原型所描述的特質有何相同與差異之處？

(三) 線上角色扮演遊戲中角色之間的互動行為

1. 在神話式線上角色扮演遊戲的啟程階段中，各角色進行了何種溝通行動？

2. 在神話式線上角色扮演遊戲的啟蒙階段中，各角色進行了何種溝通行動？

3. 在神話式線上角色扮演遊戲的回歸階段中，各角色進行了何種溝通行動？

參、研究方法

一、脈絡式探索

本研究以脈絡式設計 (contextual design) 中的脈絡式探索為主要研究方法。脈絡式探索 (contextual inquiry) 是脈絡式設計的第一個階段。脈絡式設計的起源，是源自電腦人機互動 (human-computer interaction, HCI) 領域。學者發現，若要設計出一個可供群組使用的資訊系統，傳統的使用性 (usability) 設計方法並不適用，因其工作型態不再是個人單機的封閉式互動環境，故需要一個能提供鉅觀角度，整合不同使用者群組 (user segments) 需求的設計方法，並且根據人們在真實環境中的實際狀況，以實地觀察的形式，貼近使用族群進行質化資料收集，作為分析、發想的基礎，進而設計出更合乎使用者操作環境的資訊系統 (Beyer & Holtzblatt, 1998)。

脈絡式設計包含七個階段，依序是：脈絡式探索、發展工作模式 (work modeling)、合併 (consolidation)、工作之重新設計 (work redesign)、使用者環境設計 (user environment design)、與顧客共同模擬及測試 (mock-up and test with customers)、開始實務製程 (putting into practice) 等。前三個步驟的目的在於觀察、蒐集資料並加以分析與呈現，將資

料系統化地呈現出來之後，可提供設計者發想與重新規劃工作環境之參考，亦是本研究所進行的三個步驟；之後的四個步驟，則主要針對如何將使用者需求落實，將設計概念製作成雛型（prototype）或實際的系統，並反覆進行使用性測試修正，以至最後定版量產，但此不在本研究的涵蓋範圍。

二、研究環境選取條件說明

在選取研究所欲分析之遊戲時，關於種類方面，Williams（2001）指出，角色扮演遊戲的兩大組成要素為角色化身與豐富的故事情節；此外，在過去也有相當多故事情節的研究，均選取角色扮演遊戲為其研究環境（周榮，1998；于正雯，2004；賴柏偉，2001）；另一方面，基於Campbell（1968／朱侃如譯，1997）的故事理論，乃以西方背景故事的遊戲為研究環境較為合適；再加上本研究亦考量遊戲中的角色，除了選擇提供預設職業角色之遊戲外，其中職業角色的種類，還必須包含英雄、幫助者與遊離份子三種角色原型，且其所提供之預設職業角色，至少也需有一特質相符合於其角色原型的定義內涵，故《天堂》受選為本研究之研究環境。

基於上述條件，《天堂》作為一個大型多人線上角色扮演遊戲，同時著重了玩家的歷險以及互動行為。簡單地說，《天堂》的故事背景發生在一個充滿龍與騎士、魔法師與精靈，並且盛行黑魔法與白魔法的神話世界；故事中有著王族、騎士、法師、妖精族群等角色，玩家必須以這些角色相互的特質與關係，逐步發展出《天堂》的故事情節、任務歷程、角色互動。不僅如此，《天堂》也允許玩家自由組隊或建立王國，主要著重在小型團隊的歷險，與市面上某些「對戰型」的大型多人線上角色扮演遊戲（如《魔獸世界》）相比，非但不強迫玩家區分為兩派，亦不強調兩派之間的戰爭。

《天堂》五種職業角色之特質與前述文獻所歸納之三種角色原型特質，對照整理如表 5。

表 5：三種故事主要角色原型與五種《天堂》職業角色特質對照表

角色原型特質	相符特質	職業角色特質	職業
◆角色原型：英雄			
<ul style="list-style-type: none"> • 領導能力。 • 故事的主角。 • 讀者最容易將自己與其聯想、對應的角色。 • 也會以其他樣貌呈現，例如受害者、追尋者，或者是平凡人。 • 在歷險中受到其他角色的幫忙。 	<ul style="list-style-type: none"> • 領導的魅力。 • 在歷險中受到其他角色的幫忙。 	<ul style="list-style-type: none"> • 魅力是重要屬性。 • 主要功能在召集盟友、領導血盟。 • 因戰鬥能力、魔力均低，故難以獨自進行任務。 • 能夠發起大型戰爭以及攻城。 	王族
◆角色原型：幫助者			
<ul style="list-style-type: none"> • 給予英雄特殊物品或幫助英雄。 • 幫助英雄度過難關之後，很可能就會消失。 • 良師過去有可能也是英雄。 	<ul style="list-style-type: none"> • 戰鬥幫助者：幫助英雄。 • 智慧幫助者：幫助英雄。 	<ul style="list-style-type: none"> • 體質是重要屬性。 • 擁有適合戰鬥的技能，但是魔力等級較低。 • 戰鬥的幫助者。 • 精神與智力是重要屬性。 • 能夠學習高等魔法，但戰鬥能力低，不過能召喚怪物協助戰鬥。 • 智慧的幫助者。 	騎士 法師

表 5 (續)

角色原型特質	相符特質	職業角色特質	職業
◆角色原型：遊離份子			
<ul style="list-style-type: none"> 不確定性與改變。 讓情節更為複雜。 機智、讓故事呈現一些趣味。 	<ul style="list-style-type: none"> 敏捷、機智且各項能力平均。 生活自給自足。 與其他種族間的關係充滿不確定性。 	<ul style="list-style-type: none"> 敏捷是重要屬性，各項能力平均。 受到村莊人們不善的對待，而且易被怪物追殺。 遠離人類的自然愛好者。 擁有守護神，可幫助妖精玩家打怪。 能製作武器或防具自用或販賣。 在自己生存的地區以特殊貨幣生活。 敏捷是重要屬性。 基本上是妖精的衍生種族。 有暗殺能力。 有夜視能力。 	<p>妖精</p> <p>黑暗妖精</p>
	<ul style="list-style-type: none"> 敏捷、機智。 生活自給自足。 與其他種族間的關係充滿不確定性。 暗殺能力讓情節更複雜。 		

三、研究工具設計

(一) 情境腳本

為能有效率地收集相關資料，在脈絡式探索進行前，通常會以「任務分析」與「使用者日誌」之方式擬定情境腳本 (scenario)，此情境

腳本所代表的是使用者與系統之間，日常典型互動活動的縮影。研究者於現場訪談當日，即要求受訪者依此情境腳本從事實際演練，以呈現真實的互動過程，同時，研究者依事前任務分析之結果，仔細比對、觀察其操作流程，當下進行發問或與受訪者即時討論，以收集使用者經驗。這種取徑亦被稱作「情境基礎式發展法」(scenario-based development) (Rosson & Carroll, 2002)。

根據 Stammers & Shepherd (1995) 所提出的方法，任務分析的過程會考量三個互動元素：任務需求、任務環境與任務行為。此外，在理論方面，則是以 Klug (2002) 對於故事元素的定義，分析遊戲《天堂》故事情節之結構與遊戲過程的關係。表 6 呈現為《天堂》中三項主要遊戲任務的分析部分，透過此表可發現，在《天堂》的三種任務當中，「歷險活動」是最符合本研究所欲探討的任務。

選擇歷險活動作為脈絡探索之主要情境活動後，依據文獻整理，將故事結構的三大階段條列化成使用者日誌的記錄項目，而回收之使用者日誌資料，則作為擬定情境腳本的基礎。本研究自 2007 年 3 月 6 日始，對王族、騎士、法師、妖精、黑暗妖精等五種角色之研究參與者發出第一份使用者日誌，逐日回收後，開始初擬情境腳本；3 月 13 日回收完成，並擬定最終版本之情境腳本（見附錄）。

（二）使用者日誌

根據 Rieman (1993.04)，使用者日誌 (user diary) 的執行方法是參考 Ericsson, Teschroemer, & Krampe (1990) 對音樂家的專業程度的調查而發展出來的。研究參與者在填寫使用者日誌時，必須在特定的表格項目中，以每 15 至 30 分鐘為一單位，自行描述他們每日的活動，而日誌記錄時程總長平均約一星期。在日誌記錄過程中，研究者每日均會以電話提醒，同時追蹤其記錄狀況或回答相關提問。透過此種記錄方式的執行，除能夠更進一步地釐清線上互動說書的故事結構，更能讓研究者在不過份干擾的情況下，有機會貼近使用者在真實環境中的互動狀況，

表 6：《天堂》三種主要任務（試煉、歷險、攻城）之任務分析

試煉任務	歷險任務	攻城任務
◆任務需求		
<p>通過符合此等級應受的考驗，並取得特殊的寶物。</p>	<p>到練功區攻擊非玩家角色的怪物，俗稱「打怪」。打怪可以提昇玩家的等級，並且能夠獲得各式各樣的寶物，作為獎勵。</p>	<p>大量玩家組成隊伍向某個擁有城堡的隊伍宣戰。</p>
◆任務環境		
<p>系統訂製一個特殊的故事環境專供參與試煉的玩家進行。</p>	<p>• 平凡世界： 指遊戲中非練功區的區域，玩家在此不需要擔心會否遭受到無謂的強大攻擊，而可以進行任何社交行為，或是自行參與一些攻擊弱小怪物的行動，直到獲得某些關鍵性的力量為止。</p> <p>• 冒險世界： 此處充滿著各式各樣應接不暇、接踵而至的考驗，通常是遊戲中的練功區，在這裡，將可能有怪物主動攻擊玩家。</p>	<p>在遊戲中隨時可進行，只要擁有 25 級以上的王族作為領導人，並且攻擊的對方擁有城堡。</p>

表 6 (續)

試煉任務	歷險任務	攻城任務
◆任務行為		
<p>某個非玩家角色會要求玩家進行某項任務，且此任務大多是戰鬥型任務，戰鬥成功之後會取得物品；而玩家必須攜帶此物品回到原先的地點與給予任務的非玩家角色認定後，還可再獲得一項寶物。</p>	<p>玩家在非練功區準備參與冒險，獲得某些決定性的力量後，他進入了練功區，並且在這個地方遭受各式各樣的考驗，取得勝利之後離開練功區。</p>	<p>雙方對戰，以取得勝利為目標。</p>
◆適合理論		
<ul style="list-style-type: none"> • 英雄的旅程 (Campbell) • 角色原型 (Propp、Vogler) 	<ul style="list-style-type: none"> • 英雄的旅程 (Campbell) • 角色原型 (Propp、Vogler) • 溝通行動理論 (Habermas) 	<ul style="list-style-type: none"> • 正邪雙方角色 (Propp) • 溝通行動理論 (Habermas)

得到比實驗室更詳盡的資料 (Rieman, 1993.04)。而所得的資料除有利於發展情境腳本、提供後續脈絡探索之演練、擬定訪談問題大綱及事後發展工作模式外，亦可提升受訪者對其遊戲互動過程中自我行為的察覺力，有利於受訪時主動揭露貼近真實情境的行為模式。

根據前述文獻整理，故事區分為「啓程階段」、「啓蒙階段」與「回歸階段」，各階段分別有數個連續或平行發展的情節（在日誌中則用「情境」一詞代替）。各故事情節的描述，是根據表 2 整理之內容所設

計，並且將某些情節加以合併或分割，以符合《天堂》現況。另外，使用者日誌對各項情節描述的用語，亦透過專家檢閱（expert review），修改為《天堂》玩家所熟悉的用語；在玩家與其他職業角色的互動行為方面，為了方便研究參與者填寫以及提供參考的紀錄項目，將「六大互動行動類別」的可能內容與代表項目加以編號，置於使用者日誌底部，由玩家自行判別符合之行為項目，選擇其編號填寫；而原本的「六大互動行為類別」標題，則經過專家檢閱後，修改成研究參與者較能理解的標題（見表 7）。

表 7：使用者日誌各項互動行為代號範例表

代號	實際行動
工具性行動→獨自一人完成的利己行為	
101	改變裝備
103	舉手或轉頭等
104	奔跑或行走
105	依靠建築物躲藏
策略性行動→所屬團隊進行戰鬥時的利己行為	
201	團隊所擁有的獨特外觀設計
204	改變團隊的隊形
2071	向敵方喊話或招降
210	破壞環境阻礙敵方進攻
溝通性行動→與夥伴、隊員的討論或交換行為	
303	以動作進行溝通
305	討論團隊如何利用建築物變換隊形
308	均分寶藏
3081	以物易物（等價物品交換）
309	私自進行合乎禮儀規範的單挑行為
310	討論社群的領地或城堡的設計
311	與他人約定時間

表 7 (續)

代號 實際行動

戲劇性行動→展現或判斷他人的真誠或欺騙

- 403 展現有言語意義的動作，例如舉起雙手代表投降
- 404 利用動作誘導敵人進行錯誤的攻擊
- 408 刻意使用較差或不適當的工具，把較好的工具留著以後使用
- 409 在背後攻擊他人
- 410 佈置領地顯示或隱藏自己的特色
- 411 與他人約定時間卻失約

正常規範行動→進行社群共有的行為，遵守認可的社交規則

- 502 在適當的情境中展現適當的表情
- 503 展現社群中共有約定的動作
- 505 依照社群中的共同意識／戰略進行依靠建築物的隊形變換
- 506 遵守遊戲管理所訂定的遊戲
- 509 遵守不得隨意攻擊一般玩家的規定
- 510 各個團隊之間互有領地範圍、互不侵犯
- 511 與社群成員共同訂定時間計畫表

議論行動→對遊戲系統或成員有抗拒的意見

- 601 質疑他人的化身外觀是不合乎規定的
 - 602 質疑他人的面部表情是不合乎規定的
 - 603 質疑他人的動作是不合乎規定的
 - 605 質疑他人的掩護動作是不合乎規定的
 - 608 質疑他人進行不合乎規定的交易或分寶藏
 - 610 質疑他人的領地或對環境的行為不合規定
-

填寫使用者日誌時，研究參與者應依照日誌欄目：(1) 將日常進行遊戲時遭遇的情境，加以編序，並將沒有遇到的情境刪除；(2) 排列出來後，還須依情境順序一一記下自己遇到的角色；(3) 並且使用代號，記錄他自身或與其他角色所發生的互動行為；(4) 再於說明欄備註該情境發生的狀況。使用者日誌之範例（以啓程階段為例）如圖 3。

甲 啓程階段（準備出發與路上發生的事）		情境順序	【開始記錄】
<ul style="list-style-type: none"> A 本來正在進行平常的遊戲（在此稱其為「平凡世界」），突然遇到一位 B 告訴他一個「A 未去過的地區」，要求 A 進行歷險（B 可能會為 A 帶路或給予 A 協助）。 			<p>上半頁是此章節中各情節細項的內容描述。</p> <p>參與者必須依照規則，將未曾遭遇到過的情節刪除，另外將剩下的情節加以排序。</p>
<ul style="list-style-type: none"> A 拒絕前往該地區（在此稱其為「冒險世界」），或拒絕接受協助，或刻意忽視 B 的訊息。 			
<ul style="list-style-type: none"> A 得到同伴、盟友或路上遇到的玩家所給予的協助。 			
<ul style="list-style-type: none"> 在前往該地區的路途中，故事中的危險逐漸顯露出來，目的是要測試 A 是否具備冒險的能力（測試的人會由外型恐怖的 C 來進行）。 			
<ul style="list-style-type: none"> A 進入了冒險世界。 			
<p>◆ 小提醒：也有您不是 A 而您的同伴是 A 的情況，例如上列第三點：（我是旁觀者，我看到）我的同伴接受了通暢器脈術。</p>			以粗線框提醒。
情境順序	遇見的角色職業	行為代號	說明

參與者需依情境順序並參照表 6 代碼進行填寫所遇相關角色與行為表。

圖 3：使用者日誌範例（啓程階段）

四、研究對象

（一）使用者輪廓

根據創市際市場研究顧問公司（2004）所進行的網路生活型態研究，可發現線上遊戲玩家年齡結構多集中於 15 至 29 歲。鑑於學術倫理因素，本研究排除未滿 18 歲玩家的部分，以 18 至 29 歲的線上遊戲玩家為參與者。另外在玩家的電腦經驗與遊戲資歷上，則根據波仕特線上市調網（2006.03.22）對遊戲玩家的調查，將佔四成玩家比例的每天進行遊戲數 1 至 3 小時修改為每週進行遊戲的時數為 7 至 21 小時。

同時，參與本研究的玩家，所扮演的職業角色需是經驗值 25 級以上的正義屬性，並需有參加血盟。簡單地說，《天堂》屬於一種歷險遊戲，非而對戰遊戲，因此所有玩家一開始並沒有屬性的分別；但若某些玩家刻意違反遊戲規則，例如惡意攻擊其他玩家，將成為邪惡屬性之玩家；這是遊戲中的例外情況，除卻人數稀少之外，亦與遊戲目的不相符，故將之排除。而經驗方面則是訂定在所有角色均有能力進行主要任務的 25 級，並且需有參加血盟。

綜合上述各項篩選條件，本研究預定招募的玩家，其使用者輪廓（user profile）整理如表 8。

表 8：本研究之《天堂》玩家使用者輪廓

項目	說明
玩家基本條件	
年齡	• 19 至 29 歲
性別	• 男女皆可 • 玩家性別與所扮演角色性別需一致
玩家遊戲經驗	
遊戲遊玩歷史	• 擁有《天堂》正式帳號 • 目前有固定玩《天堂》
遊戲頻率	• 平均一週玩線上遊戲 7 至 21 小時 • 超過 21 小時亦可
玩家所扮演的職業角色概況	
正邪屬性	• 正義屬性
等級	• 25 級以上
是否參加血盟	• 是
任務經驗	• 王族必須參加過攻城，其他四種職業角色（騎士、法師、妖精、黑暗妖精）不限

（二）招募

2007年3月5日起，本研究在各《天堂》相關討論區及全國大專校院BBS站「線上遊戲版」，發佈招募訊息，並詳列使用者輪廓與研究規則的篩選文件（screener）。人數方面，根據Kuniavsky（2003）所指出的5至8人為依據，針對《天堂》中五種角色，分別募集6位玩家，男女各半，共30位參與者。至於研究的流程，是依角色與性別，順序邀請參與者加入實驗，並在各個單一參與者實驗結束之際，隨即進行分析，發現模式相同後，便停止招募與邀請；反之，若發現模式不盡相同，則繼續招募、實驗、分析至模式相同後停止，故各類角色人數可能不盡相同。

五、研究執行流程

本研究實施流程分為三階段，以下分別說明。

第一階段為使用者日誌撰寫。在此階段，以專家檢閱方式，邀請兩位熟知脈絡式探索執行方法的研究人員與兩位熟悉《天堂》的玩家，^[5]共同檢核實驗設計大綱與使用者日誌格式，修正相關內容後，以第一位研究參與者進行前測，確認研究設計工具與流程之合適性與邏輯性。在確認無誤後，始將使用者日誌電子檔發給研究參與者，請其以一週為期限，於每次進行遊戲時，記錄自己遊戲的過程，並於記錄完成後，將該日之日誌電子檔回傳給研究者，研究者亦會於每日中午透過電話加以提醒。根據每日回傳之日誌，研究者開始逐日歸納研究參與者在遊戲中可能發生之典型歷險活動情境，並於一週後擬定該使用者族群相關的情境腳本，至此第一階段結束。

在第二階段，經聯繫合適之時間，研究者至研究參與者實際進行《天堂》遊戲的所在地點，要求其演練事先擬定之遊戲情境腳本，並於過程中進行脈絡式探索，蒐集相關資料。執行脈絡式探索期間，訪談者以Beyer & Holtzblatt（1998）及Hackos & Redish（1998）所建議之師徒形式（master/apprentice）進行訪談與觀察，受訪者為主控示範（master

），訪談者則為觀摩發問（apprentice）。此模式能有效避免受訪者下意識地將訪談者視為系統專家，而出現不合其實際狀況的行為。訪談以研究問題為核心，收集參與者於演練情境腳本中，所遭遇的利益相關者（stakeholders）、目標（goals）、意圖（intents）、觸發（triggers）、任務（tasks）、規則（rules）、製品（artifacts）與環境（environments）等脈絡線索，並在參與者同意下全程錄影錄音建檔。在情境腳本演練與訪談後，完成第二階段研究。

研究第三階段為分析解讀訪談資料，於每位參與者受訪完成後 48 小時內進行（Beyer & Holtzblatt, 1998）。根據訪談筆記、預錄影像資料，以及先前之使用者日誌，研究者以親和圖分析方法（affinity diagram method）^[6] 集群化資料，並整合成流程模式、程序模式、製品模式、文化模式與物理模式，除物理模式旨在提供受訪者操作環境與空間相關的硬體資訊，與研究問題不相關，故不列入資料分析外，經整併個別受訪者之工作模式（Holtzblatt, Wendell, & Wood, 2005），本研究以流程模式與文化模式作為主要分析與呈現之模式，主因為：(1) 針對研究問題，此兩類模型具較佳之解釋力；(2) 流程模式原本即涵蓋程序模式與製品模式。

肆、研究結果與討論

在工作模式與文化模式確定的前提下，完成脈絡式探索之參與者共有 20 人，分別是王族共 5 人（男 2 人，女 3 人）、騎士共 3 人（男 2 人，女 1 人）、法師共 4 人（男 2 人，女 2 人）、妖精共 4 人（男 2 人，女 2 人）、黑暗妖精共 4 人（男 2 人，女 2 人）。

根據 20 名脈絡式探索參與者之資料，研究者進一步歸納《天堂》線上角色扮演遊戲中，啓程階段、啓蒙階段、回歸階段三大章節之流程模式，與其相關職業角色生態的文化模式，並就此四個工作模式，分析解讀如下，各模式中代碼說明請參照表 9。

表 9：圖 4 至圖 7 代碼說明

代碼	說明
101	改變裝備
107	遇到問題時找人詢問問題並獲得解答
108	撿拾寶物
109	攻擊怪物
2011	改變裝備以擁有團隊對戰優勢
204	改變團隊的隊形
205	依靠建築物而進行團隊的隊形變換
207	與隊友以共同戰略作戰
209	攻擊敵方
211	等待適當的時間以便進行對團隊有利的行動
304	討論團隊的隊形
307	討論事情以取得共識
308	均分寶藏
3082	(金錢)交易
3083	幫助他人(無償)
503	展現社群中共有約定的動作
508	與其他玩家進行任何涉及物件的動作，但不是系統所支持的
511	與社群成員共同訂定時間計畫表

一、工作模式之探討

(一) 合併的啓程階段流程模式

流程模式經過合併後，可以看出全面性的角色與互動行爲。《天堂》的職業角色已依據研究發現的特質，對應至角色原型，因此在啓程階段（見圖 4），可以發現整個歷險團隊中，另有戰鬥組合，其中包含戰鬥幫助者與游離份子，負責進行整個團隊的戰鬥任務，而智慧幫助者則是負責補血。在互動行爲方面，此階段出現較多的策略性行動，至於各個角色之間，也發生了大量的溝通性行動，尤其是在均分寶藏方面。

Stage I

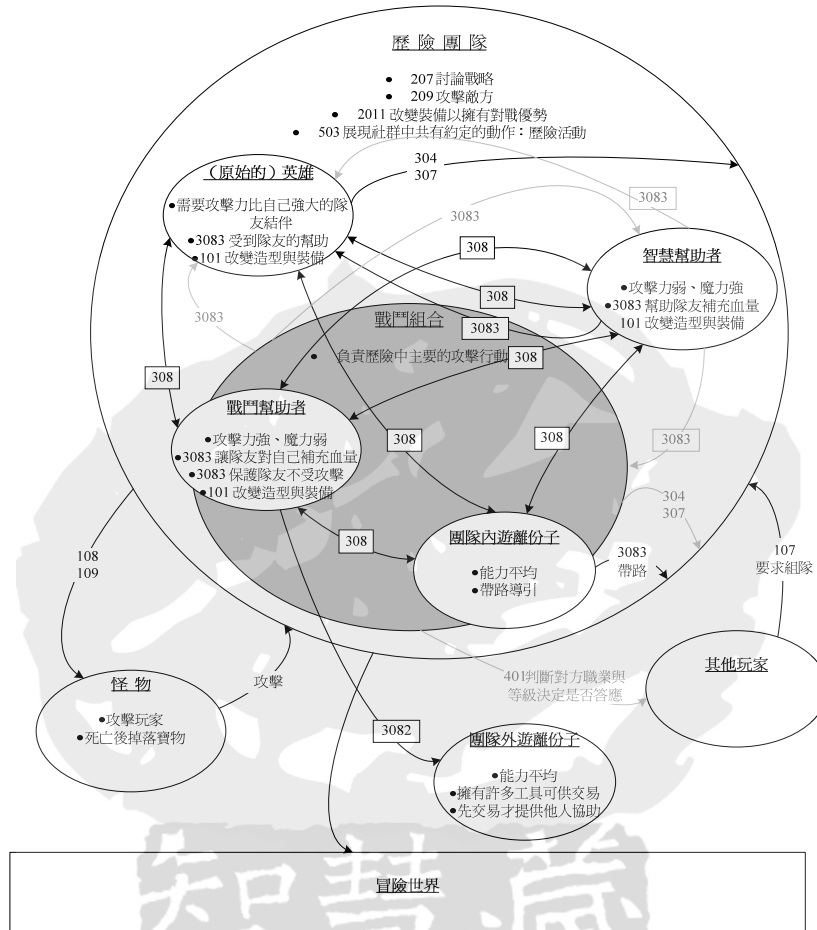


圖 4：合併的啓程階段流程模式。為了容易辨識，圖中灰色部分代表戰鬥組合整體所進行的行為。

(二) 合併的啓蒙階段流程模式

在啓蒙階段（見圖 5），團隊通常會面對大量的戰鬥，而成員在每一個戰鬥任務結束後，必須進行分寶藏的動作，或從事補血、保衛等事務，並不會出現其他討論意見類型的溝通性行動。不過，策略性行動也常在這個階段大量出現，內容主要集中於團隊的攻擊與變換隊形。

Stage II

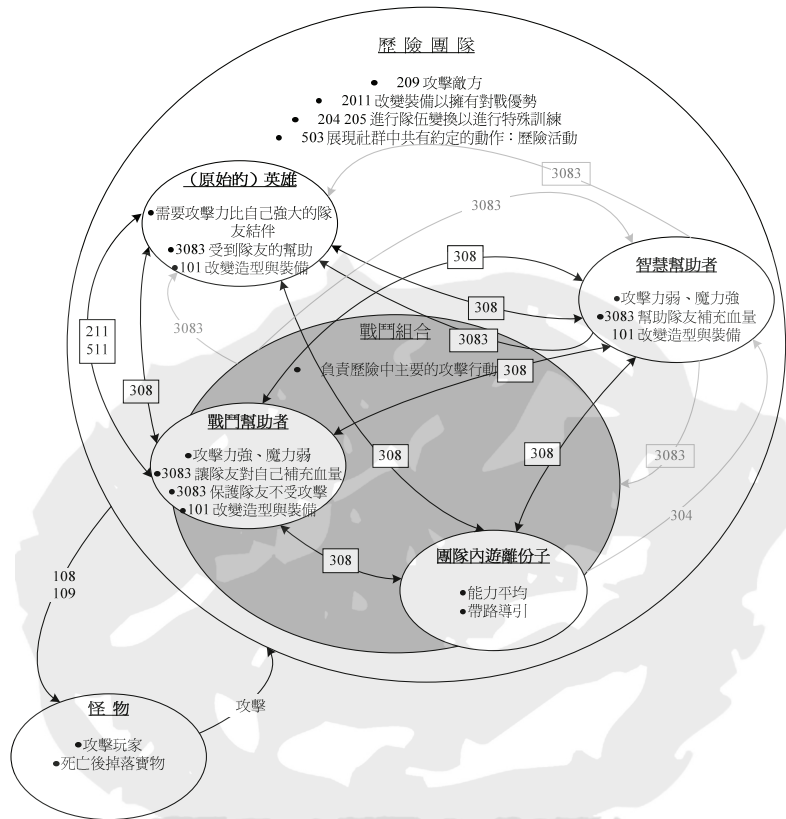


圖 5：合併的啓蒙階段流程模式。為了容易辨識，圖中灰色部分代表戰鬥組合整體所進行的行為。

(三) 合併的回歸階段流程模式

在回歸階段（見圖 6），所有策略性行動均未出現，這是由於團隊已完成了主要的戰鬥，而歷險當中常態出現的部分工具性行動與溝通性行動仍持續進行，例如撿拾寶物或均分寶藏等。整個團隊在完成了這次歷險的任務之後，會將自己的經驗，或是對其他玩家抱怨、質疑遊戲的設定等，與遊戲社群的其他玩家分享，因此他們都可說是完成了一次屬於自己的歷險旅程，而成爲下一個英雄的幫助者。

Stage III

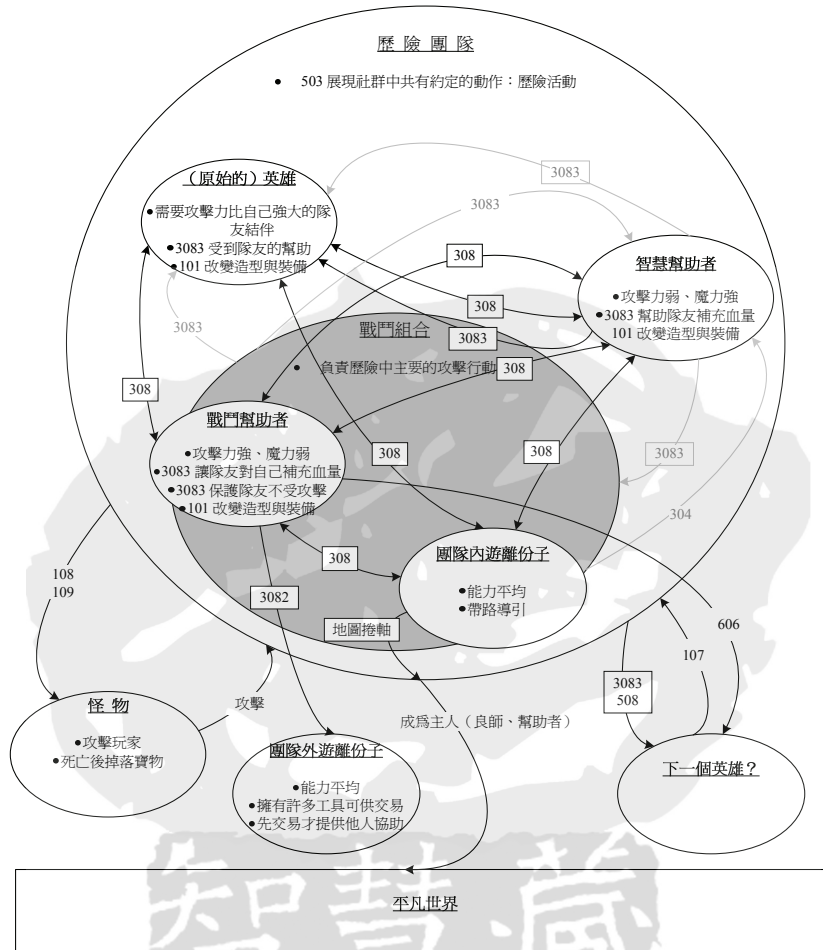


圖 6：合併的回歸階段流程模式。為了容易辨識，圖中灰色部分代表戰鬥組合整體所進行的行為。

(四) 合併的角色文化模式

《天堂》出現得相當早，遊戲也歷經數次改版，透過脈絡式探索與參與者的訪談，發現《天堂》的職業角色的生態與初期設定產生了差異。由於遊戲設計者在任務的設計上多以戰鬥為主，因此，擁有智慧的角色在這樣的角色系統中，僅淪為補血型的作用。

根據現況，《天堂》的角色文化（見圖 7），依據其屬性可分為戰鬥型角色與補血型角色。功能齊備與否，使得戰鬥型角色與補血型角色形成了優勢角色與弱勢角色。優勢角色相當獨立，能不依靠他人獨自進行遊戲，而弱勢角色則需要他人的幫助結伴歷險。

除了角色屬性之外，在多次改版後，《天堂》亦加入了現今遊戲市場中相當主流的攻城任務，另推出《天堂 2》。這是一種需要大型團隊共同參與的遊戲任務，但由於遊戲公司疏忽自家商品在同一個市場上，必然形成競爭，且消費者的型態可能嚴重重疊等問題，^[8]使這個任務不太受到玩家的青睞，甚至因此造成某些孤立存在的角色。

此外，設計者沒有顧及玩家對於某些角色的異議，就屬性與功能上加以改良，也影響了玩家參與的形式。例如改版後新增的黑暗妖精角色，與遊戲初期即存在的妖精角色，兩者皆可選擇接受或不接受群體任務的制約，以致愈來愈多的《天堂》玩家趨向單獨進行遊戲；在未來更可能出現相當大比例的玩家，只在非遊戲過程（即社交需求）與其他玩家進行互動，而喪失多人連線角色扮演遊戲的本質目的。Kriss（2000）認為，故事的發展不能違背整體的背景設定。尤其遊戲設計自初期就相當強調企劃需求與故事需求（Mateas & Stern, 2000），即使改版，仍須以當初企劃為基礎來進行，較能控制遊戲中玩家的生態，不至於發展到違背初期設定的窘況。

在分析角色文化的過程中，研究者亦發現玩家扮演遊戲角色時，另會考量「經濟問題」，因此在遊戲中，除了能力強大的角色具有優勢之外，能夠賺錢、省錢的角色，也相對較為強勢；例如「妖精」這個角色，相較於其他角色，不但戰鬥力強、魔力高，亦能以自己的角色能力賺錢，故備受玩家愛用。相當有趣的是，玩家所考量的「經濟問題」，不僅存在於遊戲的虛擬世界，其實還貫穿至實體世界；例如《天堂》所使用的貨幣「天幣」，已發展出兌換新台幣的匯率，若透過強大角色迅速練功至一定等級後，它所得到的寶物或裝備，均可在實體世界與他人交易，以獲取報酬與金錢。



圖 7：合併的角色文化模式

二、線上互動說書之三大故事章節情節分析

針對線上互動說書之三大故事章節與故事中的角色進行分析，五個職業角色所經歷到的情節，包含了「超自然的助力」、「跨越第一道門檻」、「重生」、「試煉之路」、「神化」、「有形的恩賜」、「返鄉」、「歸途的阻礙」、「救援」、「告知與分享」、「自在的生活」等；過去神話原型最起初的兩個情節「歷險召喚」與「拒絕召喚」，在線上互動說書中沒有出現。

在線上互動說書系統中，某些情節的觀點，不單只是單一觀點，而是涉及了「發生動作的人」與「接受動作的人」兩個角色。如在「遇見

各式各樣的人」情節中，將有角色遇見他人，亦有角色被遇見，而王族是唯一發生動作的人，被王族遇見的人則是騎士與法師；另外，在「歸途的阻礙」與「救援」情節中，王族、騎士、法師會經歷歸途的阻礙，但能受到妖精與黑暗妖精的救援，對於妖精與黑暗妖精來說，則是發揮了救援他人的功能。

最後，從研究結果亦發現，在招募參與者時受到排除的非正義角色，對於遊戲故事的發展，猶如非玩家角色（non-player character, NPC）一般，具有威脅性敵對角色的某些功能、行為，例如攻擊玩家等。這類型的非正義角色玩家在「試煉」或「阻礙」等情節發展上，亦具有相當的影響性。

三、線上互動說書之煽動時刻分析

在線上角色扮演遊戲的互動說書中，玩家無法明確地將各項衝突做切割，他們認為除了第一項衝突「跨越第一道門檻」之外，後續的「試煉之路」都屬於煽動時刻，因為一旦當中任何一個戰鬥無法完成，整個歷險故事將無法到達終點。此外，「超自然的助力」同樣也被玩家認為是一個煽動時刻，因為它即使並非衝突事件，但仍是形成故事的主要關鍵，換言之，假若玩家並未在此情節中得到助力，他將不會參與接下來的歷險。

四、線上互動說書之角色特質

根據本研究所觀察之線上遊戲，各種族與職業在線上互動說書的角色特質分析如下。

（一）英雄（王族）在線上互動說書中之特質

《天堂》中，符合「英雄」四項特質者，是「王族」這個角色，他也是符合項目數最多的角色，此與本文第三部分依據背景資料所整理之對應角色相符合。

其餘騎士、法師、妖精、黑暗妖精等四種角色，則至少符合了英雄特質中的兩項：「讀者最容易將自己與其聯想、對應的角色」、「在歷險中受到其他角色的幫忙」。而在參與者的主觀認定上，他們均將自己聯想為英雄的角色，在這次歷險中完成了英雄的旅程。

（二）幫助者（騎士、法師）在線上互動說書中之特質

根據文獻整理，幫助者的特質包含了「給予他人特殊物品或幫助他人」、「幫助他人度過難關之後很可能就會消失」、「良師過去很有可能也是英雄」、「戰鬥上幫助他人」、「智力上幫助他人」等五項。按照脈絡式探索的結果，除了王族沒有符合以上任一項特質之外，騎士、法師、妖精、黑暗妖精均個別符合了三項特質。其中，在本文第三部分，依背景資料的分析，已將騎士與法師認定為幫助者，前者是戰鬥幫助者，後者是智慧幫助者，而結果亦相同；此外，騎士與法師共同擁有兩項特質，分別是「給予他人特殊物品」、「良師過去很有可能也是英雄」等；且騎士另具備「戰鬥上幫助他人」的特質，法師則具備「智力上幫助他人」的特質。值得注意的是，根據脈絡式探索，「良師過去很有可能也是英雄」的特質，主要意指參與者在進行完歷險之後，會以「良師」的身分指導他人或幫助他人，至於為何過去也是英雄，則是因為這些角色亦曾經驗了英雄的旅程之故事情節。

以符合項目的總數而言，除王族之外的四種角色，固然皆可稱為幫助者，但是根據脈絡式探索的實地觀察，妖精與黑暗妖精於遊戲初期，可能會因其各項屬性均強大，而「舉手之勞」的幫助他人，然實際上，他們仍則較偏好獨自進行遊戲，不與他人組隊或進行社會互動。妖精與黑暗妖精某種程度雖符合了幫助者的特質，但與扮演騎士、法師的玩家相較，並無強烈地意識到自己是幫助他人的角色，因此，騎士與法師可被視為是神話式線上角色扮演遊戲中，較符合幫助者之角色。

（三）游離份子（妖精、黑暗妖精）在線上互動說書中之特質

「游離份子」在《天堂》中相當容易辨識，王族、騎士、法師等三

種角色，均未符合游離份子的任一特質，而妖精與黑暗妖精兩個角色，則明顯符合游離份子之特質，這些特質絕大部分均在背景故事的簡介中談及，只有「與其他種族之間的關係充滿不確定性」是透過觀察玩家互動而得到的結果。

(四) 線上互動說書之角色特質綜合分析

綜合上述分析可發現，在故事中，游離份子與英雄、幫助者相比，是較具中立屬性的角色，未必長久固定屬於某一團隊，這個現象呼應了 Propp (1928/1968) 曾將角色原型再細分為正邪雙方的概念，使得傳統的線性故事理論與角色理論，具有發展為雙重觀點的可能。本研究雖依據任務分析將兩隊對戰的攻城活動加以排除，但若以 Propp 正邪雙方的概念為理論架構，實可觀察《天堂》的攻城活動與其他大型多人對戰型角色扮演遊戲中，各個角色的行為特點，進而將 Campbell 的英雄的旅程，發展為雙重觀點的理論。

五、線上互動說書之互動行為

根據本研究所觀察之線上遊戲，六大互動行為在線上互動說書的特質分析如下。

(一) 典型工具性行動

最常出現的工具性行動是改變化身的外觀，以及攻擊怪物和撿拾寶物。此三項行動均能讓化身的屬性增強。其中，改變化身的外觀可以視為玩家進行攻擊任務的準備工作。

(二) 典型策略性行動

策略性行動原則上是以團體進行，為完成共同目標而擬訂計畫、相互合作的行動。因此，每個角色個體除需考慮自身的情況，努力完成其所負責的工作外，同時亦需考慮如何與其他隊友的配合，在遵守社群公約下，排除個體間在利益上可能的衝突，追求團體的成功。

（三）典型溝通性行動

經過分析與比較，典型的溝通性行動是雙方進行交換的動作，不論是交換意見（討論）、交換物品（交易、以物易物），都算是溝通性行動的範圍，由此可見，溝通性行動在根本上包含了兩種交換的型態。換言之，溝通性行動可分為兩種中介物質的溝通形式，其一是雙方交換的物件具有不同的本質，例如甲方出錢以換得物品，而乙方出物品以換得金錢，在這種情況下，交換包含了交易（錢換物品）與幫助他人（行動換成就感）；^[7]其二則是雙方交換的物件本質相同，例如甲方出意見以換得意見，乙方亦然，這種交換包含了討論與均分寶藏的行動。

（四）典型戲劇性行動

戲劇性行動在此次研究中，出現的項目與頻次均不高，只有玩家利用化身的外觀，對對方的屬性是否真誠進行判斷時，是屬於戲劇性行動的範圍。

（五）典型正常規範行動

玩家在遊戲中進行冒險任務，其中包含的各項行動，幾乎都屬於正常規範行動之內，因為這些行動全部都是展現群體共有約定下認可的行為，也受到遊戲社群的規範所限制。

（六）典型議論行動

議論行動在此次研究中，出現的項目不多，主要是玩家質疑系統的配置。若玩家質疑系統的配置之後，不想繼續參與投入，則有可能放棄此款遊戲。因此，議論行動的內容，原則上與玩家在遊戲中和其他玩家互動的行為較無關係，但是可作為遊戲設計者改版時的參考。

（七）線上互動說書之互動行為綜合分析

綜合上述，六大互動行為類別在神話式線上角色扮演遊戲中，出現比例不均衡的現象。與故事理論、角色理論之修正同時參照，可發現各互動行為亦具有中立屬性、正義屬性與邪惡屬性。正常規範行動是一一

遵循遊戲規則所進行的互動行為，屬於完全的正義屬性；議論行動起因於對遊戲系統之抗拒，可視為邪惡屬性；而工具性行動、策略性行動、溝通性行動則由於不論何種角色均可進行，其目的可能亦正亦邪，故屬於中立屬性；此外，戲劇性行動亦為中立屬性，唯其行動之背景，乃是基於遊戲中應同時存在正義與邪惡的角色。

伍、結論與建議

一、故事情節、角色與互動

（一）線上互動說書故事情節與過去神話原型之比較與探討

與過去單線故事的特性不同，線上互動說書系統原則上包含了遊戲與故事的元素。Adams（2004）認為，故事是吸引使用者進入電腦遊戲的關鍵原因之一，而電腦遊戲中的「挑戰」與故事是相輔相成的，玩家均保持著主動參與的心態，也就是主動參與故事的歷險，以及與其他玩家互動。

相反地，倘若玩家拒絕歷險遊戲任務的召喚或刻意忽視傳令者的訊息，則以現今多數遊戲系統來說，其所預設的故事情節將可能不會發生，換個角度而言，即是互動說書功能在設計上仍未完全。以社會面向觀點進行人際互動的互動媒體設計，應能一併考慮玩家選擇或不選某些情節的可能性，藉以提高互動說書系統對應於故事進行上的互動性。

自線上互動說書的概念出現之後，Mateas & Stern（2000）、Braun（2002）均認為情節進展與角色互動的要點，除了故事主角會與故事互動之外，更應該注重故事中的人際關係，並且，設計角色之間的具體互動行為有其重要性。

（二）線上互動說書的每個互動者都是主角

透過流程模式，可顯示出每個玩家在遊戲過程中，均受到其他角色的幫忙，同時，玩家容易將自己與遊戲角色加以聯想。也就是說，在多

人線上遊戲的世界裡，每個玩家都是主角，當玩家信任這個新世界的時候，他們便會創造出屬於自己的故事（Fraser, 2000；Klug, 2002），在《天堂》則是完成了一趟屬於自己的英雄旅程。在線上互動說書中，每個玩家均主動且積極地參與遊戲任務，自我認定為歷險的英雄，亦是接受他人幫助的角色（Propp, 1928/1968）；但就傳統線性故事的角度而論，由於遊戲的任務設計是依據英雄的旅程為藍本，故僅有單一角色在背景故事上被視為英雄。

從研究分析結果觀之，互動者在線上互動說書系統中得到的互動經驗，與傳統線性故事的經驗相異。在傳統的神話故事中，英雄只有一個，而故事的終極目標便是打倒魔王；在角色部分，固然有多至八種角色能夠推進故事情節的發展，但此類文獻均無提及是否其他角色亦有類似英雄的屬性，共同存在於故事進行中。換言之，線上互動說書系統是一個多人的環境，設計者如何讓各種屬性的角色，均能從頭到尾參與故事，並且發揮不同的角色功能，以促進玩家的參與，是相當大的考驗。設計方面的建議將於後文詳述。

（三）線性故事理論與單一觀點角色理論之修正

本研究依據 Campbell（1968／朱侃如譯，1997）的英雄的旅程為文獻基礎進行研究，在選取遊戲時，亦根據任務分析的結果，而考量神話式線上角色扮演遊戲，並著重於觀察玩家以該故事為背景所進行的互動行為，以及情節如何發展。根據研究結果，發現 Campbell 的理論固然為線性故事理論，但經過部分修正後，亦可適用於如《天堂》的線上角色扮演遊戲；此外，若加入非玩家角色，其功能亦將影響故事理論中各情節之重要性。

另一方面，雖然 Propp（1928/1968）提出了正邪雙方角色的看法，但早期的角色理論仍多屬於單一觀點的角色功能歸納，且在線上遊戲尚未發達的年代，礙於研究環境的限制，相關理論實難以進一步深究。不過，目前市面上除了《天堂》一類之線上角色扮演遊戲，其他大型多人

對戰型線上角色扮演遊戲也相當受到矚目，若能基於目前的環境，針對角色理論作出進一步探索，Campbell 的「英雄的旅程」預期可發展為雙重觀點的理論。

（四）線上互動說書中所出現的角色原型及其特質

線上互動說書中的角色特質及其任務設計，有明顯的相關性，如英雄與幫助者往往透過自身的專長，進行相關的任務。遊離份子在特質與行動上相當類似，其特質包含了轉型者的不確定性與改變，亦即會不時改變效忠的對象，他的存在能夠時時刻刻提醒著讀者或英雄「事情不如所見那樣子」（Vogler, 1992）。正如上述整理，《天堂》中的游離份子，有時會對其他玩家伸出援手，但有時亦會要求交易，不主動免費幫忙；此外，游離份子有時喜好獨自進行遊戲，只求獨善其身，但有時也會效忠於某個團隊的隊長，協同解決困難。

（五）線上互動說書中角色的互動模式

在本研究中，研究對象主要發生的溝通行動，均集中於工具性行動、策略性行動與溝通性行動三項。Manninen（2003）認為，以溝通行動理論分析線上遊戲玩家的社會互動，對於指出「哪一部分的互動形式不受到遊戲的支持」是相當有用的，據此，本研究發現，戲劇性行動、正常規範行動、議論行動較不受到系統支持，亦即經分析後歸類為中立屬性的三項互動行為，較受到系統的支持。

回到理論面向，歸類為中立屬性的三項互動行為之相同處，為其行為均具備目的性質，換言之，玩家的動機與行為目的，較著重於與「娛樂與社交」、「自我肯定」相關的工具性行動、策略性行動、溝通性行動，較不著重於與「社會規範」相關的戲劇性行動、正常規範行動、議論行動（林子凱，2001）。而人們之所以樂意參與虛擬社群的因素，則涉及「幻想」的成分，甚至是更深層的「逃避歸屬」動機，尤在線上角色扮演遊戲中，更可得到充分的實現（Armstrong & Hagel, 1996；蘇芬媛，1996）。

二、線上互動說書的設計

本段根據研究所整理出的結論，與過去討論互動說書的設計理論相結合，提出在線上互動說書系統中，有關故事情節、角色與互動的設計概念。

(一) 情節編寫與玩家自由度

互動說書的設計一直以來遭遇到的主要問題就是如何去結構一個有張力且有意義的互動經驗，而且同時還要具備良好的事前編寫（pre-authored）情節。這是一個時常存在的兩難困境，因為當互動設計者想要採取讓角色能夠進行大量決策的情節發展設計之時，編寫者同時可能早已編出不同的故事走線（Peinado & Gervás, 2004）。許多學者因此擔心互動說書的設計會過於著重故事的發展，而使玩家遊戲的過程減少。學者不斷提出各種方式改善這種現象，其中，以 Mateas & Stern（2000）的論述較受重視。他們建議爲了要讓故事順遂的發展，故事中的角色並不重在揭露其個性，而是重在設定好的正確特質。這個說法適合應用在線上遊戲的互動說書，而《天堂》亦相當程度的符合此設計原則（五種特質的角色）來進行其遊戲；但是自研究結果，尤其在多人的互動部分發現，《天堂》故事設計過於鬆散，以致玩家的行動集中於某些面向；或者是在特定任務的情節下，僅考量到某單一角色的參與狀況，因而造成以下結果：若非僅顧及玩家與情節的互動，而忽略玩家與玩家的互動，就是只顧及玩家與玩家的互動，而忽略玩家與情節的互動。

(二) 遊戲中非玩家角色的設計對情節的影響

依據分析結果，玩家在進行歷險任務時，主要皆與自己所屬團隊的隊友發生互動行爲，較少與其他玩家發生互動行爲。尤其在啓蒙階段、遇見各式各樣的人情節中，參與的角色只有王族、騎士與法師三種，玩家反而是與非玩家角色互動頻繁。這顯示非玩家角色不僅在過去以單人進行的線上遊戲故事裡，具有關鍵的影響力，即便在以實際玩家扮演化

身 (avatar) 為互動主體的多人線上角色扮演遊戲中，其存在依然重要，可使玩家所經歷的情節更加多樣化。Mateas & Stern (2000) 所列出的故事需求包含了短暫一人玩樂 (short one-act play) 以及三角色 (three characters) 的條件，所謂三角色意指遊戲需要具備至少三個角色，其中二個角色即是由電腦所控制，這是為了藉由電腦角色的出現，來刺激導引玩家共構故事，並不中斷地持續發展。

因此，固然大型多人線上角色扮演遊戲的玩家希望擁有更多的遊戲自由，但是，加入更多非玩家角色，並非限制住故事走線，而是能夠讓情節更加豐富。

(三) 角色屬性設計的多樣性及其與任務類型的搭配

角色設計是故事中相當重要的一個考量與研究的議題，Strömberg, Väättänen & Rätty (2002.06) 以一個角色和故事連結良好的遊戲為例，指出當角色的意義和功能都能夠被玩家適當地理解時，玩家將能更為投入。《天堂》的角色設計，騎士擅長戰鬥、法師擅長施法、王族擅長領導，而妖精則均擅長且另外具有導引的能力，然這些角色任務卻過份圍繞在「打怪」和「升級」的故事軸線上。Ducheneaut & Moore (2004.11) 以《Star War Galaxies》的玩家社會互動行為分析為例，指出該遊戲除有如同《天堂》的角色屬性設計與遊戲故事任務外，亦提供服務導向的角色，例如醫生角色能夠透過協助他人治療病痛、紓解疲勞而獲得自身的經驗值；又如酒吧藝人 (entertainer) 與其他玩家存在著「買藝」(buff) 的互動行為，玩家需要付出金錢，觀賞藝人表演以提昇自己的屬性，而藝人也因此獲利。

這類更具社會性、多元化的遊戲設計意識，並不存在於《天堂》中，即使《天堂》各角色擅長能力皆有不同 (魅力、智力、戰鬥力)，但因其遊戲任務過於偏向戰鬥，造成不具戰鬥力的角色乏人問津，甚至不容易與他人組隊。例如妖精類，固然被設定成一個不受其他種族歡迎、容易遭到攻擊的角色，但正因其各項能力提昇的速度，比受攻擊而降低

等級的速度快，因此，該角色便在《天堂》中形成一枝獨秀的奇特局面；更甚者，由於妖精角色受到玩家歡迎，設計者更以此為藍本，增加各項能力更強大的黑暗妖精一族，至此，該遊戲的發展已偏離原始的設計初衷，而各個角色的特性及其受歡迎的程度亦相去甚遠。總結來說，角色屬性與故事任務的交相配合，非常重要，也深深影響了該遊戲進一步發展的空間。

（四）角色特質的主控能力需一致

《天堂》的角色生態中，存在幾個有趣的現象，例如：戰鬥力強大的騎士，理應在以戰鬥任務為主的遊戲世界中受到歡迎，但實情並非如此。這是因為騎士的戰鬥力與自身的練習和裝備有關，因此，他首先必須透過交易取得強大的裝備，才能讓該角色的能力發揮出來，也就是說，騎士的能力大半仰賴非自身的特質。反觀妖精一族，雖然戰鬥力不若騎士，但其擁有自己自足、製作工具的能力，不需以金錢購買裝備，換言之，妖精的各項屬性均完全受控於自己。類似的狀況，亦出現在王族角色身上。雖然王族的戰鬥力不若其他角色，但在組隊上卻缺其不可，因此王族在屬性上是以魅力為主，也就是偏重「社交屬性」來吸引大量盟友擁護結盟，名義為共主，但卻對於任務的參與不具備高度的主控能力；然若是妖精，則能完全獨自進行遊戲。此類在角色上主控與受控程度不一的屬性，對於玩家之間的互動性有潛在的危險。

在任務設計時，設計者若將角色能主控的特質，與角色受控於他人的特質分離，除了對遊戲的公平性有所幫助，也能夠讓各個角色平等獲得玩家的青睞。

（五）協助新進玩家練功以避免使用外掛程式迅速升級

由於每個玩家進入遊戲的時間不同，因此當老手玩家到達進階等級時，仍然會有新進玩家還僅在初階等級，並且渴望迅速升級。《Star War Galaxies》設立了學徒制度，讓老手玩家願意主動訓練新手玩家，並提昇某些「為人師」的經驗值（Ducheneaut & Moore, 2004.11），這樣的

設計，確保了玩家之間的互動更為興盛。而根據研究《天堂》的結果，其設計忽視了玩家想要迅速升級的意圖，因此許多人是以外掛程式自動執行練功任務，玩家本人甚至不用坐在電腦前，一樣也能升級。

雖然設計學徒制度，未必能夠完全避免外掛程式的使用，但是制度的存在，會使得某些玩家必須主動協助、訓練他人，因此能夠讓該遊戲對於新手的包容性更高，同時亦能讓玩家在練功的過程中，享受互動的樂趣，而不只是用外掛程式迅速達到所欲的等級。

（六）互動形式的設計

本研究以互動行為類別之分析取徑（溝通行動理論），來探討線上角色扮演遊戲玩家於不同故事情境中，所可能出現的互動行為；除可供後續研究者於歸納相關之互動形式模型（interaction form models）時，作為參考，亦能對遊戲開發者於設計初期階段，提供一個較全面性的設計思考觀點。亦即，遊戲設計者在設計玩家間的互動行為之際，若能一方面考量六大溝通行動，另一方面考量十二種互動形式，將其分項歸類製表後再逐一檢視、調整，將能夠進一步提升玩家的互動經驗。

註釋

- [1] 最早的大型多人線上角色扮演遊戲為 MUD，是「多人地下城堡」(multi-user dungeon)、「多人世界」(multi-user dimension) 或「多人對話」(multi-user dialogue) 的簡稱，指的是一個存在於網路、多人參與、使用者可擴張的虛擬實境(陳祈年，2005)。
- [2] 關於故事的定義，可分為廣義與狹義兩種。廣義的定義是以「人」的觀點來定義，如施志昇(1998)指出，故事是讀者經由敘事作品提供的證據和線索所建構出來的想像世界；而 Short(2001)則主張，故事是一種人生的形式，此其中，有種清楚且明確的「行動對敘事的對話」(activity-to-narrative conversion)，並且人會主觀選擇某些事件，認定其是「屬於他的人生故事」，這種選擇帶有相當的主觀判斷。上述對故事的定義是非常廣義的，而故事的狹義定義則被較多人使用。
- [3] 互動說書和互動小說有某些程度的差異，譬如互動說書是在豐富的電腦環境中，展現戲劇和動態現象，而互動小說則是基於文字介面的非線性說書。因此，撇開文字介面或圖形介面等技術議題，互動說書與互動小說在本質上均為「說書」的媒體，故此二者仍是相似的。
- [4] 煽動時刻原則上是存在於啓程階段的一個單一獨立事件，就其時間點而言，有重疊的部分，並非如故事結構三大章節，各自有明顯不同的事件相互切割，如表 2 所示；煽動時刻主要是探討「衝突」的概念，故特別提出。
- [5] 兩位《天堂》玩家均為資深玩家，其中一位是在遊戲產業相關刊物上，專門撰寫《天堂》文章的作者，另一位則是在自己的部落格中，針對《天堂》進行各方面的分析，而此部落格每日瀏覽人次達數百人。
- [6] 親和圖分析方法由日本學者川喜田二郎(Jiro Kawakita)所提出

，亦稱 KJ diagram 或 KJ analysis。在工商管理界主要用來釐清、歸整大量的構想、觀念、對策、想法等，以利進一步的分析，進而找到對策。

[7] 幫助他人是爲了「提出自己的能力給予他人，而使自己得到成就感」一說，是參與本研究脈絡式探索的玩家，在接受訪談時所表示的意見，此屬個案。至於幫助他人的行爲能夠讓提供幫助者得到什麼報償，此一問題超出本研究範圍，故不在此討論。

[8] 《天堂 2》是攻城型的遊戲，喜好攻城的玩家聚集於此，而仍身處於《天堂》的玩家，則多半偏好小型團隊的歷險。



附錄

【情境腳本】

1. 今天，如往常一樣你進入了《天堂》開始進行遊戲，請隨意地依照平常的遊戲過程（此為平凡世界）進行，不要刻意為了此研究的緣故而進行從未參與過的活動。請注意以下事項是你有可能被研究者問到的問題：
 - (1) 有沒有任何朋友或路人前往邀請你一起參加其他活動（如前往某地區練功），你的決定如何？為甚麼？
 - (2) 你是不是因為過去曾聽說什麼消息，讓你想要參加某個活動？
 - (3) 是什麼決定性的因素讓你考慮參加此活動？
 - (4) 開始參加活動後（進入了冒險世界），你是否馬上遇到什麼考驗？你是否覺得這次的考驗必須通過，才能接著參與接下來的活動？
2. 你通過了考驗，進入了冒險世界。接下來的考驗更是接踵而至，並且愈來愈困難。你遇見了許多各式各樣的人，他們都與你建立了關係，並且（在等級上或心理上）改變了你的狀態。最後，你終於擊敗強大的敵人，也獲得了強大的寶物。請注意以下事項是你有可能被研究者問到的問題：
 - (1) 你遇見了什麼特別的人？與他們建立了什麼關係？他們的出現改變了什麼（例如：讓你的心情愉快、讓你的等級提昇、讓你差點誤判情勢）？或甚至他們的出現導致你決定繼續參與活動或放棄活動打道回府？
 - (2) 你擊敗了敵人之後，得到了什麼？除了等級、經驗值等屬性的增加之外，你覺得因此而受到其他人的崇敬嗎？
3. 你結束了冒險並即將回到平凡世界。請注意以下事項是你有可能被研究者問到的問題：

- (1) 你是否有經歷到非戰鬥型的阻礙讓你的歸途更加困難（例如迷路）？你如何解決？
- (2) 你想要將你的經驗分享給他人嗎？為甚麼（例如：想要幫助他人更容易冒險、想要鼓勵大家前往這個區域冒險、或單純為自己的這次挑戰留下記錄等）？透過什麼方式？



參考書目

- 波仕特線上市調網 (2006.03.22)。〈2006 線上遊戲調查報告 最受歡迎遊戲第一名 角色扮演〉。上網日期：2007 年 1 月 31 日，取自 <http://66jacky.blogspot.com/2006/07/2006.html>
- 于正雯 (2004)。《角色扮演於電腦教學遊戲之研究——以五上社會科台灣的自然環境單元為例》。中山大學海洋環境及工程學系研究所碩士論文。
- 朱侃如譯 (1997)。《千面英雄》。台北：立緒文化。(原書：Campbell, J. [1968]. *The hero with a thousand faces* (2nd ed.). Princeton: Princeton University Press.
- 周榮 (1998)。《電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 林子凱 (2001)。《線上遊戲「天堂」之使用者參與動機與滿意度研究》。成功大學企業管理研究所碩士論文。
- 施志昇 (1998)。〈解開互動式多媒體的「故事密碼」〉，《教育科技與媒體》，37：10-27。
- 許朝欽 (2003)。《大型多人線上角色扮演遊戲中個人化服務設計之探討》。元智大學資訊傳播學研究所碩士論文。
- 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》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 葉思義、宋昀璐 (2004)。《數位遊戲設計：遊戲設計知識全領域》。台北：碁峰。
- 管中祥 (2002)。〈從 Habermas 的溝通觀再思考媒體傳播過程的權力意義〉，《中華傳播學刊》，2：185-220。上網日期：2006 年 11 月 26 日，取自 <http://www.benla.mymailer.com.tw/study/study-29.htm>
- 賴柏偉 (2001)。《虛擬社群：一個想像共同體的形成——以線上角色扮演遊戲「網路創世紀」為例》。世新大學傳播研究所碩士論文。

- 創市際市場研究顧問公司 (2004)。〈誰擅用網路汲取資訊？網路資訊獲取族群生活型態剖析〉。上網日期：2006年6月15日，取自 http://www.insightxplorer.com/lifestyle/lifestyle_02_05.html
- 蘇芬媛 (1996)。《台灣 MUD 使用者動機、行為與遠距臨場感之研究》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- Adams, E. (2004). Dramatic novelty in games and stories. Retrieved April 10, 2006, from http://www.designersnotebook.com/Columns/067_Dramatic_Novelty_in_Games_/067_dramatic_novelty_in_games_.htm
- Argyle, M. (1975). *Bodily communication*. NY: International Universities Press Inc.
- Armstrong, A., & Hagel, J. (1996). The real value of online communities. *Harvard Business Review*, 74(3), 134-141.
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. London: Sage Publications.
- Beyer, H., & Holtzblatt, K. (1998). *Contextual design*. San Francisco, CA.: Morgan Kaufmann Publishers.
- Braun, N. (2002). *Storytelling & conversation to improve the fun*. MA: Kluwer Academic Publishers, Norwell.
- Brook, K. M. (1996, 11). *Do story agents use rocking chairs? The theory and implementation of one model for computational narrative*. Proceedings of the Fourth ACM International Conference on Multimedia 96 (pp. 317-328), Boston, MA.
- Burgoon, M., & Ruffner, M. (2000). *Human communication*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Crawford, C. (2004). *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley: New Riders.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004, 11). *The social side of gaming: A study of interaction patterns in a massively multiplayer online game*.

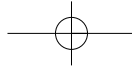
- Proceedings of the ACM International Conference on Computer-Supported Cooperative Work (pp. 360-369), Chicago, IL.
- Ericsson, K. A., Teschroer, C., & Krampe, R. T. (1990). The role of practice and motivation in the acquisition of expert-level performance in real life: An empirical evaluation of a theoretical framework. In M. J. A. Howe (Ed.), *Encouraging the development of exceptional skills and talents* (pp. 109-130). Leicester: The British Psychological Society.
- Evard, R., Churchill, E. F., & Bly, S. (2001). Waterfall glen: Social virtual reality at work. In E. F. Churchill, D. N. Snowdon & A. J. Munro (Eds.), *Collaborative virtual environments: Digital places and spaces for interaction* (pp. 265-281). London: Springer-Verlag.
- Fiske, J. (1982). *Introduction to communication studies*. London: Routledge.
- Fraser, G. D. (2000). Real-time interactive storytelling. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 33(4), 14-16.
- Freytag, G. (1863). *The technique of the drama*. NY: Johnston Reprints (in 1968).
- Gillespie, T. (1997). Digital storytelling and computer game design. Retrieved August 22, 2006, from <http://www.indiana.edu/~slizzard/articles/acm97DigStory.htm>
- Glassner, A. S. (2004). *Interactive storytelling: Techniques for 21st century fiction*. Natick, MA: AK Peters, Ltd.
- Hackos, J. T., & Redish, J. C. (1998). *User and task analysis for interface design*. NY: John Wiley & Sons.
- Hagebölling, H. (2004). *Interactive dramaturgies: New approaches in multimedia content and design*. Berlin, Germany: Springer-Verlag.
- Holtzblatt, K., Wendell, J. B., & Wood, S. (2005). *Rapid contextual design: A how-to guide to key techniques for user-centered design*. Boston, MA: Morgan Kaufmann Publishers.

- Jerz, D. G. (2000a). Interactive fiction: How is it different? Retrieved June 2, 2006, from http://jerz.setonhill.edu/if/differs_from.htm
- Jerz, D. G. (2000b). Playing, studying and writing interactive fiction (text adventure games). Retrieved August 12, 2006, from <http://jerz.setonhill.edu/if/index.html>
- Klug, C. (2002). Implementing stories in massively multiplayer games. *Gamasutra 2002* [Online]. Retrieved February 17, 2006 from http://www.gamasutra.com/resource_guide/20020916/klug_01.htm
- Kriss, A. (2000). Better plots. Retrieved August 22, 2006 from <http://www.gamedev.net/reference/articles/article1021.asp>
- Kuniavsky, M. (2003). *Observing the user experience: A practitioner's guide to user research*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lindley, C. A. (2002.06). *The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling*. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference (pp. 6-8), Tampere, Finland.
- Lindley, C. A. (2002.08). *Conditioning, learning and creation in games: Narrative, the gameplay gestalt and generative simulation*. Keynote paper of workshop on Narrative and Interactive Learning Environments, Edinburgh, Scotland.
- Manninen, T. (2003). Interaction forms and communicative actions in multiplayer games. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 3(1) [Online]. Retrieved March 25, 2006, from <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>
- Mateas, M., & Stern, A. (2000). *Towards integrating plot and character for interactive drama*. Working notes of the Social Intelligent Agents: The Human in the Loop Symposium, AAAI Fall Symposium Series, Menlo Park, CA.
- Peinado, F., & Gervás, P. (2004). *Transferring game mastering laws to*

- interactive digital storytelling*. In S. Göbel, U. Spierling, A. Hoffmann, I. Iurgel, O. Schneider, J. Dechau & A. Feix (Eds.), Proceedings of the Second International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, Lecture Notes in Computer Science 3105 (pp. 48-54), Darmstadt, Germany.
- Propp, V. (1928/1968). *Morphology of the folktale* (L. Scott, Trans.). Austin, TX: University of Texas Press.
- Rieger, R., & Gay, G. (2001). Using mobile computing to enhance field study. Retrieved July 10, 2006, from <http://www.oise.utoronto.ca/cscl/papers/rieger.pdf>
- Rieman, J. (1993.04). *The diary study: A workplace-oriented research tool to guide laboratory efforts*. Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 321-326), Amsterdam, Netherlands.
- Romero, L., Santiago, J., & Correia, N. (2004). Contextual information access and storytelling in mixed reality using hypermedia. *Computers in Entertainment*, 2(3), 12-12.
- Rosson, M. B., & Carroll, J. M. (2002). *Usability engineering: Scenario-based development of human-computer interaction*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schell, J. (2005). Understanding entertainment: Story and gameplay are one. *Computers in Entertainment*, 31, 6-6.
- Shelly, B. (2001). Guidelines for developing successful games. Retrieved August 20, 2006, from http://www.gamasutra.com/features/20010815/shelley_01.htm
- Short, E. (2001). What's if? Retrieved March 5, 2006, from <http://emshort.home.mindspring.com/whatsif.html>
- Spierling, U. (2005). Interactive digital storytelling: Towards a hybrid

- conceptual approach. Retrieved June 27, 2006, from <http://www.digra.org/dl/db/06278.24521.pdf>
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1992). *New vocabularies in film semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond*. London : Routledge.
- Stammers, R., & Shepherd, A. (1995). Task analysis. In. N. Corlett & J. Wilson (Eds.), *The evaluation of human work* (pp. 144-168). London: Taylor and Francis.
- Strömberg, H., Vääänen, A., & Rätty, V. P. (2002.06). *A group game played in interactive virtual space: Design and evaluation*. Proceedings of the Fourth Conference on Designing Interactive Systems (pp. 56-63), London, England.
- Vogler, C. (1992). *The writer's journey: Mythic structure for storytellers and screenwriters*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- White, H. (1980). The value of narrativity in the representation of reality. *Critical Inquiry*, 7(1), 5-27.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. London: Faber & Faber.





Interactive Storytelling and Mythical MMORPGs: A Study of Story Plots, Characters, and Interaction Behaviors

Chien-ju Chou & Jiunde Lee*

Abstract

Based on the observation of an online interactive storytelling environment (Lineage), this study mainly explored the design issues with regard to story plots, character types, and the interactions between them. A contextual inquiry was conducted to collect qualitative data drawing on theories related to Campbell's "Hero's Journey", Propp's "Character Types", and Habermas's "Communicative Action Theory". The study showed: (1) all types of game characters possessed the hero attribute; (2) helpers usually have certain type of high ability; (3) there is no "refusal" plot; (4) "initiation" stage differs significantly from the original story archetype; (5) the assigned tasks should highly match with the character's attributes to enhance the player's experience; (6) the actions that happened most frequently are: instrumental action, strategic action, and communicative action.

Keywords: interactive storytelling, character archetypes, hero's journey, contextual inquiry, communicative action theory

* Chien-ju Chou is Master Student at the Institute of Communication Studies, National Chiao Tung University, Taiwan.
Jiunde Lee is Associate Professor at the Institute of Communication Studies, National Chiao Tung University, Taiwan.