

國立臺灣大學社會科學院社會學系

碩士論文

Department of Sociology

College of Social Sciences

National Taiwan University

Master Thesis



學著做玩家：線上遊戲框架中的社會秩序

——以魔獸世界與英雄聯盟為例

**Becoming a Player: How Collaboration
(Re-)creates Social Order in Online Games**

張玉儒

Yu-Ju Chang

指導教授：陳東升 博士

Advisor: Dung-Sheng Chen, Ph.D.

中華民國 103 年 7 月

July, 2014



致謝

一本論文的誕生常常需要很多人的幫助，這本論文也是如此。

開始形成這本論文的初步構思，是在 2012 年年中。而後，在 2012 年的暑假，有幸得到周遭親朋好友的介紹與幫忙¹，我認識了許多慷慨分享他們經驗的玩家。在 2012 年 7 月到 9 月的三個月中，三十多名玩家與我暢談他們的遊戲心得，讓我這個遊戲新手了解了遊戲世界的大致面貌，對於他們熱情的幫忙我無限感激。隨著訪談的進行，在這三個月裡面我也看到許多令我深感興味的現象，開始初步分析、挖掘它們。在這階段，同學黃上銓是我主要的討論對象。與上銓的討論給了我很多靈感，當初討論時所提及的概念，也散見在本論文第二、六章中。

2012 年 10 月，在歐盟 Erasmus 計畫與台大的幫助下，我赴德國柏林自由大學交換。在那裡，我修了由柏林自由大學政治學系 Kristina Klinkforth 開的「Governance in the Information Age」這門課。因為這門課，我第一次接觸到 Robert Axelrod 的《The Evolution of Cooperation》，這本書讓我深受啟發，也再次體驗到了學術思考的樂趣。從 Thomas Hobbes 提出的經典問題，到 Axelrod 試圖提出的解答，我開始用合作的角度去理解線上遊戲。雖然日後看來，我的路線已經偏離 Axelrod 所屬的學科領域許多，而分析概念與分析方式也主要取自社會學，但他對於合作的分析給了我新的思考方向。我在這門課上的期末報告日後也被我改寫成了論文的第二章，當然，在從英文轉譯到中文時，我也再度對我的分析架構進行了調整跟修改。在第二章的英文版本成形時，也感謝友人 Hannah Dunham 幫忙修改。

2013 年我回到台灣，有幸能夠得到陳東升老師的指導，繼續發展這篇論文。口委張玉佩老師、林日璇老師也在 2014 年應允擔任口委，並給了我非常多相當好的建議。這本論文的章節安排，以及呈現問題的角度，都受益於三位老師的幫忙。雖然仍不完美，但老師們的指點讓我看見了自己的盲點。在 2014 年的寫作過程中，上銓常常擔任我的論文讀者，以及第一個暢談寫作想法的對象，在此也要再度特別感謝他。當然這本論文尚有許多努力空間，無論在問題呈現或論述的精細度來說，都仍有改善的空間，像是在 2014 年 7 月之後發生的許多社群中的重要事件，如英雄聯盟中玩家利用 DDos 攻擊在遊戲中得勝等，雖可能會改變遊戲中原有的社會規則，但因為時間匆促，在分析方面力有未逮，得靠往後的研究者補足。

寫作過程中的艱辛，以及所需的耐力與毅力，實不足為外人道也，感謝柯志

¹ 為了儘量做到受訪者匿名，在這我選擇不寫出幫忙介紹受訪對象的親友姓名。真的非常感謝各位的幫忙。

哲老師、萬毓澤學長、亞馬遜聚會的朋友們、奕為、方德、舒雅、意婷、球球、崇任、綦泓、佳萱、曼資、敏怡在這個時期願意跟我討論並給予我心理上的支持，惠仔、Brendan 幫忙修改英文摘要。在各種不務正業的「課外活動」中，如我在德國的一年，以及翻譯工作坊、版權營、Rails Girls、Python Taiwan、PyLadies、韓文學習、語言交換等活動中我也有幸遇到許多熱情分享、幫助我的人們，很感謝他們讓我在苦悶的論文寫作中有個轉換心情的出口²。

感謝社會系的眾多老師，在我漫長的社會系生涯中，我曾受教於：華真老師、佩嘉老師、鶴玲老師、國賢老師、明璉老師、瑞中老師、曉黎老師、國明老師、嘉苓老師，雖然有些老師可能已經不記得我，但對我來說，眾位老師們都一定程度地在社會學上啟蒙了我，並構成對我來說「台大社會系」的學術氛圍。當然，社會系與社研所的同學、學長姐與學弟妹也是我在台大社會系中重要的同伴，像是東東、沛庭、其正、毛毛、小柏、佩青、介庭、勝涵、龍達、梁晨等社會系友人，因篇幅有限，無法一一列舉你們的名字，但我的確在有你們的社會系裡，走過或許有愛有恨、五味雜陳，但我終於也從這畢業的社會系生涯。

最後，感謝我的父母、妹妹。尤其感謝一直支持我的爸爸，謝謝你始終相信並支持著我。

張玉儒 2014 年 8 月謹誌

² 此時我才知道《教授為什麼沒告訴我》一書中所提的寫論文時會發展出第二專長確有其事。

中文摘要

在台灣，線上遊戲成為許多人的主要休閒活動，在遊戲規則的指引下，玩家與他人共同組隊，完成遊戲任務。雖然團隊合作是線上遊戲中的主要活動，然而國內以此為主題的研究卻相對稀少。本文從遊戲規則出發，分析遊戲中的團隊合作如何在兩種不同類型的遊戲中，塑造遊戲中的秩序，並再製了社會規範。

遊戲規則是玩家互動的土壤，其構成了基本的遊戲框架。在以數量化為特徵的遊戲規則所創生出來的遊戲空間裡，玩家被預設為理性計算的個體，「成本」與「利益」的考量成為互動的核心，玩家發展出不同的互動策略，遊戲規則所創造的框架也展現了它們實質上一為功績主義式的階序系統，一為多元成就系統的特質。

然而，玩家的實作展現了比上述遊戲規則所塑造出來的合作框架更為繁複的行為與意義創造。藉由遊戲公司和玩家、玩家和玩家間的互動，產生了社群共同認可的合作策略，並被玩家學習運用，原本位於遊戲之外的社會規範由此滲進了遊戲空間。

合作策略的差異，造成了以下後果：(1)性別的職業分化。在英雄聯盟裡，女性玩家更容易落入從事類家務勞動的職業位置，面臨依附或獨立的多重困境。(2)遊戲方式的單一化。在遊戲規則的共同作用下，「休閒玩家」成為魔獸世界中可被接受的社會類屬。相反地，積分規則擠壓了英雄聯盟中「休閒玩家」的存在空間，也導向了遊戲方式的單一化。

在此同時，遊戲外的社會規範也透過合作策略轉換到遊戲內：(1)遊戲中的德行論述，合理化了遊戲中玩家的互動關係。(2)遊戲外的人際關係，展現出替代遊戲內位階的可能性(3)「男追女」的互動劇碼，藉由遊戲社群的「普遍樣板」效應，成為玩家對於遊戲中事件理解方式之一。(4)現實社會的經濟地位藉由金錢介入了遊戲的價值系統，也形成了遊戲中「玩」之純粹性的可能危機。

透過玩家間的團隊合作，遊戲不僅僅是讓人們休養生息以便再度投入生產活動的娛樂(recreation)，更是玩家再製(re-create)一套社會秩序的空間。

關鍵詞：框架分析、合作、規則、線上遊戲、性別、策略、社會規範

英文摘要

Abstract

In Taiwan, online games are one of the most popular leisure activities. Guided by the rules of the game, players team up to complete tasks. Although team collaboration is the one of the main activities in massively multiplayer online games(MMOG), in Taiwan there are relatively few game studies focused on collaboration itself. Starting from the rules of the games, I analyzed how collaboration in two different games - World of Warcraft (WoW) and League of Legends (LoL) - creates social order and re-create social norms in games.

The games' rules provide a basic framework for interactions among players. Rules are characteristic of high quantifiability. When players are considered as rational people in the economic sense, calculating costs and benefits becomes the core of interaction. Players have developed various strategies within the frameworks, one of which is a merit-based hierarchical system(LoL), and another which is a multi-disciplined achievement system(WoW).

However, the practices and meaning-makings of the players are complex and go well beyond the rational calculating framework. Game companies and players have interacted to produce a set of collaborative strategies that are accepted by the community, which players have learned and applied in online games. In this way, social norms have been introduced into game spaces.

In these two games, there are two different collaboration strategies. The differences of collaboration have led to the following outcomes: (1) Gendered occupational differentiation. In LoL, female players tend to stay in domestic labor-like positions, facing an independent double dilemma. (2) Monotonous way of play. Collaborative strategies acceptable to the online community and the rules of the games provided leisure players opportunities to play as they were. On the contrary, in LoL, the rules of game and collaboration strategies have forced leisure players to adjust their gaming styles to one monotonous way of play.

Meanwhile, social norms have been transferred into games in different ways. (1) The discourse of virtue has justified the power-relations between players. (2) Friendships in real life have expressed their potential to level the positions of players. (3) General tokens in online games communities have brought the interaction repertoire “Boys chasing Girls” as a way to interpret events in online games. (4) In-game monetary systems have intersected with the monetary system in the real

world, which might twist the fundamental elements of play.

Through collaboration, MMOG are not only a form of recreation, but also a space where players re-create social orders.

Keywords: frame analysis, cooperation, rule, online game, gender, strategy, social norm



目錄

口試委員審定書.....	i
致謝.....	ii
中文摘要.....	iv
英文摘要.....	v
第一章 緒論	1
第一節 前言：遊戲中的團隊合作	1
第二節 文獻回顧.....	9
第三節 研究問題.....	42
第二章 遊戲團隊合作的框架.....	56
第一節《魔獸世界》遊戲結構的基本分析.....	56
第二節《英雄聯盟》遊戲結構的基本分析.....	65
第三節 玩家採取的策略比較	76
第四節 關於比較的疑慮.....	93
第三章 遊戲公司的中介	97
第一節 遊戲公司的引入與推廣路線：電競 vs.公會	98
第二節 普通玩家的職業化：實況	112
第三節 小結：遊戲合作框架與社會框架的偶合	124
第四章 玩家互動下的團隊合作：學著當個「好玩家」	125
第一節 上行而下效：遊戲策略的習得與後續效應	125
第二節 遊戲外的性別框架與遊戲內的社會框架的聯合：Support vs.補師 ...	141
第三節 休閒玩家的存在空間	154
第五章 誰能一起玩：遊戲中的「德行」	173
第一節 團隊合作中的兩種遊戲德行：技術與人品	173
第二節 遊戲中的短期團隊	181
第三節 遊戲中的長期團隊	197
第六章 我們都是社會人：社會身份與遊戲內的團隊合作.....	210
第一節 親朋好友：一條輕鬆的康莊之路	210
第二節 性別：女性作為遊戲中的樣板（Token）	220
第三節 金錢：代打與外掛、g團	231
第四節 小結	240
第七章 結論	242

參考文獻	250
附錄一	254



圖目錄

圖 1-1 遊戲框架與社會框架的交錯	22
圖 1-2 遊戲的理性化：一個分化的取徑（取自 Grimes&Feenberg (2009)）	30
圖 3-1 Garena 公司報導(螢幕截圖).....	103
圖 5-1 漫畫《我的隊友都是...》，網友「神之豆腐」作.....	189
圖 6-1 女性實況玩家爆出醜聞(螢幕截圖).....	229
圖 6-2 8591 寶物交易網上 LoL 代打販賣(螢幕截圖).....	238
圖 6-3 8591 寶物交易網上 LoL 代打價目表(螢幕截圖)	239
圖 7-1 遊戲的團隊合作框架.....	247

表目錄

表 1-1 遊戲性 (ludification) 的五個特質	32
表 1-2 受訪者列表.....	52
表 2-1 英雄聯盟與魔獸世界遊戲框架下導引出的理性策略.....	89
表 3-1 兩款遊戲的發展條件比較.....	110
表 5-1 英雄聯盟與魔獸世界中「德行」的比較.....	201
表 8-1 比較「遊戲」的定義(取自 Salen and Zimmerman (2004)).....	254



第一章 緒論

第一節 前言：遊戲中的團隊合作

2014年5月21日，臺北捷運內發生了一件駭人聽聞的慘案。一名大學生於捷運車廂內持刀砍殺，造成了四死二十四傷的慘劇。警方偵訊時，犯案大學生聲稱「平日最常玩的遊戲是《英雄聯盟》和《神魔之塔》」。此言一出，頓時掀起了一股譴責遊戲的風潮，媒體紛紛以「鄭捷瘋格鬥電玩 最愛5連殺系統『英雄聯盟』³」、「沒事就宅在家衝積分 鄭捷：我都玩英雄聯盟和神魔之塔⁴」、「鄭捷愛玩英雄聯盟、神魔之塔⁵」等為題，將鄭姓大學生的暴力行為與電玩連結在一起。電玩，在新聞論述中常常與暴力、反社會行為連結，仿佛是電玩為這個社會培養了眾多反社會的不良份子。


這樣的論述，當然有其偏誤，也忽略了犯案者成長過程中諸多可能原因，將具有多重成因的社會現象簡化成單一歸因的論述。不過，這個論述也披露了一個重要的問題：電玩對人們到底造成什麼影響？

當我們談到「電玩」時，其實是內容、遊戲型態都不同的遊戲圈放在同一各領域。這個「電玩」有可能是單機遊戲、有可能是多人遊戲，有可能是養成遊戲，也可能是即時戰略遊戲、手機遊戲、鬥塔遊戲……等。所謂的「電玩」，其實隨著設計的差異而有許多不同的形式。就如同小說這一分類下有羅曼史小說、驚悚小說、武俠小說等，電玩的分類底下也有不同的遊戲類型。

³ TVBS 新聞：<https://www.youtube.com/watch?v=a7NHzzpp-sC0>

⁴ ETtoday，2014年05月22日報導，<http://www.ettoday.net/news/20140522/359991.htm>

⁵ 自由電子報，2014年5月23日報導，<http://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/781411>。



在此，我將我所要研究的遊戲限縮在大型多人線上遊戲（Massive Multiplayers），做出這樣限制的原因，一方面是因為多人遊戲相較於單人遊戲包含了更多人際互動；另一方面，因為這是近年來最多人參與的遊戲形式——當我們在問遊戲怎麼影響社會時，越多人參與的遊戲，越可能對社會有更大的影響。

也因為我所關注的是遊戲中的玩家間的互動，因此，在這裡我所指的玩家，基本上是投入遊戲時間較長的玩家——在某些分類下他們可能是「重度玩家」，也就是那些對遊戲投入大量熱情與時間，黏著度最高的玩家。不過，在這裡我所指的「玩家」範圍又更廣一些，僅指投入一定遊戲時間在遊戲中，因此對遊戲各方面的操作、遊戲社群、遊戲內的互動有一定熟悉度的玩家。這些玩家未必精通遊戲內的技術，或許也對遊戲操作上沒有什麼獨到見解，不過他們卻投入一定時間在遊戲上，也因此他們已經跨越過了遊戲的新手階段，而成為已經熟悉遊戲操作跟規範的老手，也投入了一定時間在玩家間的互動上，因而對於玩家間互動有一定的了解。這些玩家有些可能自認為是重度玩家，有些可能自認為是「普通玩家」或「休閒玩家」，無論他們自身的定位如何，共同的特點是他們已經投入了相當的休閒時間在遊戲中，也因此他們並非是完全的新手，多半也有長達三個月以上，乃至數年固定時間（每週或每日）投入線上遊戲中。

在大型多人線上遊戲中，最令人注目的遊戲因子之一，便是團隊互動了。首先，遊戲中的團隊合作是遊戲裡面玩家與其他玩家互動的主要形式，再者，遊戲中的團隊合作也往往是遊戲中最为吸引玩家、最能夠提昇玩家「黏著度」的因子，這也使得大型多人線上遊戲在台灣培養了大量的死忠玩家，形成龐大的玩家社群而當這之中有越多玩家長期、固定地玩同一款遊戲時，這款遊戲也更可能透過玩家展現出他的影響力。舉例而言，新聞中所提及的「英雄聯盟」正是這樣的一個例子。也因此，本論文將以關注於遊戲中的團隊合作為主，以遊戲中玩家的團隊

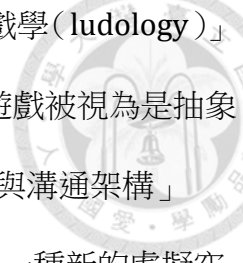
合作為主，觀察並分析在團隊合作的互動過程中，玩家如何藉由團隊合作構築了線上遊戲內部的社會。

在多人線上遊戲中，玩家的團隊合作需要各方面的協調——玩家在什麼樣的條件下開始合作、玩家如何進行合作、玩家之間的合作又產生哪些後果。以下，我將逐步討論本文中將採取的基本立場與分析框架。

就電玩遊戲來說，遊戲本身是先於玩家存在的，得先要有遊戲存在，玩家才可以有團隊合作的基礎。也因此，在研究遊戲之前，我們所要面對的第一個問題是，我們該如何理解遊戲？換句話說，在遊戲的本體論上，我們採取怎樣的立場？我將簡略介紹兩個遊戲研究的取徑：敘事學與遊戲學，並且說明在研究線上多人遊戲中時，我採取怎樣的基本立場。

電玩遊戲就小說、電影、電視劇一樣，由許多符號組成，而這些符號被放在連貫的敘事中，並且產生意義。並且有別於傳統文本，由於遊戲的敘事需要玩家的行動才得以完成，因此電玩遊戲要求玩家更深的涉入，玩家也得以一種更為真實的方式體驗虛擬遊戲中所提供的虛擬世界，並同時玩家作為讀者同時參與其中，決定故事的進展方向(Costikyan, 2000; Zimmerman, 2004)、探索廣闊的遊戲世界(Jenkins, 1998)。從這個角度出發，電玩中的符號象徵——如暴力、女性形象——被理解為文本中的元素，影響了讀者對於世界的認識。

在敘事學的預設下，玩家是一群「閱讀」遊戲的人，遊戲帶給玩家的是一套敘事方式，於是，暴力電玩就跟暴力故事一樣，他們為玩家帶來的是逼近真實的敘事，然而怎麼解讀則有賴玩家的反思。玩家在遊戲中的行為模式是一種閱讀的方式，而不是一種對真實的模擬。同樣的，具有性別歧視的遊戲，也是一種文本——即便玩家遊戲的方式相同，不同玩家也有不同的解讀方式。在這個角度下，遊戲帶給我們的就是「故事」。



而另一種觀點，則是關注遊戲的抽象形式，也就是所謂「遊戲學(ludology)」取徑。在這種取徑下，遊戲作為再現符號的部份相對被弱化，遊戲被視為是抽象規則的綜合體，是一種模擬，一種「根本地不同於敘事的認知與溝通架構」(Aarseth, 2001)。在這樣的預設下，遊戲作為一種「架構」，是一種新的虛擬空間。從這樣的取徑下，遊戲可以作為一個虛擬身份的實驗場(Turkle, 1998)；遊戲也可以作為不同國家、地域間的橋接器(Lin, 2013)；遊戲也可以是對於商業世界的模擬(Reeves, Malone, & O'Driscoll, 2008)。

在這種取徑下，玩家的行為是一種特定架構下的行動——玩家可能依從這個遊戲架構，也可能與遊戲架構合作、協商。在這裡，遊戲成為行動的土壤、行為的基底——暴力電玩的玩家可能採用一個完全不同於遊戲預設的方式來玩遊戲（譬如說，選擇自己故意被某個角色射殺），玩家在這裡得到的是遊戲的體驗，而遊戲，便是一種讓他們嘗試「不同的行為模式」的模擬世界。

這兩種取徑各有利弊，事實上，我認為隨著遊戲的不同，這兩種取徑的適用度也有所不同。而當我們面對到多人遊戲時，我認為後者是比較好的分析架構。就敘事學而言，將遊戲作為文本分析時，研究者強調的是遊戲的虛構、作為玩家「想像」的面向，但當我們轉向多人遊戲時，則會面臨到多名玩家間「互動」的問題——玩家間的互動並非被想像所規範，而是被規則所規範。當然，玩家的想像也會影響到互動的呈現，但玩家間可以做什麼與不能做什麼，卻是以規則為基底，而非想像。

當我們考慮到大型線上多人遊戲的特質，會發現這類遊戲即便是一種文本，但卻有根本性的展現了與其他類型遊戲不同的面向——人際互動，在一連串的人際互動中，玩家的「玩」無法能夠僅是閱讀文本，而更牽涉到被遊戲規則限制的人際互動，以及立基於遊戲規則的比較與評價方式。在這種狀況下，遊戲規則創

造出了遊戲空間，而遊戲中的符號則是妝點於空間中的物品。遊戲空間先於符號，遊戲規則創造出的架構成為的最根本特質。

由於本文想要探討的最主要是大型多人線上遊戲中的團隊合作，因此，我將採用相對較為遊戲學的觀點，將遊戲視為一種由規則而生的空間。當玩家開始遊戲之時，藉由遊戲中的回饋機制，玩家漸漸學會了遊戲規則，並且以此為基礎形成了他們對遊戲的基本認知。由此，遊戲規則提供給玩家第一層認知框架，也成為遊戲內玩家合作的起始條件。舉例而言，在魔獸世界中，玩家的團隊合作是由「解任務、解副本」而開始的，而為了理解任務的內涵，理解怎樣才是達到目標、達到目標的手段為何，玩家必須先了解遊戲中對於任務目標的定義以及可及的相關手段，這樣的理解時則有賴於玩家對於遊戲規則的理解——像是，在任務中玩家能夠得到的裝備的「等級」概念；又或者是遊戲中自己可以使出哪些攻擊招式、如何操作自己在遊戲中的身體。遊戲規則塑造了玩家對於遊戲的基本認知，也成為玩家合作植基的土壤。

然而在遊戲空間中，也並非有規則而已——在遊戲中程式碼而生的「遊戲規則」，可說是遊戲中的法律⁶，但也如同在現實生活中一般，在法律之下，人們擁有不同的實作可能。玩家一方面依循著遊戲規則，另一方面也同時自由「玩出」不同的遊戲樣態與文化(T. L. Taylor, 2006c)。玩家的「玩」的本身，牽涉到了社會實作。在合作的過程中，雖然有遊戲規則限制了玩家可以採取的互動方式，以及定義了合作的結果，然而玩家卻仍然可以選擇在合作時採取的策略——該跟哪一些人合作、該怎麼評價合作對象、自己在團隊中又選擇佔據哪個位置選擇等等。即便在遊戲中玩家的行動被規則所制限，但玩家彼此間的互動卻並非單靠規則就可以推演出來。即便遊戲設計給予玩家的是有限的選項，但玩家間的社會互動卻

⁶此比喻借用自 Lessig (2000[2002])將網路上的程式碼看做虛擬世界中的法律的論點。

不僅是參照遊戲規則，而更是多重因子影響下的結果。

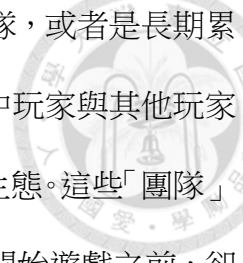
一方面，遊戲規則當然扮演重要的角色，另一方面，即便是同樣是線上遊戲，遊戲內的「社會」卻可能長成不一樣的形態——Steinkuehler and Williams (2006)認為，線上遊戲乃是新的、工作與家庭之外的第三地(third place)⁷；黃瓊儀 (2000)卻認為，遊戲更像是權力菁英宰制其他玩家的地方。同樣的遊戲，卻有不同的遊戲空間樣貌。

這樣相異的遊戲空間樣貌從何而來呢？

就我看來，「社會」是可能的解答。首先，即便遊戲空間看來是中性的，「遊戲」本身卻並非中立的個體。在產銷過程中，遊戲廠商往往選擇了特定的方式來推廣遊戲，這些模式有時被視為是對特定群體進入遊戲的阻礙——例如，遊戲公司選擇以男性為主發展銷售策略，因此遊戲廣告中充滿被性化的女體，但另一方面，它也讓特定族群更為傾向進入遊戲。換句話說，由於遊戲本身同樣是社會的產物，也因此它的流通過程其實充滿人為的干預，在這之中最重要的行動者便是遊戲廠商，廠商在推廣遊戲過程中選擇了某些角度來行銷遊戲，也使得玩家進入遊戲之前，便可能對於遊戲有特定的想像，或者篩選掉某些玩家，這預先決定了遊戲中的生態。

再者，就如同遊戲是社會的產物，玩家本身也同樣也是「社會的人」。玩家本身已經是社會化過後的人，帶有自身的意識型態與價值觀，也因此當玩家在遊戲中互動時，其本身內化的社會框架同樣也影響了他們在遊戲中的舉止。譬如說，多人線上遊戲的互動裡，玩家間的團隊合作占了遊戲內互動的很大比例，有許多

⁷Oldenburg (1999)定義了第三地的幾個特質：第三地是中立的，人們來此沒有任何義務，也不會與其他玩家間產生糾紛；既有的社會地位或工作角色極為有限的影響人們在此地的身份；在此地，談話是主要活動焦點，而且機智與調皮是被讚賞的；在此有一定的常駐者，他們形成此地的氣氛，且吸引新來者；對常駐者而言，此地很容易前往，而且也讓他們感覺舒適。第三地的氣氛如同家一樣，人們在此不需做作，氛圍又不失輕鬆。



團隊形態在遊戲中產生，無論是即時戰略型遊戲裡的隊伍、戰隊，或者是長期累積型的線上角色扮演遊戲裡的團隊、血盟、公會等等，在團隊中玩家與其他玩家互動，並且也在這個過程中很大部分的形塑了線上遊戲社會的生態。這些「團隊」的概念雖然是在遊戲中，被遊戲系統所定義的，但玩家自身在開始遊戲之前，卻已經經歷過了無數次的「合作」：無論是在學校與同學一同報告、或者是在班上與其他人一起打球。在進入遊戲世界之前，玩家對於如何合作、如何評價合作對象已經有一些先入之見，並成為他們內化的價值觀。

在前兩者的影響下，玩家一方面藉由遊戲設計中的回饋機制，玩家學到了如何操縱自己的角色、如何得到遊戲內的獎賞，玩家學到了那些被程式碼界定的遊戲規則；另一方面，卻也同時受到遊戲坐落在社會中的位置，以及其自身所帶有的價值觀所影響，選擇自身在遊戲中與他人互動的方式。這些互動方式一方面由玩家自身所決定，但另一方面同時也被遊戲中其他玩家的回饋所型塑——就如同玩家在遊戲因為遊戲的回饋機制學習到了遊戲規則一般，藉由一系列的社會實作以及其他玩家的回饋，玩家則「學到了」如何與其他玩家相處，又或在此，學習到了如何與其他玩家合作。

藉由「學習」這兩層認知框架，玩家首先學到了遊戲規則內蘊含的、屬於遊戲架構的邏輯，而後，玩家更學習到了，在遵守遊戲框架的前提下，遊戲中又有哪些社會規則。而後者也是遊戲中玩家所習得的第二層認知框架，我將之為「遊戲中的社會框架」

在這個意義下，遊戲成為玩家「社會化（socialization）」的一個新的場域。遊戲，從而將玩家「變成」了使用某種特定的認知框架的人——遊戲，為我們「教育」出了特定樣貌的玩家。

遊戲作為玩家社會化的一個場域，除了它自身是社會的一部分外，它又同時

具備了模擬的性質——這使得遊戲本身除了發揮社會化的作用外，也同時能夠作為一個相對簡化社會模型，在一定程度上能夠與現實社會對照，並給予啟發。

一方面，遊戲一定程度上模擬了現實世界的各種機制，但卻又有一些關鍵處並不相同。首先，在線上社會中，每個玩家的起點都是一樣的——雖然玩家間有天生稟賦的不同，但是在遊戲開始之初，所有的玩家都擁有同樣的資源，他們在遊戲中的化身（avatar）也具有相似的生理條件。然而，在真實世界裡，人們在出生之時即受到家庭資源的限制。可以說，相較於現實世界，遊戲世界裡的玩家更是生而「平等」。

另一方面，雖然遊戲內衍生出豐富多樣的現象，在遊戲設計中，設計者所能設定的參數（variable）卻是有限的，也就是說，在遊戲內可所給定、可影響的條件相對單純。而同樣的，遊戲世界裡也僅有遊戲這個單一系統，然而現實社會中，各個系統卻是彼此交織影響。這使得遊戲世界較真實社會有較為單純的開端。當玩家漸漸加入遊戲後，遊戲世界才慢慢演化，擁有更加複雜的樣貌。

綜合以上兩點，由於許多影響因子被排除了，線上遊戲可被視為是一個較為簡單的社會模型，在這個模型中，我們可以專心考察遊戲此一模型裡，人們如何在特定的場域規則導引下，形塑出更加複雜的社會，並且創造出獨屬於遊戲的認知框架。Durkheim (1893[1966])觀察原初社會到現代社會的發展，提出了從機械連帶到有機連帶的轉折。在當代，我們恐怕難以找到真實存在的原初社會，但起始條件較為遊戲世界卻可以作為一個近似於原初社會的開始——人們如何從原本一開始的「平等」分化出不同的階序？場域規則在這裡扮演什麼角色？人們又怎麼藉由互動產生新的社會規範？遊戲中的階序，如何得到眾人認可？其間相關的價值判斷與倫理論述又如何產生？而玩家又如何認知遊戲中的「公平」？最後，在這些互動之中，怎樣的社會樣貌被描繪出來？

遊戲規則，作為遊戲的科技基礎⁸，也是這個模型的架構，提供了遊戲的基本框架。遊戲間的設計差異，反映了特定的場域規則，也毋寧是虛擬社會中關鍵的控制變因。因此，我將比較兩個不同設計的大型多人線上遊戲——英雄聯盟（League of Legends）與魔獸世界（World of Warcraft），以呈現遊戲中合作框架的不同，會提供給玩家怎樣不同的認知模式，以及，這些不同的認知模式又為玩家帶來怎樣的遊戲中的社會合作框架。

在基本的遊戲合作框架方面，我將前者視為功績主義（merit-based）式的框架，在其中，人們的成就可以依同一標準被數量化；而後者，我將之視為類似於職業分化下的框架，在此個人的表現被優先以職業身份作為考量。在研究方法章節，我說明何以選擇此兩款遊戲、這兩款遊戲的合作框架如何與我所說的概念有所對應，並比較這兩款遊戲間的相異處。

在分析這兩個遊戲的合作框架後，我將釐清這兩個遊戲模型裡玩家在實作上的團隊合作模式——玩家所形成的遊戲組織、遊戲文化以及玩家們所認可的「遊戲倫理」，並且進一步討論玩家如何將自身的社會特質，包括金錢、社會關係與身分，藉由遊戲中的團隊合作帶入遊戲之中，從而讓遊戲不再只是單純遊戲規則的組成，更是更為複雜的「遊戲社會」。

第二節 文獻回顧

前文提到，遊戲中的合作仰賴兩者，一是遊戲本身的規則所形成的基本的遊戲合作框架，二則是玩家在遊戲中學習到的社會框架。後者同時由遊戲公司推廣遊戲的方式以及玩家帶入遊戲的社會規範所決定。在此，我將討論兩個問題：(1)

⁸在線上權力的討論中，遊戲中的科技因素也被視為握有權力的關鍵(Jordan, 1999)。

遊戲框架究竟有何特性？(2)遊戲內的社會框架可能被哪些因子影響？

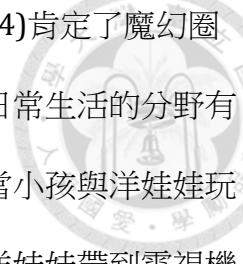


I. 遊戲框架的特性：遊戲是既封閉又開放「魔幻圈」

談到遊戲理論，Huizinga (1938[1996])的《遊戲的人》是不可錯過的一本書。在此書中，Huizinga 歸結出遊戲的幾個特徵：遊戲是自主（autonomous）且自由（freedom）的；遊戲獨立於「平常」生活，是「真實」生活之外獨樹一格的領域，它形成了「魔幻圈（magic circle）」，在此之中人們為此痴迷；遊戲活動不帶有功利目的，它是日常生活中的插曲，不具生產性，也並不「嚴肅」，人們也無法藉由遊戲獲得利潤；遊戲有其自身固有的規則、秩序，以及依此劃分出來的時空界線；遊戲推動社會團體的形成。藉由遊戲，這些團體獲得了神祕性，並且將自身與其他的團體分隔開來。遊戲同時也作為某種「再現（represent）」，它以簡單的形式、象徵式地再現了社會生活中的競爭。

Huizinga (1938[1996])所提出的「魔幻圈」概念被許多相關論者引用。其中 Salen and Zimmerman (2004)認為，魔幻圈是理解遊戲中的空間與時間的一個有效工具，他們認為，玩家在玩遊戲時，其實等同於抱持著一種「信念（faith）」。遊戲是一個正式的系統，等待玩家的參與，而玩家在特定的規則引導之下，進入此系統，投身於系統中的時間與空間，並且對這個時空裡發生的事情嚴肅以待。接續這樣的觀點，Eskelinen and Tronstad (2003)認為「玩」與「日常生活」之間有三個關鍵差異：首先，在玩遊戲時，玩家自願受制於遊戲的規則與目標，但這些規則並不適用於他們在遊戲之外的生活；再者，「玩」是僅僅固定且被限制在特定的地點與時間的活動；最後，也因此，玩遊戲其實是一種創造信念（make believe）的活動，它將真實的時間與遊戲地點轉換成想像的時間與地點。

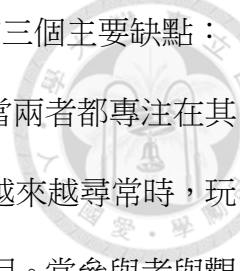
魔幻圈的概念展現出遊戲獨立於日常生活存在的潛力。然而，遊戲與日常生



活間的分野真能如此清晰嗎？雖然 Salen and Zimmerman (2004)肯定了魔幻圈此一概念，但他們同時也指出，隨著遊戲種類的不同，遊戲與日常生活的分野有時是模糊不清的，而且是可被討論、甚至脆弱的。舉例來說，當小孩與洋娃娃玩時，有時會以一種非常日常的、平凡的方式與其玩耍，像是將洋娃娃帶到電視機前，或者是跟洋娃娃一起玩井字棋。他們並提出遊戲是一個「系統 (System)」的概念，遊戲可以有三個系統框架：形式系統 (formal system)、文化系統 (cultural system)，以及經驗系統 (experiential system)。系統可能是封閉的，也可能是開放的。形式系統所指的是遊戲規則，其中包含數學的計算等，因此大多數的狀況下是自足的、封閉的系統；文化系統是遊戲與其他脈絡（如社會、語言、歷史）的交匯，因此會是開放的系統；經驗系統則具有既開放又封閉的性質：當我們考慮到玩家以及他們在遊戲中所採用策略行動，我們可以說，這個系統是封閉的。然而，若我們考慮到玩家的情緒與社會背景、環境所可能產生的干擾與玩家在遊戲結束後可能獲得的或失去的社會聲望，那麼這個經驗系統也可說是開放的系統。

Salen and Zimmerman (2004)所提出的分析框架，揭示了「遊戲」的雙重性。一方面，遊戲創造了「魔幻圈」——一個獨立於外在世界的領域，一個現實世界中的虛擬王國，它是現實世界的再現，卻也同時不屬於現實世界。但另一方面，這個魔幻圈真的可以全然獨立於外在世界嗎？大部分的論者（如 T. L. Taylor (2007); Juul (2008)）認為，魔幻圈的概念僅只是強調了現實世界與遊戲世界間的社會間的分野，而非兩世界真的毫不干涉彼此，事實上，魔幻圈正代表著一個具有社會性質、被社會肯認的界線，而這界線常是暫時的，有時也是可穿透的。換句話說，魔幻圈恰恰正是因為外在社會的存在，才能被建造與理解。

然而，如果我們把魔幻圈視為僅是現實社會與遊戲世界中的界線，也仍有論




者質疑此概念的有效性。Crawford (2012)指出了魔幻圈概念的三個主要缺點：首先，魔幻圈的構築完全仰賴於參與者與觀察者的認知，唯有當兩者都專注在其之上時，這個界線才得以維持。然而，當遊戲活動越來越多，越來越尋常時，玩與其他活動的分野越來越難界定，遊戲活動也越來越不引人注目。當參與者與觀察者的注意力持續切換於不同事物中時，很難宣稱在遊戲與日常生活中間，有一個清晰的、可供辨識出來的界線。

再者，科技的演進也使得電玩遊戲越發無所不在。各種行動裝置，包括掌上型遊戲機、手機的出現，使得越來越多人可以隨時隨地玩數位遊戲，而玩遊戲也變成一個平凡且日常的活動。最後，Crawford (2012)認為，魔幻圈的概念的最主要缺點是，這個概念並沒有提供給研究者一個妥善的理論工具，以理解魔幻圈以外的事物，以致於有時研究者會以一個草率的觀察作結，認為社會影響了遊戲世界，而遊戲世界有時也會造成「社會後果」，但卻缺乏更為細緻的分析。

我認為「魔幻圈」的概念的確指出了遊戲領域的特殊性與獨立性，也同時符合於一些對於遊戲的想像：「遊戲必須要公平」、「遊戲有其自己的規則」、「線上世界與線下世界是兩個不同世界」。的確，在遊戲系統中，尤其是大型多人線上遊戲中，玩家的匿名性模糊了玩家原有的社會身分，而在遊戲規則的運作下，遊戲中的資源與相應的階級也被重新分配。並且，在維持遊戲的公平性的前提之下，這些遊戲的資源分配也依照遊戲規則而行——換句話說，即是依照遊戲內所設定的「公平標準（遵守規則的標準）」。由於對玩家而言，遊戲的結果必須要有一定的不可預測性，由此遊戲才值得參與，也才能被視作「遊戲」，因此，這個公平標準也具有某一程度的中立，亦即，不偏袒任一名遊戲者。

由於遊戲具有這樣的性質，現實與遊戲間遂被劃出了一條界線——在圈子內，是依循遊戲規則的、難以預測勝敗的遊戲世界，在圈子外，則是具有各種既存的



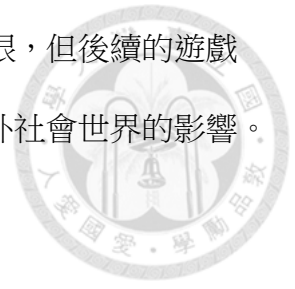
資源、身分條件的社會世界。也由於遊戲有這樣的性質，我將遊戲視為某一種模擬、再現我們所處的世界，但又同時獨立的模型。在這裡，人們既不享有繼承而來的社會身分、財產與資源，也同時可只考慮遊戲規則來行動。

然而，如同 Crawford (2012)所指出的，我們必須重新考慮遊戲作為「魔幻圈」的概念，重新評估遊戲與現實世界間的分野。事實上，就像 Salen and Zimmerman (2004)提出的「遊戲作為系統」的分析框架中所指出的一般，遊戲並不是一個全然封閉的系統。當玩家進入遊戲時並非孑然一身，而是攜帶著他自身的經驗、情緒與對社會的理解，而當設計者設計遊戲時，遊戲的文化面向同時也使遊戲作為我們這個社會中共同的文化產物。換言之，我也認同，遊戲模型一定程度的受到外在世界的影響。

即便如此，我認為，遊戲的相對獨立性仍然存在。雖然外在的社會影響可以干擾、影響遊戲內的世界，甚至玩家自身也不那麼注意到遊戲與日常生活的區分，有時更將遊戲視為日常生活的一部分，但不可否認的是，遊戲世界裡遊戲規則仍是主要的規則，遊戲世界裡的事物仍然披著魔幻的、符合遊戲世界樣貌的外衣。倘若有一天這樣的外衣剝落了，那麼遊戲世界將會整個崩塌，而不復原本的樣貌。

由此，我們不應止步於「遊戲與現實社會是相互交織的」這樣的結論，而應該進一步去詢問，外在於遊戲的事物如何對遊戲世界中的人產生影響？這些社會影響，符合遊戲規則嗎？或者，它們有悖於遊戲規則，卻成功地轉換成看似符合規則的樣貌？而它們又怎麼被玩家所共同接受？這之中，如果我們將規則視為內建於遊戲的數學計算形式，那麼，除了遊戲規則這一形式系統之外，參與者又怎麼創生、修改、重新解釋這些規則？而這些來自參與者對遊戲的無形「修改」，又怎麼讓這些社會影響進入或被排除在遊戲之外？

「魔幻圈」這個概念一方面揭露了遊戲與日常生活間的界限，但後續的遊戲理論家卻也發現了遊戲玩家即使進入遊戲之中，仍然受到遊戲外社會世界的影響。不過，我們該用什麼理論工具來理解這樣的影響呢？



II. Goffman: 框架分析 (Frame Analysis)

社會學家 Erving Goffman 的框架分析理論提供了一個可能的分析工具。當我們把遊戲玩家對於世界的理解切分為各個框架時，便可以將遊戲框架、社會框架切分開來，從不同框架的轉移中理解在遊戲中玩家如何運用各個交織的框架，將屬於社會的規範帶到遊戲中，或者將遊戲中的規範轉換成合於社會規範的樣貌。

在《Frame Analysis》一書中，Goffman (1974)將框架 (frame) 定義成人們用以認知、詮釋事物的架構，藉由框架，人們將無意義的場景轉換成有意義的。

他提出了「初級框架 (primary framework)」，使用初級框架時，人們無須任何預先設定的詮釋。初級框架隨著組織不同而有所差異。有時候，初級框架僅是提供一種取向，讓人們可以據此放置、感知、辨認或標籤無限多種發生的現象。人們傾向於用初級框架來認知事物，而這些框架則提供了人們一種描述他們所認知到的事件的方法。人們也會因為他個人的興趣或利益，而使用特殊的框架以詮釋事件。並且，人們的詮釋可能會是錯誤的。

Goffman (1974)舉了兩個初級框架的例子：自然框架與社會框架。前者是被我們歸屬到自然的、非人力所造成的事件，例如下雨或者是天災，而後者則是被預設為有意圖的、人力所為的事件。前後兩者都可能作為因果描述的框架（例如，因為下雨所以山崩，或者因為他要去學校所以去搭公車），其中間的區別主在於是否有意圖參與其中。團體的框架也是一種信念系統 (Belief system)，也

構成了文化中的核心元素。當人們在投射框架時，僅有當觀察者與行動者所使用的框架一致時，其所用框架才會隱而不顯的被確認，反之，人們則可察覺到框架的不同。例如當一名女士檢視著拍賣場中的鏡子時，若她仔細檢視著鏡子的邊框及反射度，那旁觀者可以再次確認，她是為了確認鏡子這件商品；然而，若這位女士是檢視著鏡中所反射的、她自己的樣貌，則顯然這件鏡子單純被當做鏡子看待，而非商品。

而什麼是「玩」呢？Goffman (1974)舉動物學家 Gregory Bateson 所觀察到水獺群體中的「打架行為」與「玩樂嬉鬧」如何區分為例，說明「玩樂」如何透過「打架」此一已被眾所肯認的概念來界定。藉由以下幾點，原本被遵循的某些規則以及某些前提，使人們可以將某些嚴肅之物轉換成好玩的事物：

- a. 原本行為的功能並未被實現。
- b. 誇大某些延伸的行為。
- c. 原本行為的順序不被遵循，也可能會被不斷重作，可能會以不連續的方式進行，或者是加入原本在其他程序中的步驟。
- d. 大量的重複。
- e. 所有參與者都可決定玩的行為是否繼續，被邀請加入者也可以退出或者不接受邀請。
- f. 在玩的過程中，常會有角色轉換（role switching），因此玩家們之間在進行真實活動時也會有混合式的主導規則。
- g. 玩的活動看來與參與者的外在需求無關，與正式活動相較，通常也會進行較長時間。
- h. 雖然玩的活動可以被一群團結的群體藉由某些模仿、代替所維持，但當當可用的他者出現時，通常是其他種族，則團結的玩會讓位給社會的



玩。

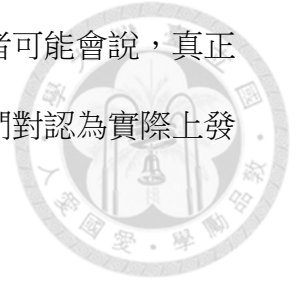
- i. 符號可以被用來標示玩的活動的起點與終點。
- j. 玩也常連結到那些嚴肅行為中不會出現的事物。

由此，Goffman (1974)提出了「調性 (key)」此一概念。他將調性定義成是一系列的慣例，藉由這些慣例，在之前已經在某些初始框架中具有意義的活動被轉換成某些仍具有這活動形式，但在參與者看來卻是另一種東西的活動。這樣轉換的過程被稱作定調 (keying)。

Goffman (1974)定義定調行為如下：

- a. 一個系統性的轉換，其藉由在那些與既有的架構相符合的且因而有意義的物質來進行，並且若沒有那些物質，則定調將會變成無意義的。
- b. 參與者應該知道且也公開的被告知，一個系統性的轉變會包含在活動之中，人們將會根本地重構這個活動。
- c. 會有某些線索可作為轉換開始與結束的標記，換句話說，就是時間上的括號，轉換可被限制在此之中。同樣的，空間上的括號也同樣指出哪些地方是定調之外，哪些地方是定調之內的。
- d. 定調不僅限於在任何種面向中的可見事件。就如同定調有可能在任何工具取向的活動中發生，如木工，因此定調也有可能儀式中實行，如婚禮，或甚至在雪中，扮演一棵倒下的樹。即便可見的、可被感知的事件在自然的架構中，看來遠比在社會架構中無影響力。
- e. 對於參與者而言，玩，無論是打架或在棋盤上對弈，感覺都是同一種事——根本地來說，兩種活動在進行時都是非常嚴肅的。因此，系統性的轉換，當一個特定的定調介入其中時，其活動本身可能僅有些微變化，然而其完全改變了參與者對於「發生了什麼」的描述。在這個例子中，

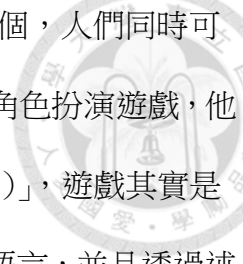
打架與下棋是表面上看來發生之事，但實際上，參與者可能會說，真正發生的事只是在玩。由此，當定調發生之時，它對人們對認為實際上發生什麼，扮演了一個很重要的角色。



舉例而言，人們打招呼時，可能表面上是問候身體是否健康或是否有吃過飯（如台語中的「你吃飽沒」）的話語，但實質意義與運作方式卻是打招呼。而又如西方文化中的頰吻，雖看似是親密的舉動，在其他狀況下或許會被視為有性的暗示，但當人們可以將之妥善「定調」後，則會將其領會為問候方式的一部分。或者如男性之間的擊掌，若純就動作來解讀時，出拳表面上看來是攻擊，但經「定調」後，人們會將之理解為一友善的動作。定調使得行動不再僅是由初始框架來理解，而是依某種慣例來將同樣的動作改變成雖有同樣形式，卻具有另一種意涵的行為。

定調顯現了一種讓行動變得脆弱、容易改變的方式。除了「定調」之外，Goffman (1974)還提出另一種轉換性的脆弱 (transformational vulnerability)：編造 (fabrication)。定調所提供的是一種最簡單的，將一系列活動轉變的方式，這種方式是以一個個、各別獨立的模型來轉換。而編造，指的則是一個或一群人規劃一個活動，讓其他人對「現在正在發生什麼」有錯誤的信念。編造包含設計與有劇情的計畫，以實現對於某一部分世界的改編或誤導。編造可分為善意的編造，以及剝削性的編造。前者有時促使他人的利益，或至少不會損害他人；相對地，後者則是規劃編造的那群人獲取利益的手段。藉由定調與編造這兩種模型，人們可以重新編排框架裡的事物。

Crawford (2012)認為，Goffman 所提出的框架分析，是在傳統的遊戲分析概念（如魔幻圈）之外，可另闢蹊徑的一條路，並且可以有效解決之前討論裡魔幻



圈與圈外的界限問題。在 Goffman 的理論中，框架並不只有一個，人們同時可以使用多種框架。Fine (1983) 進一步地用框架理論來分析桌上角色扮演遊戲，他指出，遊戲中的幻想世界其實是被「置入括號中 (bracketed off)」，遊戲其實是源自物理世界的基礎，雖然人們可以操作、使用幻想世界裡的語言，並且透過述說來製造一個製造信念的空間，但是這些語言其實是在物理世界中被說，也就是說，如果這個物理世界的基礎並不存在，這些語言就無法被說出來。在此，物理世界，其實就如 Goffman 的初級框架一般，是作為遊戲定調的基礎。由此，物理世界與魔幻圈內的世界的關係不再是涇渭分明的兩個世界，而是同時存在、自有體系卻又互相影響的兩個世界。

Fine (1983) 將桌上角色扮演遊戲中，玩家所使用的框架分為三層：第一層是人們對自己以及他們所處的狀況是處於那個社會脈絡中的理解，這是最初級的、常識性的理解；第二層的次級框架，則是人們將自身視為遊戲中的玩家，並且理解這遊戲中的規則與遊戲形態；第三層則是他們將自己在遊戲中的幻想角色放入這個遊戲之中，而且這個遊戲世界是被更進一步的規則以及合宜的行為規範所主宰的。在他的三層框架裡，遊戲世界雖然被「放入括號中」，但並未跟社會脈絡分離，相反地，遊戲世界其實鑲嵌在社會脈絡中。同時，從他的研究裡也顯現了玩家將遊戲世界置入括號時，玩家們也很擅長在不同的框架中跳躍，舉例來說，雖然玩家一般來說會在遊戲中否認關於真實自我的資訊，以保持角色扮演的一致性，但在此同時，玩家也會用同樣的語言來指涉「我」——這個我有時是遊戲角色、有時是玩家自身，有時是指在遊戲世界中的動作、有時卻又是在遊戲世界外玩家的舉動。玩家在不同框架間迅速跳躍切換，這恰好證明了框架間的彼此交錯。

框架分析是一條分析遊戲的進路，然而，Fine (1983) 的分析主題是桌上角色

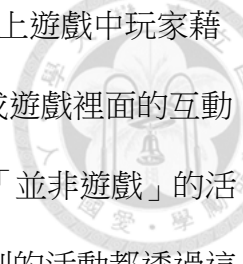
扮演遊戲，而 Goffman 本人也並未將框架分析實際上用在具體的案例中。
那麼，針對當代的大型多人線上遊戲，研究者該怎麼使用框架分析作為分析工具
呢？框架分析又是否適用於大型線上多人遊戲的研究？

我認為，觀察現今的大型多人線上遊戲，可以發現「框架」的確較「魔幻圈」
這個概念更能解釋玩家在不同角色身分中的切換以及交織。舉例而言，許多玩家
藉由「實況」此一方式，藉由網路轉播技術，將自己玩遊戲的場景對網友直播，
並且在直播中，往往會讓網友能夠透過即時聊天室與直播玩家聊天、交談，直播
玩家也藉由麥克風與網友互動。在這個過程之中，我們可以看到社會框架與遊戲
框架交錯，直播玩家迅速地在框架之間切換。直播玩家一方面與遊戲中的隊友交
談、專注於遊戲中的任務，另一方面也同時與在遊戲環境之外的網友互動、交談。
在這些場景中，直播玩家常將遊戲中的角色、自己當下在自身所處的物理空間的
行動混合在談話的架構中，甚至觀看直播的網友也同時需要理解遊戲框架與社會
框架之後，才能理解並參與在互動之中。

就「實況」此一線上遊戲的特殊活動來看，Goffman 的框架分析的確對線上
遊戲的分析有所幫助。以下我將嘗試將框架分析套用到線上遊戲裡，並解析各個
框架的性質。

首先，Goffman 所提的社會框架與物理框架仍然存在於玩家玩遊戲的環境中，
換句話說，也就是玩家必須靠外在世界才能夠進行遊戲。物理的部份像是電腦、
滑鼠等等設備，同樣地，玩家在玩遊戲的同時也處於特定的社會情境中，這個情
境可能是網咖、家中或任何有設備的地方，隨著地點的不同，玩家對於活動的理
解也可能有所不同，例如跟朋友一同去網咖可能是一種社交活動，但在家裡獨自
玩遊戲，則是獨自放鬆的休閒。

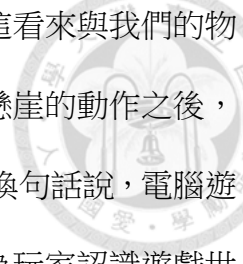
就電腦遊戲與桌上遊戲的比較來說，前者相對後者提供了一種更牢不可破的



框架。若以 Goffman 的「定調」概念來看，我們可以說，在桌上遊戲中玩家藉由「定調」，將遊戲中發放紙牌、抽牌等等的個別動作，轉換成遊戲裡面的互動——某個玩家的角色進行了某些活動，從而，藉由定調，原本「並非遊戲」的活動轉換成遊戲中的活動，並且也獲得了遊戲的嚴肅性。當一系列的活動都透過這樣定調的方式來改變原本的意涵，對 Fine (1983)來說，則可看做是新的框架的誕生——在新的遊戲框架中，初始框架中的行動被定調成遊戲中的舉動，而在此同時，遊戲中的舉動也依附著一連串遊戲的模式與規則，將原本被定調過後的個別行為串成一套具有意義的系統。

我姑且把這個具有意義的，以遊戲規則與模式為主的系統稱作「遊戲框架」。然而，相較於 Fine (1983)所舉出的框架，現代的電腦遊戲，尤其網路遊戲，較諸之前傳統的遊戲，更少依賴實體的物理媒介，而更多的依賴藉由程式碼構築出的世界。在程式碼構成的世界中，遊戲仍是一種模擬，但卻是更為全面的模擬。在桌上遊戲中，人們在遊戲時所見的仍是紙牌、紙筆等物品，只是藉由框架的轉換將之理解成遊戲裡的事物。然而在許多多人網路遊戲中，玩家所盯著雖然是螢幕，但卻也同時是一整個虛擬世界的具體影像——這個世界中，除了玩家的角色外，可能還有花、草、桌椅、高樓大廈等一切模擬真實世界的物品。也因此，現今的遊戲玩家更容易感受到自己沉浸於「遊戲世界」中。

除了玩家個人的體驗外，另一個讓遊戲框架更無孔不入、難以轉換的因子還有遊戲的設計。如前所述，電腦遊戲的框架是由程式碼所決定的，而一般來說，這些程式碼難以被玩家自行修改（少數例外狀況是，具有技術能力的玩家撰寫另外的程式碼，讓其他玩家得以改變遊戲框架）。一整套遊戲規則、遊戲模式都被設計師包裝在程式碼中，而當玩家處於遊戲世界中時，遊戲內程式碼所定下的「規則」，在眼前所見的遊戲世界裡，便是近似於物理世界的自然律那般的鐵則。舉



例而言，玩家在遊戲中跳下懸崖，在遊戲中可能是下墜的——這看來與我們的物理世界規則相同，然而，若設計師更動程式碼，那麼玩家在跳下懸崖的動作之後，可以被設計成是飛上天的——與我們世界的物理規則相悖反。換句話說，電腦遊戲的程式設計近似於我們世界的自然律，而遊戲框架從而也成為玩家認識遊戲世界時的初始框架——就如同 Goffman 所提的社會框架與物理框架一般。

因此，我認為在網路遊戲中遊戲框架不再是如 Fine (1983)所放置的是次級框架的位子。在數位遊戲中設計者可以設計出違反物理框架與社會框架的遊戲規則，玩家無法以初始框架來解釋這些現象，而是僅能將之歸於「遊戲」此一框架下。因此我認為，在數位遊戲中遊戲框架的位置更近似於初級框架。玩家同時帶著社會框架、物理框架開始玩遊戲，而後在遊戲中，藉由行為漸漸認識到遊戲框架，並且發現遊戲框架是最能夠解釋遊戲現象的主要框架。在此，物理框架與社會框架仍然存在，但它們就像是樂曲中的副旋律，而遊戲框架才是主旋律。

因此，若要用框架分析來分析大型多人線上遊戲，我認為第一個框架，會是遊戲中由遊戲設計的程式碼所形成的遊戲世界，而第二個框架，則是如 Fine (1983)所說，是遊戲中如何進一步深化這些規則，並且人們如何判定「合宜的」舉動。由於數位遊戲世界的全面性，其幾乎可以模擬出一整個世界，人們在形成第二層的框架時，也往往可見其調度出各種既存於「社會框架」中的組織、結構、文化、觀念等，並且將遊戲框架中的行為「定調」，使遊戲行為不僅僅是以遊戲規則來理解，而更是以一整套互動框架中的一環，因此產生近似於「遊戲社會」的樣貌。舉例而言，在多人線上遊戲中「不經告知他人而跳出遊戲」，在遊戲設計下僅僅是結束遊戲的舉動，但其他玩家卻可能解讀成「沒有運動精神」的表徵。

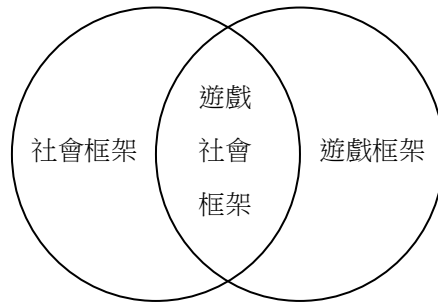
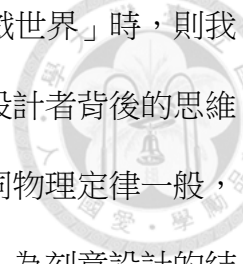


圖 1-1 遊戲框架與社會框架的交錯

總結來說，從 Goffman 的框架理論中，我們可以將遊戲框架與社會框架視為兩個不同的框架，玩家同時會在遊戲中運用這兩種框架。也因此，我將遊戲中玩家所學習到的理解遊戲的方式，分為兩個層次：遊戲規則所產生的框架，以及遊戲中的社會框架。後者則是玩家在遊戲中運用社會框架來理解遊戲世界時，與遊戲框架的交疊——雖然玩家面對的是遊戲內的元素，但玩家卻可能透過某種方式將之轉換成符應於他所具有的社會框架內的事物。

然而，當我們討論到「遊戲框架」時，我認為有兩點是需要注意的。首先，遊戲規則與模式是經由設計得來的，而設計所得的技術物從來就不是純潔無染的，相反地，技術物被鑲嵌在既有的社會脈絡中。也因此，遊戲到底被放置在怎樣的社會脈絡中是需要被考慮的。不同的觀察角度也會將遊戲放在不同的位置。若我們從生產者面向來考慮，涉及到的將會是遊戲作為怎樣的產品、怎樣被行銷的問題；而若我們從消費者，也就是使用者的角度來考慮的話，則會是遊戲本身對使用者而言，到底在其生活中扮演什麼角色及發揮什麼功能的問題。顯然的，當我們論及「認知框架」時，主要的關注點將會在消費者（玩家）身上，而所謂的「遊戲的功能與角色」所論及到的正是初始的社會框架（在玩家認知中遊戲是怎樣的事物）與遊戲本身的框架的交錯點。雖然遊戲框架無法被社會框架及物理框架整個包含進去，但是框架之間的互相切換，乃至互相影響或玩家將定調以適應另一個框架，則是需要注意的。



再者，當遊戲所蘊含的是一整個新的、充滿可能性的「遊戲世界」時，則我們不僅要考慮技術物本身所關聯到的社會脈絡，更要考慮遊戲設計者背後的思維。如果用物理框架來類比，遊戲框架中的規則，對玩家而言就如同物理定律一般，難以改變。然而，與物理定律不同的是，遊戲中的規則是經過人為刻意設計的結果。雖然遊戲世界是一個新的世界，但是其設計者卻是生活在社會世界的人，設計者帶著原本對自己世界的認知去「創造」一個新的世界。這些世界雖有脫離現實世界的成分，但卻也可能帶著社會世界的藍本。或者毋寧說，整個遊戲世界也可算是一種「編造」，但卻無涉利益。究竟遊戲世界有多少成分是來自現實世界的轉化？遊戲世界中的規則又符應了哪些現實世界中的共享規則？設計者的思維又在什麼程度上影響到玩家所形塑的，對「遊戲世界」的認知？由於每個遊戲的設計不同，這些問題必須要從分析個別的遊戲開始，才能獲得有意義的答案。

除此之外，另一點值得考慮的是，遊戲中社會框架的變動可能。遊戲的框架雖說已被設計好，但遊戲中的社會框架可能就被此決定嗎？玩家用什麼方式來深化遊戲原有的設計規則，玩家自身的能動性在哪，玩家如何動用其既有的社會框架以「調遊戲中的事件的音」也是值得考慮的一點。

III. 當代遊戲框架的基本性質：規則與可量化

a. 遊戲規則的重要性，兼談本研究中兩款遊戲的類似處的基本可比性

無庸置疑的，遊戲本身的框架將會是玩家在進行遊戲內的團隊合作時的主要框架。可是，在遊戲框架之中包含哪些要素呢？在不同遊戲中，這些要素都相似嗎？Salen and Zimmerman (2004)整理眾多遊戲研究者的理論⁹，發現遊戲研究者對於「遊戲」的定義莫衷一是，除了「規則」幾乎被所有研究者認定是遊戲的

⁹ 可參考附錄一

要素外，其他的遊戲元素是否是遊戲的必然特徵，則未有定論。

Salen and Zimmerman (2004)也對「遊戲」下了自己的定義，他們認為，遊戲是一個系統，在其中玩家參與了人造的衝突，一切由規則所定義，而衝突的結果是量化的、可計算的。在此，這些衝突是人造的，因為遊戲與現實生活中在時空上均有所分界，即便遊戲有時在現實生活的框架中發生，但遊戲作為人造物仍是定義遊戲的要素之一。而衝突則是遊戲中玩家爭奪權力的過程，這樣的競爭過程可以有許多形式，有可能是合作，也可能是競爭，可能是單人的，也可能是多人的，衝突是遊戲的中心。相對的，規則則是遊戲的根本要素，規則提供了遊戲的結構，在這結構之中，藉由限制玩家什麼是可以做的，什麼是不能做的，「玩」的舉動才得以浮現。

至於可量化結果，Salen and Zimmerman (2004)認為這常是遊戲與較不正式的玩的活動的區別。在此他們遇到了一個問題，由於角色扮演遊戲常常沒有明確的、量化的目標，因此似乎不符合他們所設立的框架。然而，他們指出，在角色扮演遊戲中，即使遊戲結果看似是不可量化的，但在遊戲進行的過程中，每一次玩家所下的決定、所完成的任務都有明確的後果，也因此，角色扮演遊戲也可看成是由許多次可量化的任務結果所組成的遊戲。

我認為，遊戲定義上的相異，可視為遊戲研究者所研究特定遊戲時所關注的角度不同所造成的差異，由於遊戲內部有需多分殊的種類，因此當研究者試圖將許多遊戲劃歸為單一種類下時，常常會太過概略的概括所有遊戲，而忽略的其中的異質性。並且，另一方面，由於數位遊戲的日漸發展，手機遊戲、網路遊戲其實跟以往的遊戲雖有相似，但也有本質上的不同處，因此，當我們想要採用單一的框架來理解遊戲時，很容易遭遇困難。

在本研究中，我將焦點放在兩款大型多人線上遊戲：英雄聯盟（League of

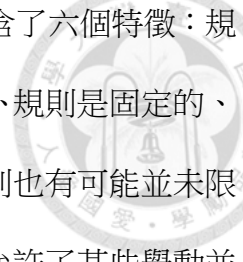
Legends，簡稱為 LoL）與魔獸世界（World of Warcraft, WoW）上，因此我將首先關注這兩款遊戲中上述的要素，以釐清兩者是否具有性質上的可比較性。

在這兩款遊戲中，顯然遊戲都有一定的規則；在遊戲中，因為玩家在遊戲中可能必須打倒敵隊、打倒怪獸或完成任務，因此遊戲也都具有衝突或競爭的因子，並且單次任務裡也會有不同的任務結果；遊戲中都包含讓玩家的自主決定過程；玩家的參與多半為自願性質，少有強迫參與；遊戲世界也是由程式碼組成的人造產物，藉由遊戲中由程式碼創造出的象徵物（如等級、金錢、裝備等），玩家在遊戲中獲得權力；遊戲的結果通常不具確定性，玩家無法在遊戲開始前就預測此次任務的勝敗；兩款遊戲都有一定比率的再現因子，例如遊戲角色等，往往依照現實所存在的事物為本來設計；這兩款遊戲擁有豐富的影像、聲音與故事文本，因此也可算是具備藝術形式。

以上述的定義而論，這兩者所符合的要素相當，而其不符合的特徵也幾乎一致：這兩個遊戲似乎並未創造出特殊明顯的社會團體，也沒有明顯的低效率特徵。當然，這兩款遊戲中，一個在傳統的分類框架下為多人角色扮演遊戲，另一則為鬥塔類遊戲，這是兩款遊戲表面所見的最大差別，然而，當我們仔細去看遊戲進行狀況時，會發現，如 Salen and Zimmerman (2004)所提出的，當我們將遊戲視為由許多單次任務所組成的組合體時，關注在單次的團體戰鬥時，會發現兩者有許多相似之處：遊戲需多人合作、任務有特定目標、團體中個人扮演特定角色，同時，遊戲結果也十分明確。

我將在研究對象一節，細緻討論兩款遊戲的架構。在此，我僅先就遊戲研究者所提出的基本要素，來檢視此兩款遊戲在整體的「遊戲」分類下，是否相似。並且，在此我將試圖進一步釐清遊戲的要素。

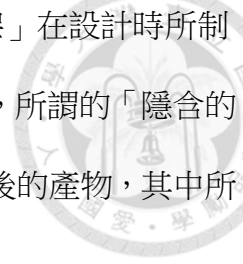
我們可以發現，「規則」是遊戲中非常重要的架構。然而，什麼是規則呢？



Salen and Zimmerman (2004)認為在所有的遊戲規則中，均包含了六個特徵：規則限制了行動、規則是清晰且不模糊的、規則為所有玩家所共享、規則是固定的、規則是可重複的、規則是互相連結的。Juul (2005)則補充，規則也有可能並未限制玩家行動，反而為玩家的行動提供可能——倘若不是規則中允許了某些舉動並為其賦予意義，玩家則無法進行那些舉動。因此，從這個角度來看，我們可以更精確的定義規則的意義：規則決定了哪些行動是可能的。

Salen and Zimmerman (2004)認為，規則是關於玩家在遊戲中所採取的行動以及行動的結果，他們將規則分為三類，運作的規則（Operational rules）、構成的規則（Constitutive rules）、隱含的規則（Implicit rules）。運作的規則指的是遊戲中直接關係到玩家的行動的規則，玩家據此與遊戲介面互動。構成的規則指的是隱藏在遊戲介面之下的規則，譬如說遊戲中隱含的邏輯與數學計算過程。隱含的規則則是遊戲中那些「未被寫下的規則」，像是未被寫下的操作預設（如滑鼠游標顯示著玩家目前的舉動）、禮儀、運動家精神（sportsmanship）等等。

在這裡，我將尤其關注隱含的規則，特別是其他兩種規則如何影響到隱含的規則。我將前兩種規則視為已經被遊戲程式碼決定的、既定的規則，而後一種規則，也就是隱含的規則，則是玩家所自行「玩」出來的規則。在我看來，隱含的規則中存在著一定的曖昧性，一方面，其他兩種規則對於玩家的限制，一部分的決定隱含的規則可能包含的內涵，另一方面，隱含的規則卻是玩家自行協商而得的結果。如同 Myers (2009)舉出的，在線上電玩遊戲中，常有嚴格的社會階層，並且連結到很強烈的、規範性的遊戲守則，而這些常常僅與遊戲目標有非常微弱的聯繫；也如同 Egenfeldt Nielsen, Smith, and Tosca (2008)所舉的例子，在策略遊戲 Age of Empires 中，玩家常常會花很長的時間，在遊戲討論區中來設定正當化的遊戲策略與技巧。



而「運作的規則」與「構成的規則」則可說是「遊戲框架」在設計時所制定的規則。如果我們將「隱含的規則」放在框架分析中會發現，所謂的「隱含的規則」其實是屬於遊戲的社會框架中，遊戲中由玩家深化規則後的產物，其中所包含的是一連串遊戲世界中如何互動的規則。

不過，我們也必須要比較框架與規則這裡兩個概念的差異，以確認這幾種概念是否可以融合。「規則」一詞給人一種既定存在、不可改變的感覺，但所謂的「框架」所指的則是人們理解世界的方式，相較於前者，後者標示出了人類認知與實體世界中的落差，在認識論上前進了一步。

這樣的落差有什麼意義呢？當我們僅考慮到「運作的規則」與「構成的規則」時，似乎沒有什麼具體的差別，因為玩家所能認識到的規則就是遊戲內程式碼所規定的規則，在這之中沒有模糊地帶。雖然玩家能夠認識到的規則可能有限（因其未必可借由玩來窮盡所有規則），但玩家的認知並不會偏離既有規則太

然而，當我們考慮到「隱含的規則」時，則會發現框架的提出深具意義。

讓我們回憶一下前面所述及的，Goffman (1974)舉了一個例子來說明框架間可能的衝突。當女士在照鏡子時，其舉動可能跟旁觀者的預期不符，因為兩者可能使用不同的框架；當人們使用相同框架時，背後的預設往往隱而不顯，但當人們使用不同的框架時，框架間的扞格不入則會提醒我們，實作行為到認識上的落差。

而當我們討論「隱含的規則」此一概念時，將會遇到的疑問是：隱含的規則究竟是什麼？究竟有哪些規則？如果我們純粹將規則視為不可變動之物，將很難理解到遊戲中玩家對於「隱含的規則」認知不同所產生的衝突。相反地，當我們引入框架概念來考慮玩家間的衝突時，則可以在「規則」與「認知」上撐出一道空隙：玩家間的衝突，可能在於對隱含的規則的認知不同（也就是對遊戲的社

會框架內社會規則的理解不同，由於這樣的規則常出自玩家間的或明或暗的協商，這樣的認知差異更顯得出社群內的衝突），也可能是在於框架的運用不同（有可能是運用另一種社會框架，而非遊戲的框架來理解）。當我們以這樣的方式細分玩家間的行動時，才能將玩家不再視為均一的群體，而展現出玩家間的差異，並更進一步的去探討差異背後所持的不同框架。

b. 遊戲的數量化特質，兼論本研究中兩款遊戲理性計算的基礎

若說規則是遊戲框架的基礎，那麼遊戲的高度可量化特質，便是現代遊戲的重要特徵。

Grimes and Feenberg (2009)認為，當代的大型多人線上遊戲所展現的其實是一種「理性化的玩 (rationalizing Play)」，換句話說，數位遊戲其實是現代社會理性化的諸多部分之一。他們將社會的理性化 (social rationality) 視為制度化的實作，這些實作與理性化的典範 (如科學、數學，但不僅是數學與科學) 很相似。有三種實作符合此條件：等價交換 (exchange of equivalents)、分類與運用規則 (classification and application of rules)、最佳化付出與計算結果 (optimization of effort and calculation of results)。這些實作出現在社會的各個領域，並且可說是現代性 (modernity) 的特徵。

他們從 Feenberg 所提出的工具化理論 (theory of instrumentalization) 出發，探討線上遊戲的理性化實作 (rational practice)。Feenberg 的工具化理論將科技劃為兩種分析層面：初級工具化 (primary instrumentalization)，其描述科技的功能如何從日常生活的連續性中被分離出來，並且其他的主體都被以一種與其相關的方式所放置；次級工具化 (secondary instrumentalization) 則是著重於社會、文化與政治力量如何影響設計時的決定，並且這些設計出來的功能同時也實現於

裝置與系統中。

他們認為，藉由以下方式，大型多人線上遊戲(MMOG)促成了理性化實作：玩家與玩家所採取的行動，是被程式碼(方程式的等價交換)所標準化的；遊戲引擎、數學運算子以及玩家社群建立起遊戲中的正式規則(規則的分類與運用)；而藉由數據化的等級系統以及點數系統，玩家的努力被最佳化與計算，並且這些系統也因具有較高聲望的玩家其所當然接受的身份地位與社會資本，而再度被強化。由這點出發，他們認為提出一個針對「遊戲理性化」現象的理論是必要的，從工具化理論出發，他們從兩個方面來衡量遊戲如何與各種理性化的實作相關聯，並且在遊戲中的社會文化與經濟條件又如何被其玩家挪用與挑戰。

同時，他們也指出了「遊戲」在當代社會中逐漸從「工作」與「玩」的對照，轉化成另一個理性化的領域。與 Henricks (2006)不謀而合的，他們也認為運動賽事的專業化標示了一個重要的轉變時點。對 Huizinga (1938[1996])來說，遊戲外於社會秩序之外的，然而，由於現代社會的商品化(commodification)以及科技化(technologization)，遊戲漸漸成為晚近理性化的一部分。運動賽事的專業化、科技的中介(如轉播科技)以及社會的理性化，標示遊戲進入到商品化的過程。

然而，遊戲的商品化既非一朝一夕之功，那麼，數位遊戲又有何不同於與傳統遊戲的特殊性？為何數位遊戲的理性化是值得探討的主題？Grimes and Feenberg (2009)指出，與傳統的體育活動相較，數位遊戲打破了觀看者與玩家的分野，規則與遊戲的邊界則是由科技所中介，此時，遊戲的參與者其實也被納入成為設計的一部份。一方面，玩家對於遊戲的參與更深，也因此被遊戲影響得更深，另一方面，因為科技的中介，玩家的行動也更被限制在有限的、由設計決定的可能性中，這無形中造成了社會秩序的制度化的。經過設計的、具有特地目的

的科技物，也就是遊戲，將玩家轉換成使遊戲得以發揮功能的資源，也使得遊戲成為一種「成套式」的社會經驗。藉此，遊戲的理性化藉由無所不在的休閒造成社會影響。



當然，儘管如此，仍會有一些非預期結果可能發生。無論遊戲多麼的高度理性化，玩家仍需要努力轉化他們的遊戲經驗，讓他們的遊戲活動在每日生活中具有意義。並非所有的玩家回應都會符合在遊戲設計中的理性模型，甚至有時玩家的行動會挑戰這些秩序。這些玩家的參與，或者說「干擾 (intervention)」，像是駭客行動、自己創作非官方的遊戲或其他敘事作品、作弊、建立人際關係等，讓遊戲能夠基於玩家的需求改變結構，Feenberg (1999)將之稱作「民主的理性化 (democratic rationalization)」，以相對於官方所設計推動的理性化。

也因此，玩家與遊戲系統之間始終存在一種緊張關係。一方面玩家的「玩」必須以自願參與到遊戲中為前提，而在這過程中，玩家會與程式碼、遊戲參數合作，接受遊戲的情節與遊戲世界所創造出來的幻想。然而，另一方面，玩家自身的能動性也仍存在。在自由與限制之間，在自願論與被決定論之間，玩因此成為一種社會實作的形式，而遊戲也做為一種社會系統而運作。遊戲，因此再也不僅僅是社會秩序再現了自身的特質，而是遊戲自身變成了社會秩序形式之一。

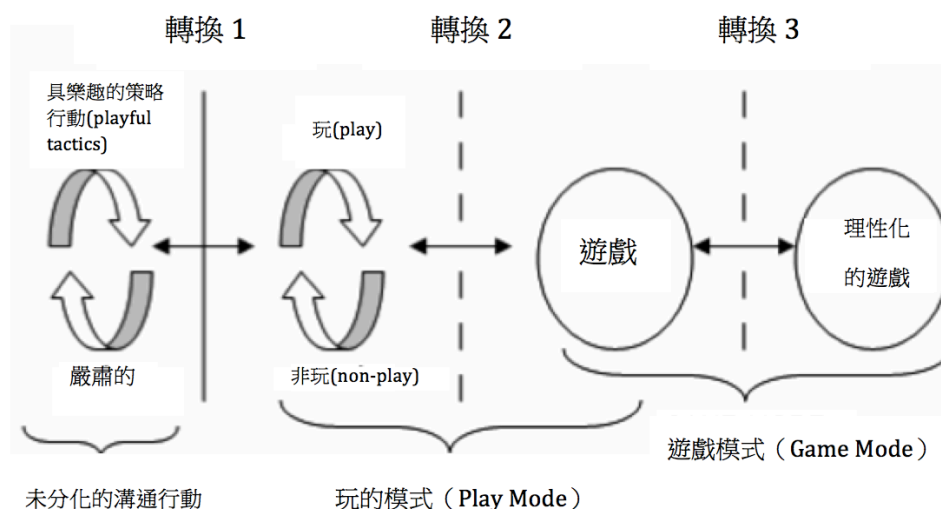


圖 1-2 遊戲的理性化：一個分化的取徑。

(圖來自 Grimes and Feenberg (2009)，作者自行翻譯)

對於遊戲的理性化，Grimes and Feenberg (2009)提出了遊戲的理性化過程。他首先轉引 Walther (2003)的遊戲轉型模式來解釋前兩步驟的轉換。所謂遊戲的轉型，是指遊戲讓玩家達到一種可以進入、接受遊戲的的心智狀態。如圖 1-3 所示，玩家跨越了原本日常生活中尚未被分化的溝通實作，到了玩的專屬疆域，這就是第一次的轉換。從而，遊戲世界得以被標記、被從未標記的生活世界中分化出來，遊戲隔出了特定的、已標記的遊戲空間，但在這個時候，玩還有各式各樣的複雜可能。

第二次的轉換則發生在玩家從一個比較普遍的「玩的狀態」轉換到專注於某個特定遊戲的狀態，為此玩家必須更積極的參與那個特定遊戲，並且遵循它的特定規則與模型。Grimes and Feenberg (2009)指出，這一階段也如同 Caillois (2001)所說，是從兒戲 (paidia) 到遊戲 (ludus) 的轉換。在第二階段的轉換中，當遊戲的規則被引介成為遊戲的中心法則時，玩的複雜性就被減弱了，遊戲中多了更多的理性化成分，遊戲也被限制在屬於特定遊戲的時空裡。但在此階段，玩家仍有協商遊戲規則與遊戲侷限性的空間，玩對玩家而言仍有高度的反身性，包含了玩家間的互動以及玩家與規則間的互動，這包括了玩家渴望勝利，發現遊戲的結構與隱藏的模糊地帶，往下個等級前級以及發展出迎擊對手的策略。

當遊戲轉為科技中介，並且在很大規模上被商品化時，像是大型線上多人線上遊戲與專業體育競賽，Grimes and Feenberg (2009)指出，此時就產生了第三階段「理性化遊戲」的轉換。在這個階段，理性化的反身性、侷限性與規則主導這幾個特質，雖然在前一個階段的組織化遊戲中也可以看到，但在第三階段卻到達了一個前所未見的地步。這樣的變化是藉由科技的中介，讓遊戲中數量達到前所未有的精確度，而規則與變數也被寫進程式碼中，也因此它們變得更具有強制

性、更好得被最佳化。玩因此變得受制於增長中的精確測量與計算。

在圖 1-2 中，Grimes and Feenberg (2009) 呈現了，藉由強化社會理性化的規則，遊戲從左邊發展到右邊，並轉換成社會理性化的系統。不過他們也同樣認為反方向的發展也仍是可能的，一切均取決於理性化的規則被強化到什麼程度。它們發展了幾個特質來判斷理性化規則的強度：反身性、侷限性、規則主導、精確性與玩樂，如下表 1-1。

表 1-1 遊戲性 (ludification) 的五個特質

反身性 (Reflexivity)	當玩變得理性化，它同時也變得更加自我參照 (self-referential)，其主題與活動也更被排除在外界的所建構的遊戲活動或遊戲真實之外。遊戲的結構與系統和玩家的角色變得更加重要，但同時也付出了更加與「外界」或「真實」分化的代價。
侷限性 (Boundedness)	由於玩是一個被分化的活動，必須總是存在一定程度的侷限性，以將玩從生活世界中未分化的溝通實作被分化出來。當遊戲變的理性化，界限，無論在規模、時間、空間以及遊戲的可能性上，都變得更侷限、更被明確定義，也更獨立自存。
規則主導 (Rule-governedness)	當玩被轉換成遊戲，它變得被特定的一系列規則與變數規制。當遊戲變得理性化，由於這些規則系統在科技與制度的層面已被決定，它們變得更加僵固、周全。
精確性 (Precision)	伴隨著遊戲規則的特定化以及標準化，遊戲同時也更加精確。這讓人們得以測量與最佳化「玩遊戲的付出與結果」。就如同規則，精確性同時也降低了遊戲內部的可能性，以及把玩轉換成數量化、可被預測的一系列活動。
玩樂 (Playfulness)	玩樂是一種未被分化的、發生在日常生活中溝通實作的形式。與想像中的玩的自由相對，玩樂依賴且坐落於遊戲系統中，以得到方向、主題與內容。玩樂可以是顛覆的或者反應的，但總是直接與遊戲的規則、暫時性、序列與結構互動。

的確，如同 Grimes and Feenberg (2009)與 Henricks (2006)所指出的，我同意數位遊戲世界的理性化，更精確的來說，是遊戲的數量化，的確是當代數位遊戲的一個明顯特徵，其特別表現在以規則為中心，並且伴隨著規則，個體的舉動成為可以被數量化的、排序的輸贏。這樣的數量化使得玩家有可能以新古典經濟學中的「理性計算」為基礎，量化自身在遊戲中所得到的利益以及付出。

就我所打算研究的兩款遊戲，魔獸世界與英雄聯盟來說，我認為它們都具有上述所論理性化的特徵。在 Grimes and Feenberg (2009)的文章中，也舉了魔獸世界作為理性化的例子。在此，我將陳述 Grimes and Feenberg (2009)的看法，並且同時將英雄聯盟也納入比較的一部分。

就反身性而言，Grimes and Feenberg (2009)也認為，在數位遊戲世界內，其實遊戲規則創造出了一個有別於物理世界，卻又同時擁有「遊戲中的自然律（程式設計）」的空間。在魔獸世界裡，藉由回饋系統，玩家習得遊戲的規則。魔獸世界裡具有的數量化系統，包括等級、經驗點數、角色特性等，都被遊戲系統用數值的方式來表示，玩家也被引導為必須解決特定的任務來增加這些數值。而遊戲中的物品與遊戲角色的交換有時也可以互相交換，甚至被交換到真實世界中。雖然玩家或許看似可以忽略數值系統，但升級在遊戲中具有相當多的好處，升級的魅力讓玩家很難忽略遊戲中的數值系統，也往往在系統訓練下學習用數值來評量遊戲狀況。

在這點上，我認為英雄聯盟也有相似的特徵。在英雄聯盟中，玩家一開始可以選擇用「教學模式」讓系統引領玩家熟悉數值系統，或者玩家也可選擇直接與電腦或其他玩家對戰。雖然在英雄聯盟裡面，玩家每次都會從角色的最低等級開始，但是每個角色也同樣具有等級、經驗點數、角色特性等數字，並且，在遊戲過程中，這些數字至關緊要——玩家若不熟悉這些遊戲內的數值系統，則很難贏

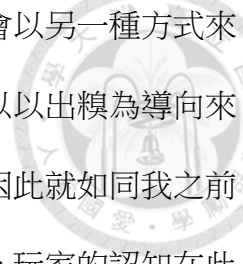
得遊戲，每個玩家都必須要將自己的角色升級，才能有效的打敗對面的敵人。無論如何，遊戲內的數值系統以及程式碼所劃分出來的遊戲世界都是獨屬於遊戲的。

在侷限性方面，Grimes and Feenberg (2009)指出，在魔獸世界裡，程式碼規定了玩家的可能行動，譬如走路動作、跑等等，而當玩家得到物品時，遊戲內對於誰可以用這個東西也利用程式碼進行規範，乃至玩家可以多常使出某些招式，或者必須等待一段冷卻時間，都被規範在遊戲程式設計裡。藉由一連串程式碼被法「是否」的命令式，玩家僅能進行被設計在遊戲裡的舉動，而不在設計中的舉動便不具意義，即使有些玩家可以修改程式碼，但通常也只有少數具有技術能力的玩家可以辦到修改程式碼，掙脫遊戲設計的侷限性。

在英雄聯盟裡，我也看到與上述相同的現象。玩家的遊戲角色能做出哪些動作都是被規範的，沒有玩家可以使出遊戲內沒有設計的招式。

不過，Grimes and Feenberg (2009)也強調，雖然玩家不能做出設計外的舉動，但不代表所有玩家的舉動都被預測在設計之內，譬如說遊戲中的欺騙與打錢工現象(Castronova, 2005)；甚至讓伺服器停擺的抗議活動(T. L. Taylor, 2006a)；遊戲內大型的非預期「瘟疫」(Balicer, 2007; Lofgren & Fefferman, 2007)等等，都讓遊戲內產生非預期的社會現象。另外，魔獸世界創造出來一個擬真的環境，在其特定的文本敘述與美學基礎上，玩家在這個世界裡體驗遊戲，這個表面的世界掩蓋了遊戲的程式碼，遊戲的程式碼並不會顯現在玩家眼前，因此玩家得以在程式之間與他們的認知間有所喘息，依玩家對遊戲的理解，在各種論述上重新界定他們自己的「物理世界」。

我認同 Grimes and Feenberg (2009)的說法，在英雄聯盟裡，遊戲世界雖不如魔獸世界廣大，但也有故事設定與美術設計。另外，雖然玩家的遊戲目標被設



定成以輸贏為主，但當某些因子介入之後，可以發現有時玩家會以另一種方式來玩遊戲。舉例而言，在有私人的實況轉播台的狀況下，玩家可以以出糗為導向來玩遊戲。同時，在這兩款遊戲中，程式碼都被掩蓋在黑箱裡，因此就如同我之前所論及的，這也讓遊戲的社會框架可以從遊戲框架中分離出來，玩家的認知在此展現了力量。

另一個理性化的特徵是規則主導，遊戲規則不能被改變與違抗。不過 Grimes and Feenberg (2009) 提出，在魔獸世界裡不僅科技中介的規則規範著玩家，其他如使用協議，也讓遊戲空間成為一個外於社會空間，被控制與監控的空間，譬如說，使用協議裡規定使用遊戲內的素材創作其著作權都歸於遊戲公司。最後，在魔獸世界裡，遊戲規則也同樣被社群規範與期待所制度化。有些規則雖然來自遊戲設計（譬如說玩家的角色非得是屬於部落或聯盟的其中一方），有些規則則可能來自遊戲內公會的規範，有些規則可能是社群中的共識。

顯然的，魔獸世界裡具有前述隱含的規則、運作的規則、構成的規則等差異。同樣的，在英雄聯盟裡我們也可以觀察到類似的現象。到底在實作上有哪些隱含的規則被執行，在兩款遊戲間又有什麼差異，這也是未來要討論的。

在精確性方面，Grimes and Feenberg (2009) 指出其實在魔獸世界裡，精確性是數位化的產物。藉由數位化，遊戲設計者可以輕易的追蹤玩家的一舉一動，並且測量這些舉動。除此之外，在魔獸世界裡，玩家也開始使用更多的外掛程式來精確測量其他玩家的舉動，藉由數量化與理性化，玩家有更大的潛力去提出怎樣的遊戲方式是「好的」、「合理的」遊戲方式(T. L. Taylor, 2006b)。在英雄聯盟裡，由於數量系統更明顯的呈現於玩家眼前，而遊戲也內建可以測量每個玩家表現的功能，並在戰鬥結束後呈現給每個成員看，因此，英雄聯盟同樣也非常精確的將玩家表現數量化。

與前述四項特質相對，Grimes and Feenberg (2009)指出，玩樂則表現在探索遊戲的既有結構，與之互動或回應上。當玩家探索遊戲結構時，有時候可以在結構內顛覆原本的遊戲形式以獲得樂趣，如前所述在魔獸世界中的抗議活動等。雖說有時玩家可能會被其他玩家抵制，因為他可能干擾到其他玩家的遊戲，但這也帶來了民主的理性化的可能。

上述的規則與數量化兩個特徵，構成了遊戲框架中的主要元素。在往後對於遊戲合作框架的分析中，我也將以此兩者為基準，討論玩家若作為新古典經濟學中的「理性人」時，會怎樣運用當代遊戲的這兩個特徵。

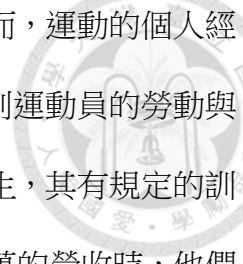
III. 遊戲中的社會：遊戲所關聯到的當代社會特徵

除了遊戲系統本身之外，在當代的數位遊戲中，研究者也看到許多與古典社會學理論相呼應的現象。這些現象一定程度地顯現出了社會學理論與遊戲研究的交匯處，並且也一定程度的連結到了遊戲在當代社會中所扮演的角色，顯現出社會框架與遊戲框架的可能交集。Henricks (2006)在《Play Reconsider》一書中，整理出以下幾個面向。

(1) 運動的異化

Marx (2004)提出「異化 (alienation)」的概念，指出在當代社會中，人們與自身的勞動脫鉤，人們勞動的產品成為商品，其交換價值取代了使用價值，物品與勞動力均被化約成資本市場中的數字。勞工常僅負責產品的一部份，無法窺見產品的全貌，也失去了對產品的控制力。

Henricks (2006)指出，當代的運動賽事也具有上述的異化特徵。「運動風格 (athletic style)」往往強調以一種客體化的、美學的態度注視身體，因此痛苦是為了要獲得進步，而運動精神則是為了克服肉體上的不適。並且，公眾前技術的

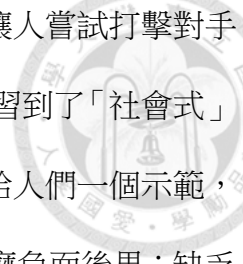


展現與競爭後得來的成功，變得比運動經驗本身更為重要。從而，運動的個人經驗與運動者產生異化。而在大學的體育菁英學生中，則可以看到運動員的勞動與自身的異化。在這些大學中，經由其優秀的運動管道入學的學生，其有規定的訓練課表，因此跟一般的學生隔離；當他們一年為校方賺入數百萬的營收時，他們也被「最高薪資」的規定限制，並且也被限制不能以其他方式賺取收入。由此，這些運動員無法控制他們自身勞動所帶來的利益。

若我們將眼光放到線上遊戲裡，上述的幾個特徵都隱約可見。線上遊戲逐漸發展成所謂的「電子競技 (e-sports)」，在此過程中，選手的「遊戲技巧」成為被評價的重點，而這些評比則是來自遊戲中的勝負——而這些勝負，往往被化約成為一系列的數字。同時，傑出的玩家也被不同的隊伍錄取、訓練，而線上遊戲競賽也逐漸成為需買門票入場、也擁有專業主播的運動競賽。在這之中，線上遊戲如何把遊戲中的倫理與運動倫理（運動精神、運動技術等）相結合，遊戲作為「休閒活動（不具生產性的）」與「運動（具有潛在獲利價值的）」之間產生怎樣的衝突，我認為是值得注意的一個面向。

(2) 運動作為社會整合的工具

Henricks (2006)指出，Durkheim 及功能論者的理論影響許多當代體育的當代體育的研究。提倡運動者指出，運動不僅是讓人舒緩身心的方式，並且也促進了組織與社群的幸福。因為運動讓社群可以聚集在一起，並且對抗另一個社群，因此促進了社群內的認同。另外，運動同時也傳遞了一系列價值觀，這些運動時被強調的「運動精神」與規條，塑造了學校內的道德與體能教育。而這些價值也反映了特定社群作為更大社群中的一體，整體社群的價值觀再度被肯認與確立。同樣地，就個人而言，透過體育活動，個人也學習去調和自己的情緒與團隊需求。由此，人們得以習得 Durkheim 式的德性：自我規訓、對權威的尊重、對團體的



責任、努力工作等。另外，運動也是訓練領導力的方式，運動讓人嘗試打擊對手的策略、支持同伴，並且領略到成功與失敗。藉此，運動讓人學習到了「社會式」的成功。最後，運動也可以是控制與管理異常的手段。運動提供給人們一個示範，示範人們若將能量用在反社會或者「不道德的」方面會導致什麼負面後果：缺乏練習、懶惰、只考慮到個人成功，常是在運動世界中被懲罰的行為。

在 Henricks (2006)的論述中，他將運動與社會連繫起來，並且指出運動活動對整個社會所可能產生的作用。若我們將眼光從運動移到線上遊戲上，會發現幾個值得觀察的面向：在線上遊戲中，社群怎麼被強調？另外，若體育活動中，運動其實關係到一連串的价值與德性，那麼在線上遊戲中，那些被強調的价值與德性到底是哪些？而這些价值如何與更大的社群發生關連？又，在不同遊戲間，是否會有某些遊戲與特定的倫理或价值有選擇性的親近？換言之，不同的遊戲機制，是否會使某些价值觀較容易轉換到社群內，有些則否？

藉由強調特定的「精神」，玩家将其他玩家劃分種類，甚至評定高下。不過，在這裡仍然留下了一個空白：在哪些遊戲中，哪些精神會被強調？哪些遊戲中又不會？判定的依據在哪裡？而，持有不同的社會框架的玩家，是否也會形成對遊戲倫理的不同認知？

(3) 理性化的玩

Henricks (2006)指出，當代的「玩」展現出許多 Weber 所說的「理性化 (rationalization)」的特質。他認為，當代的呈現了以下幾種性質：玩成為一種塑造秩序的行為，這點在體育競賽中尤其明顯，藉由樹立眾人共同認可的規則與邊界，玩將玩家區分成贏家與輸家，並且製造了階序。

玩也成為一種組織化的工具，不再與工作相對反，而反而與社會中的其他組織聯合，一方面發揮功能支持其他組織，另一方面也同時有賴於社會上的其他組

織支持而得以持存。

另外，玩也漸漸更常在制度化的遊戲中發生，由於遊戲是一種以規則來劃分界限的架構與文化形式，而遊戲也多以競爭作為形式，因此有贏家與輸家之別，而在這些以規則作為基礎的遊戲中，可以看到規則作為一種理性的原則，以增進公平競爭與最佳化人們所得到的遊戲樂趣為目標，並由此而被確立。藉由遊戲規則的一致性，遊戲成為人際比較的一種形式，玩家被標準化成為可以比較的個體。當遊戲成為制度化的競賽後，不平等被包裝在「公平的、平等的」競爭之下，後者支持了前者，並掩蓋了階級系統的不平等。以玩家共同認可、理性化的規則為基礎進行的遊戲，在遊戲的過程中，往往讓玩家最後僅僅關注到玩的技術層面，而非玩的精神。這點在體育活動裡尤其明顯，參賽者與觀眾所注重的是「是否犯規」而非規則是否合理，規則僵固成為一個自我證成的體系，所有對於行為是否合於倫理的判定都圍繞著規則，也因此「當裁判看到、沒判定為違規，就不算違規」的觀點，也在體育活動裡隨處可見。

Henricks (2006)也認為，遊戲展現了 Elias (1939[2009])所說的文明化進程的特徵。舉例來說，運動漸漸變得少有物理上的暴力，參與者可以遠離真正的危險。當社會變得更加集中、民主、競爭與個人化時，運動也反應了這樣的特徵，並且更被強調為一種社會整合的練習，參與者可以藉著參與運動來學習如何跟他人合作與調整自己。

我認為 Henricks (2006)所論述的「玩的理性化」，的確觸及到數位遊戲的重要特徵。數位遊戲對於「規則」的強調我也在前面已討論過，也的確，數位遊戲的設計背後，隱藏著一套設計者的理性規劃。在這裡，我認為 Henricks (2006)最重要的是觸碰到了理性化背後可能的不平等：當人們認為，數位遊戲中的規則是公平的，人人站在相同的起跑點上時，是否有可能掩蓋了遊戲背後的不平等關

係？當遊戲內部，如 Jordan (1999)所說的確有網際權力的差別時，這樣權力的差別又是依照什麼方式形成？而玩家又是如何理解這樣的「不平等」？玩家又如何理解與處理這些「不平等」與「平等的網路世界」之間的差距？換句話說，玩家的認知框架如何調和，並認知遊戲中的「公平」，也是一個我認為重要的討論議題。

在此，我想要先做個小結。

首先，數位遊戲作為一個新興場域，裡面有許多不同的現象交雜其中，這些現象有時交雜，需要細緻的耙梳。遊戲一方面看來是公平的、人人平等的，另一方面，卻也同時有權力的分布，甚至複製不平等的關係；遊戲一方面看來外於現實世界，但另一方面人們在遊戲內部也不斷重製現實世界中的各種組織模式，並且在玩遊戲的同時，也不斷的在與現實世界中切換，而遊戲自身，也常與現實世界有某些相似之處。

為了釐清遊戲世界中的現象，我先從探討遊戲的本質開始，試圖找出一個最適合分析當代數位遊戲的理論模型。我發現以框架分析作為數位遊戲的分析框架，可以解決玩家在遊戲內外不斷切換的問題，並且可以從遊戲本身的架構出發，進一步探討遊戲中的複雜互動。並且，當我們把遊戲框架切分出來時，一方面不但可以兼顧當代數位遊戲令人無法忽視的、創造出一個獨特空間與場域的能力，並且揭露遊戲作為科技物的面向；另一方面，同時我們也可以將玩家在遊戲中創造的社會關係、文化放在另一個被遊戲框架包含卻又另有新內容的框架中分析，從而兼顧到了玩家的認知層面。藉由「定調」此一概念的引入，框架與框架間的交互對照關係也可以更清楚的被分析。

而後，為了了解當代數位遊戲相對於以往遊戲的特殊之處，我回顧了比較數

位遊戲與社會學理論的文獻，並且發現遊戲其實是一個晚近的現代化場域，而理性化成為這個場域的主要特徵。尤其是數位遊戲作為科技物，本身的「設計」特質更彰顯了這點。在遊戲中，設計創造了規則與遊戲模式，而基於規則與模式，玩家才進一步地去發展遊戲內的各種社會規範。

然而，所有的設計都是相同的嗎？如前所述，當代大型多人線上遊戲，以魔獸世界與英雄聯盟為例，兩者都具有理性化的特徵，某些遊戲設計上也帶有了計算的特徵。但，除此之外，遊戲內的其他規則，是否同樣也符應了當代社會的組織模式？而這些組織模式是相同的嗎？如果我們關注到科技物的設計內涵，那麼，便不該止步於理性化的遊戲這一論述，而更該去探討，在同樣的理性化世界之中，是否不同的遊戲設計擁有不同的模型預設，而這些預設又讓哪些遊戲社會中的現象較容易發生。

在此，我想回顧兩篇相對反的文獻，以證明相同的遊戲設計同時也可能擁有不同的社會後果。在 Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee, and Nickell (2006) 發表的一篇針對北美魔獸世界玩家進行統計分析的文章中，指出了超過一半以上的受訪者認為自己所在的公會是以社交為主，而聊天更是公會主要的活動，有三分之一的受訪者所處的公會是親友組成的公會，也因此，對他們來說，魔獸世界是一個較為放鬆的環境，沒有嚴密的組織。Williams et al. (2006)將這樣的環境比喻為「樹屋 (the tree house)」並將與之相對的，較具有嚴密組織與階序關係的公會比喻為「兵營 (the barracks)」，在他們看來，魔獸世界所提供的是較為接近樹屋的環境。

然而，同樣以魔獸世界玩家作為研究對象，陳文俐 (2010)則指出，台灣的魔獸世界玩家所組成的公會較接近「兵營」的組織方式。許多玩家雖然一開始是與親友一起加入公會，但很快地親友便因為各種原因而不再繼續玩遊戲，而後許

多玩家便加入了主要以打副本為主的「兵營」公會。

為何在相同的遊戲機制下，國內外玩家的合作傾向有所不同？陳文俐 (2010) 在論文中並沒有分析造成差異的原因。然而我認為，此一例子正揭示出，即便是同一款、理性化的遊戲，也會因為玩家實作的不同，造成遊戲社會中的體驗差異。那麼，我們更應該細緻的去比較不同的遊戲，並且發現遊戲合作機制與遊戲社會中間的互動關係。

從前言到文獻回顧，我企圖促成讀者對數位遊戲的基本理解與想像。以下我將就前面所述，具體呈現出本研究的研究問題。

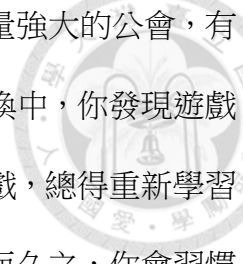
第三節 研究問題

想像你是一名玩家，當你第一次進入遊戲時，你會看到什麼？

你踏入一個看似完全平等的新世界。你選擇一個角色，看到一個陌生的、你不理解的嶄新介面。你手握著滑鼠，有時可能在好幾個視窗間跳動，有時順從著遊戲指引，有時則自己探索。有時候，老手教導你這新手該怎麼做，怎麼玩。你慢慢的認識的了你的角色怎麼操控，你的任務要如何達成。

你與一些人相遇、交談、一同攻擊怪物，一同合作完成任務。你有時知道他們螢幕後的身分，有時並不。無論如何，這裡是遊戲的世界，遊戲內的身份高於一切，遊戲的輸贏僅用數據就可以輕易表達，而你跟別人的溝通，也總包含一些遊戲內的術語。

然而，有些在遊戲中的事情並不如你想像。有些事情並不是你所期待的完全

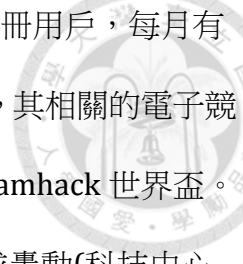


平等。在遊戲裡，你看到某些玩家成為英雄，有些玩家帶領力量強大的公會，有些規範被大家尊崇，有些規範被某些人視若無睹。在視窗的切換中，你發現遊戲與遊戲間、玩家與玩家間也有所不同。當你進入到另一個新遊戲，總得重新學習關於新遊戲的一切，熟悉遊戲中的玩家。不過，你也知道，久而久之，你會習慣某種遊戲、玩的方式、遊戲術語與說著這些術語的玩家。久而久之，你熟悉了遊戲，你成為老手，遊戲裡的一切不再陌生，反倒理所當然。

從一個玩家初進入遊戲世界，到之後熟悉遊戲世界，玩家漸漸建立出以遊戲為基礎的的認知框架。首先，玩家從遊戲的指引、自身的試誤中，玩家學習到了遊戲的基本架構——什麼在遊戲中是可以做的，什麼是不能做的，遊戲中什麼樣的行為會受到系統獎賞，什麼樣的行為不會。藉此，遊戲設計內化成為玩家認知框架的一部分，如上文所述，我將這樣成形的框架稱之為「遊戲框架」。而玩家間的合作，便在這個遊戲框架之下產生。

遊戲框架作為玩家進入遊戲後所建立的第一個框架，對於玩家在遊戲中合作行為佔了關鍵的地位。也因此，我預設遊戲框架的不同，會為遊戲中的社會規則不同提供基礎。為了比較不同的遊戲框架，我選擇了兩款遊戲：魔獸世界與英雄聯盟。以下我將分項敘述兩款遊戲的相同與相異之處，並說明為何我選擇這兩款遊戲。

首先，這兩款遊戲都是大型多人線上遊戲，其同樣都具有相當成分的數量化部分，在 Grimes and Feenberg (2009) 的分類裡，兩款都是理性化的遊戲。同樣的，兩款遊戲都是相當熱門的遊戲。魔獸世界於 2004 年發行，至今已經將近十年，但在十年期間仍不斷有更新版本。於 2008 年，魔獸世界的付費用戶已經達到 1150 萬人，至 2013 年為止，付費用戶則有 780 萬人(Makuch, 2014)。



而英雄聯盟則是於 2009 年發行，至 2012 年共有七千萬註冊用戶，每月有三千兩百萬活躍用戶。此遊戲不僅在一般玩家間造成一股熱潮，其相關的電子競技比賽也相當受歡迎，從 2011 年起，目前已舉辦了三次的 Dreamhack 世界盃。2012 年由來自台灣的臺北暗殺星此一隊伍獲得冠軍，當時造成轟動(科技中心, 2012)。

在這兩款遊戲中，玩家間的互動也十分頻繁。在一般的網路社群或者某些較鬆散的網路遊戲，玩家集體的目標模糊或未必有明確定義的目標，也因此參與者間的合作與互動並不明確，即便有合作，也不會去限制搭便車者的存在，像維基上的少數貢獻者貢獻了大部分的內容，個人彼此間的合作仰賴的是很弱的聯結。而相對的，英雄聯盟與魔獸世界這兩款遊戲中，玩家組成團隊時往往具有明確的目標，且明確地進行團隊合作與互動，在這樣的狀況下，玩家間的互動頻繁，也由於遊戲設計的互動性，玩家很難自外於遊戲團隊，而由於團隊可參與人數有限，也只能允許少數搭便車者存在。

另外，在這兩個遊戲設計中，遊戲公司都極力防止外在因素破壞遊戲平衡，因此玩家幾乎無法透過遊戲公司，直接用金錢購買到對遊戲有極大幫助、會改變戰局的裝備或金錢。這讓遊戲世界相對而言更能是自足的，也代表遊戲中的規則看來更難被外界的規則影響。

然而，雖然這兩款遊戲有許多相似處，但在遊戲設計上有很大的不同，我將這兩款遊戲設計當做分別對應「功績主義」以及「職業（成就）分化」的模型，前者對應到英雄聯盟，後者對應到魔獸世界。

在英雄聯盟中，基本的設計是玩家隨機組成五人的隊伍，對抗另一方玩家。每次組成隊伍時，玩家可以選擇自己想要使用的角色。角色在遊戲中有角色等級的差別，雖有角色等級的差別，但是每次在遊戲開始時的時候角色的等級都是從

零開始，在遊戲進行時逐漸升級。當遊戲結束時，玩家可以依輸贏決定玩家積分。或玩家等級。雖然職業與角色有所不同，但所有玩家基本上都被依同一標準來衡量，遊戲中所有玩家都可以被依積分與等級高低被分類，並且，這樣的分級會直接影響到玩家日後的遊戲參與。

首先第一個影響到玩家的是玩家等級，藉由與玩家或電腦對戰，玩家可以不斷的升級，而升到三十級之後，玩家才有資格加入積分對戰。與玩家等級系統相似，積分也是系統根據玩家表現所獲得的分數，遊戲設計中，積分較高的玩家較有機會跟同樣或相近等級的玩家對戰；反之，積分低的玩家在積分對戰中，只能與同樣等級低的玩家對打。若積分低的玩家想與積分高的玩家一同遊戲，則多半得要藉由非正式的人脈網絡或網路社群，接觸到積分較高的玩家，並約定好一起自定對戰。與等級有所差異的是，升到三十級的玩家不會因為表現不好而等級下降，然而，積分則是如同成績排名一般，會因為玩家每次的遊戲表現有所上升或下降。在遊戲公司的設計中，每季結束時，積分會進行結算，而在每季開始時，遊戲公司會依上季所結算的積分，給玩家不同的積分等級起點，玩家一開始會在不同的層級上與其他玩家對戰，也同樣的，若玩家不能保持表現，則會被降積分，相對的，若玩家勝利場數夠多，積分則會上昇。

在此遊戲中，所有玩家的表現都圍繞著等級與積分，而這兩者全是由玩家的遊戲表現，也就是玩家是否在對戰中得勝而決定。從這點來看，英雄聯盟的遊戲設計背後理念，與教育系統下的功績主義（Meritocracy）極為相似。在功績主義式的教育系統中，學生的表現依據學習成就來衡量評比，所有的世襲因子，如血統性別等，都被排除在評比的標準之外。在功績主義的系統中，人們依照自身的成就，而得到不同的酬賞。表現好的人被視為具有較好的能力，因此可以獲得更高的酬賞，也獲得較高的地位。在英雄聯盟中，我們處處可看到功績主義的影

子：玩家一開始所獲得的遊戲資源相當，而遊戲中的成就均由系統數量化，並將玩家依此排序，成就較高的玩家則可獲得升級，相對的，成就較低的玩家則會被降級。玩家的能力由此不斷地受到評比。因此，我將英雄聯盟視做是功績主義的代表。

在魔獸世界裡，則是玩家可以組成五到十數人不等的隊伍。在遊戲中，玩家的角色多半是固定的，玩家從第一次玩遊戲時所選定的角色，就會是之後一直使用的角色，不同的角色也有不同的職業。而每次當玩家勝利後，則會有裝備及經驗點數作為整個隊伍的獎勵，而裝備也僅有特定的職業可用。在魔獸世界裡，同樣也可見數量化的設計。每次的戰鬥結束後，玩家獲得的遊戲經驗點數可以使玩家升級。不過升級並非無限，隨著每次新的遊戲資料片推出，遊戲公司會設計新的等級上限，而升級也僅能夠升到那個等級為止。每次新資料片推出時，玩家也必須從零開始練等。而在升到最高等級後，就不再有其他的等級評鑑機制。在遊戲中，除了數量化的等級外，也有其他的成就獎勵系統，如聲望系統、成就系統、天賦系統等，藉由這些系統，玩家可以在特定任務的完成後累積點數，或者可以獲得某些稱號或勳章等，也可以發展各種不同的技能，以及參與活動得到不同的寵物。

魔獸世界中玩家得要持續保持同一角色身份，若要更換角色則必須選擇重新將一隻角色從零開始練起，捨棄原有的角色，僅有少數角色可以在玩家升到一定級數後轉職，也因此玩家無法常常更換角色。再加上遊戲系統中，遊戲裝備與技能系統也與角色息息相關，特定的遊戲裝備只能給特定的遊戲職業使用，而技能同時也有賴技能系統長期培養，雖然在遊戲中可以轉技能，但累積的技能點數就得重新計算。由於遊戲中不同職業所適用的裝備不同，而不同的職業也有較為適合的技能，在遊戲團隊的組成中，玩家的職業也直接影響到玩家在團隊中的角色

地位與遊戲模式，因此遊戲中的職業非常重要，且玩家難以轉換職業。也因此，我將之稱作為職業分化的模型。

在這個模型中，雖然同樣也有數量化的評比，但因為職業作為玩家進行遊戲時的核心，因此玩家的成就評比也會依不同職業而有不同的標準，而遊戲系統本身並不會依這個評比將玩家降級。同時，在一般的團隊系統之外，也有其他有別於對戰與團隊副本的成就獎勵系統。整體來說，魔獸世界的遊戲設計上呈現了較英雄聯盟更多元化的成就評比，並且其標準仰賴於特定職業，等級的不可降級及職業的相異也削弱了數量化評比在遊戲中的重要性，讓所有玩家不再在同一數量化的標準下被排序衡量。在遊戲中，職業成為遊戲的中心。

以上是兩種遊戲的主要遊戲模式。隨著遊戲的發展，遊戲公司也以這兩種模式為本，增添一些相關的改動或遊戲選項，不過這兩種模式仍是遊戲的主幹。

遊戲合作框架是本研究的基準，唯有從遊戲框架的差異出發，我們才能理解遊戲社會間的差異。也因此，我以比較兩個遊戲為主，從遊戲框架出發，來理解遊戲社會中的種種現象。在魔獸世界與英雄聯盟中，我們看見的是「功績主義」以及「職業分化」兩種遊戲模型，而可預期的是，玩家也依照這兩種模型的預設，發展出特定的遊戲社會。

雖然這兩款遊戲都同樣是熱門遊戲，但遊戲生態卻相當不同。在魔獸世界中，玩家較為溫和，比較少爭執事件發生；相對地，在英雄聯盟中，爭執事件屢見不鮮，甚至有不少鬧上法院（相關報導見(白錫鏗, 2014); 林良哲 (2014); 黃欣柏 (2014))。有幾個現象可以看出這樣的差別：我在 2014 年 4 月 18 日搜尋批踢踢上此兩款遊戲的專屬看板，我分別以「嘴」、「罵」、「吵」幾個關鍵字在兩個版上搜尋，其中英雄聯盟看板上，在 32409 篇文章裡，共有 38 篇討論玩家以嘴為題，「嘴砲問題」的文章，吵則有 8 篇文章，罵則有 45 篇文章。相對地，在魔獸世

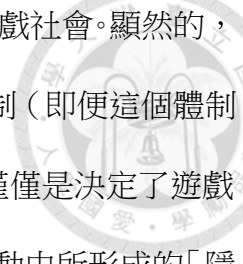
界板的 22453 篇文章中，僅有 8 篇與「玩家辱罵」並以罵為題的文章，其他兩個關鍵字則都沒有搜到與玩家爭執有關的文章。

另外，英雄聯盟的台灣營運公司也於 2013 年 8 月 26 日發佈聲明，指稱從 2013 年 7 月 1 日到 8 月 26 日，查證後的因嚴重辱罵或性騷擾而停權的有效案例共有 949 例(Garena 英雄聯盟營運團隊, 2013)。在短短兩個月間，經過玩家檢舉且確認停權的辱罵案件就有近一千件，可見英雄聯盟此一遊戲內，玩家間的確常發生爭執。

由上面的現象可見，此兩款遊戲中的遊戲文化中有相當大的差異，魔獸世界相對於英雄聯盟更少有爭執、辱罵的現象，從我的訪談資料中，玩家也不約而同的表示在英雄聯盟中遭遇到比魔獸世界更多不友善的玩家。何以如此？

如前所述，這兩款遊戲在許多地方都十分相似，包括有一定程度的理性化，遊戲中也強調目標導向，玩家也以打贏對手為目的，而遊戲中玩家間的團隊合作也是讓遊戲進行下去不可或缺的條件，遊戲設計上也極力避免金錢等因素影響遊戲，以維持遊戲的公平性。以上種種，讓這兩個遊戲有一定的可比性。這兩款以團隊合作且目標導向為主的遊戲，其遊戲氛圍卻有相當差異，進而也指向了遊戲社會之間的差異。當我們觀察到差異後，仔細比較遊戲設計，發現遊戲設計背後分別對應到兩個不同的思維「功績主義」與「職業分化」。

問題是，遊戲設計真能直接決定遊戲內的氛圍嗎？顯然的，遊戲設計並非全部，但許多研究中，研究者都指出了所謂的「遊戲規則」乃是遊戲的核心。而當我們所談論「遊戲設計」時，規則顯然也是我們討論的關鍵，特別是運作的規則與構成的規則。換句話說，遊戲設計雖非全部，但當遊戲設計被決定時，玩家在遊戲內所可能採取的行動也被限縮了。無疑的，遊戲設計是玩家參與乃至實作出遊戲社會的基礎。遊戲設計決定了遊戲內運作的規則與構成的規則。



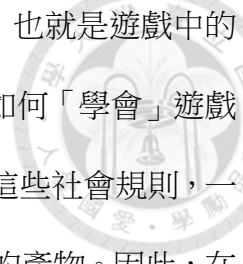
然而，我同時也反對遊戲模型單純地決定了玩家所產生的遊戲社會。顯然的，從上面的討論我們可以發現，玩家自身具有各種「反抗遊戲體制（即便這個體制並不是那麼明顯）」的可能性，並且，在此之外，遊戲設計也僅僅是決定了遊戲社會的基本架構，而非決定玩家的價值觀。換句話說，玩家在互動中所形成的「隱含的規則」，乃至於試圖反抗上述所有規則的「反規則」，雖然其部分被遊戲所決定，卻同時也具有抵抗的可能。

因此，我所要展現的便是由遊戲設計出發，到玩家運用自身的能動性，或反抗或合作，最終達到一個逐漸成形的「遊戲社會」並且依此所將這個社會合理化的認知框架。

在此，我的基本假設是，奠基於程式碼的「遊戲（設計）」本身，促使玩家以遊戲為本，形成基本的「遊戲框架」，即認知遊戲此為何、規則為何的基本框架。而後，在此框架之下，經由與其他玩家的溝通與框架的相互挪用，進一步地，玩家形成立基於規則與互動的「遊戲中的社會框架」，即認知遊戲中的道德、社會規則的框架。而依循這些框架，玩家一方面內化了遊戲的邏輯，另一方面也同時與遊戲設計共同塑造了遊戲生態。

依照這個架構，本論文主要所要檢視的層次有三：

第一，遊戲本身的遊戲設計，提供給玩家怎樣的遊戲合作框架。在這個層次中，主要的任務是從遊戲設計本身出來，來理解玩家在剛踏入遊戲時，所接觸到的、認知到的，遊戲背後運作的規則與構成的規則。遊戲框架也是遊戲的第一層框架，因為在程式碼的限制下，所有的玩家都必須遵守遊戲規則。也因此，遊戲框架是遊戲提供給玩家在接觸遊戲的第一層框架：立基於規則之上，玩家才得以發展出遊戲策略。在這裡我的結論是，功績主義與職業分化的遊戲設計，分別促成了玩家所抱持的個人主義式或集體主義式的認知框架。



第二，理解遊戲合作框架後，下一步我將處理第二層框架，也就是遊戲中的社會框架。在這裡，我所要詢問的問題是：遊戲世界中，玩家如何「學會」遊戲中的遊戲中的社會規則，並將之納入自己認知框架的一部份？這些社會規則，一來是以遊戲規則為前提而產生，二來卻也同時是玩家彼此互動的產物。因此，在此我也希望能夠揭露遊戲中社會規則的生產以及再生產過程。這些規則又為玩家提供了怎樣的認知模式。玩家如何跟原有的遊戲設計「合作」並「製造」出不同的遊戲社會？從玩家學習如何當玩家的過程中，遊戲設計而生的隱含規則如何內化成玩家認知框架中的一部分，並且證成自身的合理性？

第三，則是社會如何回過頭去影響遊戲與遊戲內的社會。雖然在遊戲中，玩家看似孑然一身而來，但實質上玩家則攜帶著其原本具有的認知社會的框架，以及他的社會身分。這些社會框架與社會身分，也是玩家在遊戲中除了遊戲框架與遊戲中的社會框架外，另一個可選擇的認知框架。那麼，什麼狀況下玩家會選擇用這些框架來認識遊戲社會呢？這又會造成怎樣的後果？

第四節 研究方法

由於本研究主要的研究框架是 Goffman 的框架分析，而框架又分為兩層，一層是遊戲框架，另一層是遊戲的社會框架。因此，遊戲的規則架構、玩家個人的經驗與對遊戲中規則的理解都是主要的分析對象。在執行本研究時，我主要從四個方面來收集資料：遊戲架構、網路論壇、深度訪談與田野觀察。

在遊戲架構方面，因為兩款遊戲都是以團隊合作為主的遊戲，因此我將從遊戲的主要規則——組隊規則開始分析。在這方面，我會一方面檢視遊戲內的基本組隊規則、獎勵方式，來分析規則背後的邏輯，以及玩家依規則可能採取的舉動。

另一方面我也會佐以另外三部分的資料，以驗證玩家對於規則的認知與想法。

在網路論壇方面，我會從台灣最熱門的兩個遊戲論壇：批踢踢與巴哈姆特的版面為主來收集資料。主要我將關注魔獸世界與英雄聯盟的專版，但除了專版之外的其他版面，有時也會有遊戲的相關討論，因為同樣也是玩家基於遊戲經驗所寫出的討論，因此我也會將這些討論納入研究資料中。另外除了以上的論壇外，由於現今 facebook 的社團與粉絲頁功能十分流行，也有不少玩家在上面分享自己的經驗，因此我也將這些社團與粉絲頁上的討論納入分析的一部分。

以上的這些資料，由於直接來自遊戲玩家，因此算是玩家經驗的一手資料。而由於論壇具有同時讓大量玩家進行討論的特性，也同時成為一個讓玩家協商遊戲內的隱含規則、確認遊戲內的階序、策略討論、乃至於形成「遊戲文化」的地方，因此我將特別關注論壇裡玩家社群的特性，包括玩家間的經驗分享、玩家間的衝突，以及玩家間如何藉由互動塑造出社群規則，甚至以此來規範其他的玩家，以及在社群內如何協商與認知到遊戲地位。

在遊戲社群裡，玩家從遊戲中後退一步，以自身的行動當作論題，去反省遊戲中自己與他人的實作互動。在這裡，遊戲中的合作成為主題，玩家對其進行反身性的思索。遊戲社群實際上以各大討論區、臉書為聚集地，而我也同樣閱讀並觀察了許多文章，並且從這之中去確認玩家如何形成對其他玩家的評價，學習當一個社群中玩家，與確立遊戲中的秩序。

在訪談方面，我除了借助自身的人脈關係，以滾雪球方式尋找願意接受訪談的玩家外，更在上述知名遊戲論壇上貼文與私下寄信給有發表文章的玩家，詢問他們接受訪談的意願。於 2012 年 7-9 月間，我一共訪問了 33 名魔獸世界與英雄聯盟的玩家，其中共有 12 名玩家是兩款遊戲都有玩過，13 名玩家僅有玩過英雄聯盟，8 名玩家僅有玩過魔獸世界。訪談方式多以面訪為主，但若玩家不願意

面訪，則使用 skype 或 RC 線上通話的方式，以語音對談來進行訪談，每次訪談約莫 2-3 小時間，以詢問玩家的遊戲經驗為主要訪談內容。玩家詳細資料如下表。



訪談日期	訪談方式	姓名（代號）	WOW/LOL	性別	職業
2012/7/11	面訪	雅典娜	LOL	女	學生
2012/7/12	面訪	阿莉	WOW/LOL	女	上班族
2012/7/11	面訪	小暉	WOW/LOL (男)	男	消防員
2012/7	面訪	小玲	WOW	女	學生
2012/7	面訪	牙牙	LOL	女	學生
2012/7/27	面訪	康康	WOW/LOL	男	服役中
2012/7	面訪	阿俊	LOL	男	學生
2012/8	Skype 語音通話	小方	LOL	男	學生
2012/8/9	面訪	阿仁	WOW/LOL	男	上班族
2012/8/9	面訪	姜姜	WOW/LOL	女	上班族
2012/8	面訪	育仁	WOW/LOL	男	學生
2012/8/20	面訪	甜甜	WOW/LOL	男	遊戲客服專員
2012/8/21	Skype 語音通話	小假	WOW	女	
2012/8/22	面訪	心怡	WOW	女	
2012/8/23	面訪	陶陶	WOW	女	
2012/8/24	RC 語音通話	家瑩	WOW/LOL	女	待業中
2012/8/26	面訪	莉莎	WOW/LOL	女	特教老師
2012/8/28	Skype 語音通話	徐 RD	LOL	女	補教老師
2012/8/31	面訪	醉夢	WOW	女	自由業
2012/9/3	Skype 語音通話	亞蕙	WOW	女	

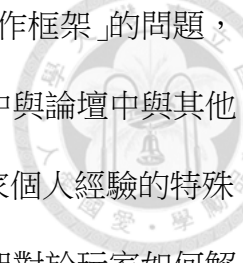
2012/9/10	Skype 語音通話	宜君	WOW	女	家管
2012/9/11	面訪	小高	WOW/LOL	女	學生
2012/9/11	Skype 語音通話	綺綺	LOL	女	學生
2012/9/15	面訪	佳期	LOL	女	學生
2012/9/15	面訪	曉嵐	LOL	女	學生
2012/9/16	面訪	煜儒	WOW/LOL	男	研究助理
2012/9/16	面訪	小白	WOW/LOL	女	醫療器材法規專員
2012/9/19	Skype 語音通話	水漾	LOL	女	
2012/9/20	Skype 語音通話	飄渺	LOL	女	國中教師
2012/9/21	Skype 語音通話	Queen	LOL	女	
2012/9/24	Skype 語音通話	比比	LOL	女	
2012/9/26	面訪	阿喜	LOL	女	電競職業選手
2012/9/27	面訪	阿琳	WOW	女	音樂老師

表 1-2 受訪者列表

在訪談內容方面，採用半結構式訪談，主要針對以下幾個面向發問。

首先是玩家自身的遊戲軌跡，包含怎麼開始玩這款遊戲，以及之前所玩過電玩遊戲為何。之所以如此詢問的原因，一方面是為了能夠更確切的定位出「遊戲」在個別玩家的生命中扮演怎樣的地位，玩家自身是怎麼認知數位遊戲的存在、把數位遊戲放在哪個社會脈絡中，另一方面也是要補足在論壇收集資料時，無法關注到的歷時性的面向。由於論壇中的文章都是切片式的玩家經驗，較難顯現玩家自身的特質，因此訪談中我特別詢問玩家的整體遊戲經驗，以就玩家的整體經驗來了解他們如何理解魔獸世界與英雄聯盟這兩款遊戲。

再接下來，我則針對玩家如何適應及了解遊戲中的「隱含規則」來詢問。這



個層面一方面牽涉到了玩家在開始遊戲之後，如何理解「遊戲合作框架」的問題，包括如何開始熟悉遊戲，另一方面也關係到玩家如何透過遊戲中與論壇中與其他玩家的互動，來理解「遊戲社會的合作規則」。由於關注到玩家個人經驗的特殊性，也已知道玩家所處的社會脈絡，因此在此可以參照社會框架對於玩家如何解讀遊戲內社會規則的影響，以及玩家會選擇用什麼樣的方式來回應他所認知到的遊戲潛規則。就訪談結果而言，一方面我發現玩家所理解到的隱含規則有其共通性，另一方面部分玩家卻也依照自己的認知框架進行「定調」。

最後，由於玩家多少皆有參與或聽聞過網路論壇，因此我也詢問了玩家參與網路論壇的經驗，以再度確認在網路論壇上的社群風氣對玩家是否有實質影響，又以什麼方式來影響玩家。另外，也有許多玩家兩款遊戲都有玩過，可去除較為本質化的解釋（把解釋因子放在個人性格差異），事實上遊戲影響的並不只是個人，而是一群人的行為，借由不同遊戲同一玩家態度的比較，可以發現遊戲系統與文化對於同一玩家產生的不同影響。

除了以上兩種研究方式外，我也收看了許多玩家們公開的即時遊戲轉播，以及私下觀看受訪玩家的遊戲狀況，以作為田野觀察。前者來源是玩家於網路論壇上分享的連結，同時會有其他觀眾觀看，後者則是受訪玩家私下利用電腦工具所進行的私人轉播。

在我研究的遊戲中，許多玩家會選擇直接分享他的遊戲過程給其他人看——包括實況轉播、錄製影片，甚至是內建在遊戲中的「觀察者模式」，都可以讓其他人看到玩家在遊戲中的舉止。我同時利用這幾個不同的方式，去理解玩家（尤其是我的受訪者們）怎麼在遊戲中與他人進行團隊合作，玩遊戲。

在觀看實況時，我的角色很複雜——一方面，實況玩家分享以他們為第一人稱視角的遊戲過程，身為觀眾的我在共享他們視角的同時，其實也等於是「身

歷其境」；另一方面，我也是實況的觀眾，並不直接在玩遊戲，不過卻也在另一個意義下「參與」——在與實況玩家即時互動的觀眾群中，我也是其中的一員。

另外，除了有些受訪者本身就是實況主之外，另一些受訪者也透過實況工具與遊戲中內建的工具，讓我即時觀看他們的遊戲畫面。這些觀看因為並不公開，實況主的表演性質與我的觀眾性質又更弱。藉由觀察這些互動方式，我一方面為我後續的訪談作準備，另一方面也半進入了田野。在這過程裡，我觀察到玩家之間進行團隊合作時的即時互動。

上述的工作一開始是做為訪談前的準備工作所做，但後來在訪談後我也繼續進行觀察，三者交互驗證。訪談因此一方面像是我試圖印證跟拓展上述經驗的工具，但在另一方面，訪談也讓我更能深化玩家的個人經驗——我並不只詢問關於遊戲內互動的問題，更多時候我請玩家自述他們的遊戲歷程：如何開始玩、跟誰玩、怎麼玩。在實況觀察跟社群觀察中，我所看到的互動是片段的、處於當下的，但藉由訪談的方式，玩家身為一個具有歷史、擁有生活的個人的身分才顯現出來。

第二章 遊戲團隊合作的框架



對玩家而言，遊戲設計直接影響到了遊戲體驗。在不同遊戲中，依據不同的遊戲設計，所產生出的不同遊戲規則，構成了玩家對於遊戲世界的第一印象。

在這章中，我將比較英雄聯盟與魔獸世界此兩款遊戲的設計。從設計的觀點來看，首先，如前面所討論的，遊戲設計的背後本身就是程式碼以及數學式的組合；再者，在玩家所接觸到的遊戲界面中，也呈現了如同 Grimes and Feenberg (2009)所指出的現象：當代的大型線上遊戲已經變成理性化的一部份，其中一個特徵就是遊戲的「精確性」，設計提供了人們得以測量與最佳化「玩遊戲的付出與結果」的方法。這兩者共同造成了遊戲提供給玩家一個理性計算的框架。

在這裡，以這個框架作為前提，我將玩家假設成古典經濟學中定義下的「理性人」：理性計算成本與效益，並且努力達到效益的最大化。在這裡，數位遊戲提供給玩家理性計算的框架，而玩家也因此可以更精確地估算自己所付出的成本以及得到的獎勵，並且最佳化自己的遊戲策略。

第一節 《魔獸世界》遊戲結構的基本分析

作為一款大型多人線上遊戲，魔獸世界的玩家常需要與他人組隊以完成不同任務。在不同任務中，玩家也會依據自己在遊戲中所選擇的角色而在隊伍中扮演不同的角色。因此，以下我將從組隊方式及隊伍中的角色開始，從合作成本與遊戲獎勵的觀點出發，分析在遊戲中，遊戲設計在每次玩家與其他玩家相遇組隊時所塑造出的情境，及其背後代表的意義，以及玩家有哪些可能的策略選項。



I. 魔獸世界內的組隊模式

在魔獸世界中，系統設定的組隊方式分成幾種：隨機隊伍、團隊，以及公會。在隨機隊伍中，玩家主要透過遊戲中的「地城搜尋器」，選擇自己想要在隊伍中扮演的角色，然後再透過遊戲系統的分配，成為隨機隊伍中的成員。在這種隊伍中，玩家大多彼此不認識，只是憑遊戲系統的媒合，暫時性地湊成一隊，等到任務完成後，隊伍也隨之終結。

而團隊則是玩家自行尋找隊友而組成的隊伍，玩家可以從自己認識的友人中找尋願意一起組隊的對象，也可以在公共的聊天頻道上，向所有人公開徵求自適合的團隊成員。有些時候，玩家也會在公會中尋找合適的玩家，詢問是否要一起組隊。這樣的團隊有時可能會在團隊成員的協議之下，成為定期組成的團隊，如每週一次，或每兩週一次等，此時團隊多半會有固定的配置，成員固定在隊伍中扮演某一特定角色；不過這也可能是暫時性的團隊，當團員彼此之間並沒有協議成為定期組成的固定團時，則團員之間的關係較為鬆散。

另一種組隊方式則是透過公會。所謂公會，是魔獸世界中，遊戲公司所設定讓玩家可以長期加入的組織。較前兩種組織方式而言，公會可容納的人數上限較高，可以到上百人，且維持時間較長。公會中可以設定會長、幹部等等的職位，而遊戲中公會也有一些額外的設施，如公會倉庫、公會聊天頻道。在公會中，玩家可以認識同屬於公會的其他玩家，並且與他們聊天、互動、交換情報。由於公會屬於較長期的組織，因此也有許多玩家藉由公會形成固定的出任務團隊，團隊間的成員也往往感情較為緊密。

如果以團隊中成員對彼此的熟悉程度來排列的話，無疑的，公會團的成員較一般團隊更為了解彼此，而一般團隊的成員又往往會比隨機團隊彼此間有更多

交流。藉由組成團隊，玩家在魔獸世界中解決各式各樣的任務，從一般任務、團隊任務、每日任務，到打副本等等。有些任務僅需要五個玩家一同解決，有些任務則需要三十、四十名玩家共同完成。

簡而言之，玩家有幾個方式可以尋找到一同組隊完成任務的夥伴。玩家可以透過遊戲設計的系統找尋隨機的另外一群玩家，或者在公共頻道公告，找尋其他願意一起完成某個任務的玩家，又或者玩家也可以加入公會團，通常會在每週的同一時間與其他約定好的成員一同上線解任務。前者較多陌生人，團隊也較為短暫，而後者則多半由熟人與親友一同組成團隊。

除了一般的任務之外，魔獸世界中還有戰場、競技場、世界戰場等戰鬥方式。與一般的任務之間最大的相異處是，當玩家進入戰場、競技場、世界戰場等模式時，對戰的對手是另外一批玩家。相對地，在解任務時，玩家則是對抗遊戲設計中的魔王或怪物等。

II. 因應而生的合作成本

我假設，當團隊由親友或熟人組成時，團隊中玩家所花費的合作成本將會較團隊成員為陌生人時為低。

首先，當玩家與陌生人組成團隊時，由於缺乏確認對方背景的方式，難以先篩選出較為適合團隊的玩家，也因此玩家需要承受有可能遇到如 Ostrom (1990)所說的「搭便車玩家 (free-rider)」的危險。這些搭便車玩家有可能不願意對團隊有太多付出，譬如說偏向於不使用只能用一次的魔法粉末，或者是在開始遊戲前選擇不修整他們的裝備，以減少支出。搭便車玩家加入團隊的唯一目的，只是為了得到在遊戲結束後所獲得的裝備，而他們也只想要以最少的花費，獲得最大的利益。

再者，另一個讓玩家與陌生人一同組隊時，會花費較高的團隊合作成本的原因是溝通成本。雖然在遊戲中有團隊頻道，可以讓玩家在解任務時彼此溝通，但隨機組成的團隊中，玩家往往沒有足夠的時間在任務開始前彼此討論。

對於玩家來說，無論其他玩家表現如何，只要最後能夠贏，有否用心打團不是重點，如果玩家要溝通遊戲方式或者是操作手法的話，反而會增加團隊中起衝突的可能，而且就實務面來說，溝通也不會大幅提高隨機團隊的勝率，反而會造成無謂的爭端，因此與陌生人一同遊戲的玩家較可能傾向於不使用或較少使用團隊頻道來溝通。另外，為了避免多餘的爭端，增加溝通成本，許多玩家選擇隱藏自己的意見，以減少溝通時的問題。這使得在與陌生人打團時，玩家多半各自打各自的，對於他們心目中的「怪現象」也充耳不聞，頂多事後再到討論區中抱怨。

譬如說，一名玩家在魔獸世界討論區內，發佈了下列的文章：

昨天晚上陪朋友去排隨團，試一下新天賦

打著打著就來到圍攻奧格瑪一區的三王

大家都到王前後，一直指揮的傢伙居然開始分配進球的順序

而且我還被排在第一組呢!

就在我一邊感覺榮幸，一邊思考要不要提醒他的時後

有個看不下去的傢伙開口了

「X!隨團分甚麼進球順序啦!」

本來還以為他會說甚麼很有建設性的話

結果居然.....

「隨團的球都是搶進的!幹嘛分甚麼進球順序呢!!」

「隨團的球都是搶進的!幹嘛分甚麼進球順序呢!!」

耍笨無極限

沒有最笨只有更笨 \ (∇) /¹⁰



在這個例子中，隨機團隊中有人出來「指揮」隊友，PO 文的玩家雖然並不贊同這樣的指揮，但為了不要多生事端，選擇暫時沈默，先觀察其他隊友，再決定是否要進行進一步的溝通（而這個例子中，玩家觀察其他隊友後，發現「其他隊友更誇張」遂以一種「哎無法溝通」的姿態上網 PO 文）。

在英雄聯盟中，隨機團隊也有類似的狀況：

訪：所以你不太知道要怎麼作，那萬一後來就還是缺 jungle 怎麼辦，還是就是一一定會人補？

阿莉：後來也是有啊可是大家都不說話啊

訪：大家都不說話啊？

阿莉：就是沒人想 jungle 的話，大家就保持沉默，那提議的人也覺得算了反正 NG 場也不會有人太 care 什麼的

訪：所以就也不一定一定要有人 jungle 所以就也沒差這樣也可以的感

阿莉：大家就懶得說話了，除非他們很想要吵架之類的

訪：為了和平所以

阿莉：嘿，對，像有些就是角色衝突嘛，沒有坦耶怎麼沒有人出坦啊，可是大家都已經角色都鎖了，那就沒有辦法，那他等於就是放個高砲，那就沒有辦法，既然都已經遊戲進去了那就只好硬打

¹⁰ 作者 chiick (雞暴北), 批踢踢看板 WOW, 標題[閒聊] 隨團歡樂無限, 時間 Thu May 29 20:08:12 2014



玩家預期如果在隨機團隊中進行太過細緻的討論或爭執時，會花費較高的溝通成本，因此為了避免爭端，在隨機團隊中，往往玩家選擇不溝通，或者是僅有少數幾個想說話的玩家說話，卻未必真的達成團隊共識。

甚至，玩家在隨機團隊中，尤其是英雄聯盟的隨機團隊裡，發現不僅是關於戰術方面的溝通，甚至連一般的日常禮節也不存在：

訪：喔喔，欸，那像譬如說 lol 呢？也是不罵人就好呢？

阿莉：只要不罵人就萬幸了，因為我一進去就是我們可能幾個朋友進去，五個裡面有三個是自己認識的人，就會小聲說安安啊你好啊，或說欸你這個角色 skin 不錯啊什麼的，那對方可能就不會理我，通常都很冷淡這樣，或是我可能自己去玩的時候就嗨大家好啊，就很冷淡

訪：就沒有人要理你？

阿莉：就是不會特別聊天或互動什麼的，除非是要輸了，才會有人說怎麼要輸了，罵人

玩家在其他遊戲中培養了進遊戲打招呼的習慣，但在英雄聯盟的隨機團隊中，卻發現這樣的習慣並不適用。

相對地，在固定團隊中，玩家較常會在事前花較長的時間討論任務。而負責組團的「團長」也會給予玩家更多的任務指示。

阿莉：可能就是要主動得表現一下自己的技巧吧，或者就是說譬如說像魔獸你可能就要主動說好我今天去打副本然後我來號召，因為找人通常



是最難的一個也最累，那時候我記得好像也是有副坦還是什麼想要自己開一個團，就他就自己想辦法組人啊喊人啊然後熟悉一些戰術啊帶大家解決問題啊，就是一個吃力不討好的工作

訪：喔，那表現技巧的部份是說他就找人？

阿莉：找人然後在下副本時候的指揮，在指揮上面

訪：通常指揮是什麼位置的人？

阿莉：通常都是要團長或者就是主坦要去指揮

在非隨機團裡，團長不僅決定了團隊成員，也必須要負責團隊的戰術，以及帶領團隊完成任務。

不過，在魔獸世界中，有兩個遊戲設計減低了上述的成本。首先，在遊戲中，玩家必須要在加入隨機團隊前選擇自己想在團隊中扮演的角色。在遊戲中共有三種角色類型可供玩家選擇：坦克、治療者（俗稱補師）、攻擊者（俗稱 DD）。在團隊中，坦克具有較高的防禦力與生命值，他們負責站在隊伍最前方，直接面對敵人的攻擊，並且吸引敵人來攻擊他們，以減少其他隊員受到的傷害。而補師則是站在隊伍較後方，負責施展魔法，回復團隊中其他成員的生命值，以避免團員被敵人攻擊致死。DD 則主要負責攻擊敵人，以各種招式削弱敵人的生命值。由於角色定位在隨機團隊的配對系統中已經清楚定義，因此，玩家可以快速地了解自己在團隊中的任務，並且較為容易的與其他陌生玩家合作，不會因為角色定位不清而產生衝突。

另外，如果玩家無預警的離開已經成團的隨機團隊，則會受到系統的懲罰——犯規的玩家必須等待一段長時間，才能夠再排入下一個任務。

這樣的系統的設計，使得陌生玩家間的合作成本可以一定程度地降低。



III. 遊戲設計中的獎勵

在魔獸世界中，遊戲所提供的主要獎勵是物品：包括身上穿的裝備、手上拿的武器、胯下騎的坐騎等，而主要獲得這些物品的方式則是完成任務。為了激勵玩家與其他玩家一起完成任務，遊戲設計中，玩家若與其他玩家一同完成團隊任務時，可以獲得較高等級的裝備。而由於這些獎勵物品多半是被玩家穿戴在身上，也因此擁有較高等級裝備的玩家，通常也由於他們擁有較高的攻擊力、防禦力等，可以在隊伍中貢獻較多力量。

由於魔獸世界中主要的獎勵是物品，因此怎樣分配就成了個重要問題。在遊戲系統中，有幾種物品分配方式：自由拾取、輪流拾取、隊伍分配、隊長分配與需求優先。

自由拾取是指隊伍中的所有隊員都可以自由撿拾殺死的怪物屍體中的物品，採用先到先得的方式來分配。輪流拾取則是每個團員輪流得到物品。隊伍分配則與輪流拾取相似，但有一個關鍵的差異是，無論隊伍在何時何地找到稀有物品，所有隊員都可以選擇一同擲骰來決定誰能夠得到這個物品，擲出數字最大的玩家就可以獲得這件物品。當玩家選擇擲骰物品時，若那個物品符合玩家自身的角色需求（例如：身為獵人的玩家想要一件專屬獵人可穿戴的裝備），便可選擇擲「需求」，但如果玩家自身的角色與該物品的要求並不符合，則玩家需擲「貪婪」。隊長分配則是隊長指定隊伍中的一名玩家取得所有戰鬥所得物品，被指定的玩家可以優先搜索怪物屍體，並且分配戰利品。最後是需求優先，在需求優先的設定中，玩家也同樣可以擲骰，但若玩家自身的角色無法使用該物品的話，系統設定中玩家會自動棄權，無法得到該物品。

在隨機團隊中，玩家多半倚賴機率——也就是擲骰，來決定誰可以得到哪個

裝備；相對而言，在長期的固定團中，常常是由團長來決定分配規則以及分配結果。雖然在遊戲社群中有一些約定成俗的分配規則，但是「公平分配」還是常成為遊戲社群討論區中的討論焦點。

怎樣才是公平的分配呢？社群裡面約定成俗的規則又是依據什麼判準而產生的呢？在下一章中我會較詳細探討這個問題。在此，我們先回到遊戲中的獎勵這個議題。

除了上述的物品獎勵外，魔獸世界也有等級、成就、稱號、金錢等獎勵，也都有賴達成特定任務與條件後，玩家便可以獲得特定的等級、成就、稱號、經驗值與金錢。不過，這些獎勵基本上都僅僅仰賴於玩家自身所完成的任務，不用與其他玩家競爭即可獲得。而由於遊戲內設計了各式各樣的成就系統，多數玩家僅會選擇幾個特定的方向，來發展他們的能力（如：成為寵物大師）。由於遊戲設計，不同成就有不同的性質，也難以進行比較。

另外，在魔獸世界中，當玩家角色已經升至一定等級時，就無法再往上升，這樣的遊戲設計使得玩家更把遊戲焦點放在解任務以獲取物品上。而看似有限的資源，如金錢，在遊戲中的主要用途也是整修裝備等，讓玩家獲取的物品可以保持在最好的狀態。

也因此，我們可以進一步討論：究竟在魔獸世界中的「物品」具有什麼意義？這樣的獎勵代表著什麼？由於遊戲任務所獲得的物品（主要是裝備等），其主要的功用是供玩家穿戴，增加玩家的遊戲角色的能力，也因此，這些物品對於玩家作為「合作的對象」有著很大的幫助。當玩家獲得較珍貴的裝備時，也代表著玩家同時具有「在隊伍中貢獻較多」的潛力。換而言之，不僅僅是魔獸世界中的任務強調合作，玩家所獲得的任務獎勵，也指向「增進玩家與他人合作的能力」這一方向。在此遊戲設計下，此任務獎勵本身便同時具備 Wang and Sun (2011)所

歸類的兩種特質，一方面是具有讓玩家加快遊戲進度的獎勵，另一方面這個獎勵也是玩家與隊友共享的資源。

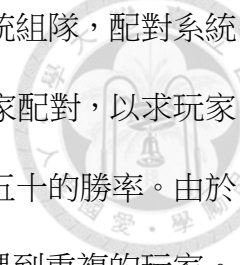
另外，由於角色與成就的多樣性，玩家彼此間也可以朝向不同方向發展，獲得符合其角色的裝備，或者依照個人興趣獲得特定成就或稱號。雖然相同的發展類型內部玩家可以在某一程度上彼此比較，但由於類型的多樣化，難以找到可以衡量所有玩家全部能力的單一標準。

因此，我將魔獸世界中的獎勵稱之為「(多樣類型的)合作式獎勵」。合作式獎勵代表這些獎勵有利於遊戲內玩家的彼此合作，而多種類型則代表遊戲中有多種方式衡量玩家成就並給予獎勵。

第二節 《英雄聯盟》遊戲結構的基本分析

英雄聯盟同樣也是一個大型多人線上遊戲。這個遊戲的主要遊戲模式為，六或十名玩家分成兩隊，在特定的競技場裡進行戰鬥，以摧毀對方的主堡為目標，進行從二十分鐘到一個小時不等的遊戲。每一隊分別有三或五名玩家，每當玩家開始一場戰鬥時，玩家必須選擇在該場戰鬥中他們希望使用的角色（在遊戲中，這稱為「英雄」）。遊戲共提供一百多名的英雄供玩家選擇使用。玩家所選擇的英雄不會受到上一場戰鬥的限制，換言之，每次新開始一場戰鬥時，玩家都可以重新選擇新的角色，不受到上一場戰鬥的結果影響。不過，在遊戲的主要幾個戰鬥模式中，同隊的玩家不能選擇相同的角色。玩家可以自己玩（把電腦當做敵手），也可以與真實的玩家對戰。

I. 英雄聯盟內的組隊模式與角色



在英雄聯盟裡，幾乎所有的玩家都需要利用遊戲的配對系統組隊，配對系統是基於玩家過去表現，由遊戲內系統算出的 Elo 積分來將玩家配對，以求玩家在對上另一隊時，兩隊的實力相當，換言之，兩方均有百分之五十的勝率。由於是系統配對，因此除非特別一同排隊，否則玩家在戰鬥時較難遇到重複的玩家。遊戲中允許單人、雙人、甚至多名玩家一同排隊組隊，一同進入同一場遊戲且在同一個隊伍。不過仍是以單排為遊戲中最常見的狀況。若多人一同排隊，則會被系統視為較有默契，會將之加權計分。

在遊戲中，主要有幾種戰鬥模式：自訂對戰、對戰電腦模式、一般對戰(Normal Game，玩家稱之為 NG)、積分對戰(Rank)，以及 ARAM(All Random All Middle) 這幾種模式。自訂對戰中，玩家可以自行設立戰鬥，將其餘對手與夥伴設成電腦，與電腦對戰；或者選擇讓其他玩家加入。玩家可設定密碼，僅讓知道密碼的玩家加入。不過自訂對戰有兩個缺點：一，有時候伺服器忙碌時，系統會增加對自訂對戰的限制，要求玩家必須邀請一個以上的其他玩家進入戰鬥才可以使用自訂對戰模式。二，在遊戲剛推出時，選擇自訂對戰的玩家本來可以在戰鬥結束後獲得經驗值與權力點（遊戲中的獎勵點數，可用以購買符文），但在 2013 年 9 月的改版中，玩家不再能透過自訂對戰得到經驗值與權力點，換言之，玩家無法透過自訂對戰升級或者是加強自己的裝備。

對戰電腦模式則是經由配對系統，讓玩家與其他玩家配成一對，與電腦 AI 隊伍對戰，電腦 AI 的難度分為初階與中階兩級。一般對戰，即俗稱的 NG，也是藉由遊戲的配對系統，將玩家與其他的單人排隊玩家或者多人排隊玩家排在一起，並試著藉由配對系統對於 Elo 分數的運算，使得兩方均有百分之五十的獲勝機率。系統會基於遊戲結果來調整玩家在 NG 模式下的 Elo 級分，這個 Elo 分數不會顯示出來，但是會影響玩家日後進入配對系統時，配對的結果。在 NG 模式下，玩

家的敗場數跟 Elo 分數都不會被公開，但是勝場數會被系統公開展示。NG 模式又分兩種，自選模式中，兩方可以選擇相同的英雄使用，而且選擇英雄時不會被對手看見；競技模式中，兩隊的隊長（由系統隨機抽選）將有權力各別封鎖三個英雄，禁止這些英雄被任何玩家選用，並且兩個隊伍不能使用相同的英雄，選取英雄時也會被對手看見。

積分對戰是在 2010 年 7 月第一賽季開始時正式被遊戲系統所啟用的模式。玩家必須要在一般對戰中，藉由經驗值升到一定等級（原為二十級，後改為三十級，三十級即為遊戲中玩家的最高等級）後，才可以選擇這個對戰模式。積分對戰同樣也使用遊戲中的配對系統，藉由 Elo 分數，算出玩家與其他玩家的搭配，讓玩家可以組隊與其他玩家對戰。在積分對戰中，隊長（隨機選定）也可以選擇封禁三個英雄使他們不被任何玩家選擇，而且兩個隊伍不能玩同樣的英雄，選英雄時也會被對手看見，玩家也只能選擇已經購買的英雄。在積分對戰時，玩家會依其戰績，獲得一個「積分」，與 Elo 積分相同，這個積分也會因為玩家在遊戲中的表現（即勝場數）而被調高或調低，並且這個積分會被展示在玩家的個人檔案上，在對戰時系統也會照積分高低，排出隊伍裡面的 P1 到 P5 的順序，P1 是積分等級最高的玩家，P5 則是最低者。一開始的積分是具體的「分數」，多介於三千多到數百分之間。而後，在 2013 年 1 月改版之後，遊戲系統取消了分數的積分，而改採菁英、鑽石、白金、金、銀、銅牌的「牌位」來區分玩家的程度，每個牌位¹¹各又分為五個等級（如銅一銅二銅三銅四銅五，一為最高五為最低）。由於配對系統也依照玩家的過往表現來進行配對，也因此玩家較容易與和他們同樣積分等級的人被配在一起，換言之，玩家較容易與和他們過往勝場比例相同的人配在一起。

¹¹ 除精英階級外，其他未分級。

ARAM (All Random All Middle) 是由系統隨機選擇英雄並分配給玩家，且所有英雄皆走中路（遊戲戰場中，地圖最中間的那條路）的一種模式。與 NG 模式相同，ARAM 也是藉由配對系統將玩家配隊，但此模式中系統同樣也不會顯示隱藏的 Elo 分數。

在英雄聯盟中，戰場為固定的某幾個地圖，其被分為上、中、下三路，玩家需要從自己的主堡出發，經過這三路攻到對面敵方主堡，並將之摧毀，遊戲才告結束。在英雄聯盟中，雖有一百多名英雄可供選擇，不過與魔獸世界相似，也可以根據英雄角色的技能，將之分為刺客、法師、坦克、輔助、射手、鬥士，治療，不同的角色有不同的定位，但是基本上分為此六種，而其性質也差不多是擅長近程或遠程攻擊、擅長治療、擅長承受傷害這三種。

在英雄聯盟中，玩家同樣也可以邀請別的玩家組成戰隊，而根據戰隊的表現，也有「戰隊積分」的積分系統。戰隊是非暫時性、穩定存在的團隊，一名戰隊最多有八名成員，而一名玩家最多可以加入五個戰隊。玩家可以以戰隊為單位與其他戰隊對戰。

II. 因應而生的合作成本

就長期而論，英雄聯盟的遊戲設計的確規避掉了「搭便車者」的問題。一方面，由於遊戲系統中，玩家在遊戲中獲得的英雄裝備或習得的英雄技能無法累積，玩家僅能透過戰鬥結束後所得到的經驗值進行玩家自身升級，或者用戰鬥後所獲得的權利點購買符文（符文有點類似遊戲中的道具，玩家可藉此使出技能，且可以在每場遊戲中重複使用）。在戰鬥進行時，雖然玩家可以短暫的為英雄升級，獲得其選擇的英雄的裝備或技能，但是在戰鬥結束後，其立即化為烏有，無法延續到下一次戰鬥。因為這樣的設計，玩家並不會獲得任何消耗性的道具或金錢，

因此自然也沒有必要「節省」自己的支出，減少自己的貢獻。

另一方面，基於遊戲的配對設計，搭便車者將自食其果。因為配對系統會依照玩家的隱藏 Elo 分數，將玩家與其他玩家配對，因此若有不對團隊產生任何貢獻的搭便車者存在（例如：完全不移動角色的玩家），由於其很可能降低團隊的勝利機率，因此會較容易戰敗。再由於 Elo 分數的設計，這些玩家將會重複的與跟他們類似的玩家——也就是較常失敗的玩家分配在一起，這些常失敗者可能是新手，也可能是跟他們相同搭便車玩家，會使這些搭便車玩家更容易嘗到敗戰的滋味，如此重複，搭便車玩家將自食其果，無法提高 Elo 分數，永遠待在戰敗深淵裡。

當然，有些人可能會質疑，在戰鬥進行中，是否也會有搭便車現象發生呢？例如「撿尾刀¹²」、「搶吃兵¹³」這樣的行為？我的解釋是這樣的。首先，撿尾刀雖然同樣是玩家以最少力量獲得最高利益的行為，但是一來玩家也並非全無貢獻，二來對玩家來說，真正重要的是最後的結果——也就是是否勝利。如果撿尾刀行為是有害的，那這些「尾刀」玩家同樣也會有較低的勝率，與「搭便車」玩家相同，會被系統分到與他們類似勝率的玩家群中。再者，「搶吃兵」行為雖然有所疑慮，但是其實並不如搭便車者那樣，具有「試圖讓自己貢獻少卻得到較多利益」的特徵，相反的，搶吃兵反而是在團隊積極「表現」（無論是好或壞的表現）的行為。也與尾刀行為相同，若搶吃兵行為的確有礙於最後的勝利，那遊戲的配對系統也會將分到與他們類似勝率的玩家群中，作為懲罰。

¹² 指敵方早就因為己方的成員攻擊，而喪失了大半的生命值，但此時之前並未攻擊這個角色的另一名己方成員，補上了攻擊力弱的最後一擊，將敵方成員擊殺，從而獲得較高經驗值，但他的貢獻與獲得不成比例。相反的，原本攻擊此角色的己方成員，可能因為攻擊已經花費了很多生命值或者魔法值等，但是卻沒有得到相應的報酬。

¹³ 在遊戲戰鬥中，玩家的英雄角色可因為殺死對方的小兵來獲得經驗值與金錢，以讓自己的角色升級。當玩家的英雄角色吃掉的小兵越多，其便可以獲得越多的經驗與金錢，讓自己的英雄角色擁有更高的攻擊力。但在英雄聯盟中，由於敵方小兵的數量有限，因此當己方的 A 成員吃掉過多敵方小兵時，等於限制了己方的其他成員的角色發展。

簡單來說，遊戲系統藉由將玩家依表現分級的方式，將那些看來「對勝利有害的玩家」歸在一類，解決了搭便車玩家危害一般玩家的問題。但另一方面，值得考慮的是，這樣的歸類會造成什麼樣的後果？對新手玩家來說，他們將會有很高機率在剛進入遊戲時，便遭遇到較低級的對手與隊友，這使得新手玩家更難享受這個遊戲，因為他們有比較高的機率遇到那些搭便車玩家。

一名等級二十五的玩家便深受其擾：

訪：喔那這樣跟野團的時候會就是，跟野團的時候就是會遇到什麼樣的困難嗎或者是問題之類的，就是譬如說不知道，遇到不好的玩家

綺綺：恩，暑假期間的小屁孩戰隊吧

訪：(笑) 恩

綺綺：那個也算是困擾

訪：喔

綺綺：然後還有一些自以為很強的白目

訪：恩他們是會怎樣？

綺綺：他沒有把角色定位好，然後喜歡叫別人衝去死

訪：叫別人衝去死

綺綺：恩，有一陣子沒玩艾希也是因為這個，他們很常遇到的，我很常遇到的團就會講叫艾希去一坦五，

訪：太誇張了吧

綺綺：恩，就會叫艾希趕快衝去前面，阿衝去前面就死掉了，阿如果不衝的話就會開始在那邊罵

訪：就很煩



綺綺：就完全就是想要發洩把我當做坦來使用

訪：好奇怪，那你這時候都怎樣應對阿？

綺綺：就，不是跟他回嗆就是直接跳 game 嘛

訪：喔

綺綺：而且還會有遇到那一種，一整場都在碎碎念的，就一直罵來罵去

他也不會出來幫你，暑假還蠻常遇到的

訪：感覺還蠻困擾的

綺綺：就小屁孩戰隊就很可怕

由於這名玩家的等級才只有二十五，平常以玩一般對戰為主，因此她所遭遇到的多半也是與他差不多 Elo 積分的玩家，而在他實際玩遊戲的過程中，他也常遭遇到要他犧牲自己角色的陌生玩家，也造成他直接放棄了那個角色。在遊戲中，他常遇到辱罵與不顧他人的玩家。

另一名沒有進行積分對戰的玩家，也有相同的困擾：

小高：對對，因為是他先玩但是那時候我比較沒有時間所以我沒有辦法跟他一起玩，所以是最近，今年三月四月我才，就才開始玩這樣，但是時間也不多啦

小高：互動的潛規則喔，還有，可是我覺得英雄聯盟玩家很多都還蠻沒品的就他們真的就很喜歡嗆人所以就我覺得如果你剛開始打，轉去打玩家的話被罵是很正常的

訪：你說被嗆

小高：對阿就是你可能就是一個小失誤或是不知道，對方看他覺得你出

裝不 ok 他也會也會罵你之類的



這名玩家從 2012 年初開始玩，而到進行訪談的 2012 年中時，他大概累積玩了四五個月左右，可說是從新手玩家一路開始玩，而在這幾個月裡面，他的經驗多半都是負面的，在後續的訪談裡，他再補充了以下的看法：

小高：我覺得我都沒有遇到還不錯的人耶，我覺得裡面其實十個裡面大概有一半都很，就是都很嘴砲吧，對

訪：怎麼說？

小高：就，我覺得就是他們，他們很少會，就是說如果你玩得技術很好，他們很少會就是說喔你打得很好或什麼，可是就是會嗆人的，比較，反而比較多，比較常看到這一種的，對

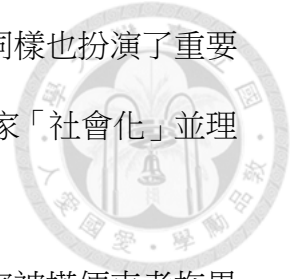
訪：喔就是常常會有人就是嗆人這樣

小高：對阿

訪：可是打電腦還有

小高：對阿打電腦也是會有，超奇怪的，所以我才說不會遇到什麼好人，連打電腦都可以就是都有話講的話，那真的

如果我們把遊戲環境視為一個讓玩家理解遊戲運作方式的場域，那麼新手玩家在剛進入遊戲時，所經歷的遊戲「社會化」便是以一群「對勝利有害的玩家」作為標的。而另一方面，將玩家依照同樣的計算基準歸類，也將僅僅只是不熟悉遊戲而造成失敗的玩家，以及有意識的讓隊伍失敗的玩家劃分到同樣一個區域。玩家與玩家間其他面相的「質」的差異，在這樣的遊戲設計中難以被區分開來。



當然，遊戲設計並不必然導向特定的遊戲風氣。玩家社群同樣也扮演了重要的角色，在下一章，我將會更深入的討論到玩家社群如何讓玩家「社會化」並理解遊戲社會中的潛規則。

無論如何，英雄聯盟的遊戲設計的確一定程度的規避了玩家被搭便車者拖累的可能性。另外，與魔獸世界相團，當玩家任意離開已配對好的遊戲時，也會受到系統懲罰，需要等待較長的時間才能進行下一場遊戲。

在此同時，遊戲中的溝通成本仍然存在。在英雄聯盟中，雖然存在聊天頻道，玩家分別也以 RC 語音系統¹⁴等語音工具來彌補遊戲中語音系統的不足，而遊戲公司也於 2013 年 9 月推出了「聊聊」這樣的聊天軟體，讓玩家彼此溝通。但不同於魔獸世界的是，英雄聯盟中玩家無法在經由配對系統排隊時先選取自己的英雄角色或者自己想要走的路（上、中或下路），玩家必須要等到隊伍形成後，才能選擇角色。並且，通常是由積分較高者、先喊出自己要的角色的人先選角色，較少數的情況是經過長期討論後才選擇角色。因此，玩家在選角上與策略溝通上都必須要先行溝通，而這在常是短暫且快速的選角時間上，造成玩家溝通成本的提升。

小高：魔獸世界，互動的潛規則喔，魔獸世界我比較沒有印象，但是英雄聯盟如果你打玩家的話，就是真的一開場的時候你就要真的喊你要走哪裡你要什麼位子就一開始要協調清楚，不能說可能就別人已經選了 ap 了然後你又跟人家選 ap，這樣就會很麻煩這樣，

訪：可是萬一兩個人同時都想選 ap？

小高：就要協調阿，就一個人要換位子阿，可是你不能說別人都已經選

¹⁴ 一個讓使用者可以以語音或文字交流的聊天室軟體。



好了，那你跟人家選一樣位子的那這樣可能會被罵

訪：所以就是先搶先贏？

小高：也不一定啦看就是就是協調囉

訪：可是都是不認識的人的話可能比較難吧

小高：就看人品吧就看對方人品怎麼樣

另一個玩家的經驗也相似：

訪：那在跟不認識的人一起打的時候那中間像你們是怎麼分配誰要站哪個位子

綺綺：在一開始選角色的時候對話，會有對話，講說你想要什麼位子我要什麼位子，如果說講完之後發現你可能比較晚講的話，你發現全部的人都講完了，你沒有講那他們角色已經選好，你可能就要換角色了

訪：就是先講先贏

綺綺：要配合，對阿

基本上，在英雄聯盟中玩家的選角方面通常是以先喊先得，或者是依照積分排名順序而排列。若有玩家不約而同想要一個角色，則需要靠額外的協調。

阿莉：我覺得在魔獸可能是因為就是大家玩膩了，就是一直不改版，大家一直這樣玩會覺得一直會不知道就是大家每天在那邊下副本所以就會知道你應該要幹嘛幹嘛，在 LOL 的話我覺得可能是因為遊戲速度比較快吧，然後如果對遊戲有一些基本了解的話就會知道要擔任什麼角色，所以大家覺得進來也是要混積分啊，所以比較不會認真去指使什麼戰術

訪：喔喔，會不會也是因為不太認識？



阿莉：恩，跟熟人打的時候也是聊天比較多

訪：就，比較不會商量？

阿莉：商量的話可能是大家還在排要進遊戲得時候就會說，你要走上路中路或是下路，頂多這樣商量，就不會說我選了這個你就要選什麼來配我這樣或是說五個人要怎樣選角色這樣，不會到這麼細膩的程度

訪：就是不會選角色也不會？

阿莉：因為像 LOL 版上也有一些實況文吧，就是戰隊會練習吧，就說我們要什麼什麼怎樣，有些什麼，因為如果像 HotshotGG，他就說他要推一個戰術什麼的，然後也會有人討論說挖好強好神什麼的，可是一般在玩的時候誰管他啊，大家自願自的

阿莉：那在 LOL 的話，大家講的話應該都是在嘴泡吧，沒有很，就比如說你那個什麼玩那麼爛，到底有沒玩過啊，就不會給你一些建議說，你怎麼去出什麼裝，我們怎麼幫你這樣

選角對玩家而言，既是遊戲體驗的核心，也是勝利的關鍵。而勝利又緊密連結到積分獎勵與基於積分的配對系統，也因此，選擇角色成為遊戲中主要的爭執點之一。

III. 遊戲設計中的獎勵

在英雄聯盟中，在戰鬥中玩家所贏得的裝備並不會延續到下一場的戰鬥中。因此，遊戲中玩家所能獲得的主要獎勵，便是玩家在遊戲結束後，所能得到的經驗值、權力點以及積分（包括隱藏的 Elo 積分），其中因為經驗值以長期而論玩家只要升到三十級是頂級了，而權力點所購買的符文也有上限，因此又以積分最

為重要。玩家的積分是持續存在的，且可以透過遊戲網頁查詢自己與他人的積分，在系統配對時，玩家的積分是配對的關鍵，而在選角時，玩家的積分也同樣常成為優先選角的基準。

不過，在英雄聯盟中，可見積分（牌位）也非固定不變的。在每個賽季結束時，系統進行結算積分，並且在新的賽季開始時，基於上個賽季的積分，來重置每個玩家所在的牌位。另外，若玩家太久沒有進行積分對戰，那麼遊戲系統也會將玩家的牌位調低。

由於在英雄聯盟中，積分獎勵僅僅連結到玩家個人的身分地位，而不會對於隊伍進行戰鬥時的表現有任何實質的影響（例如增加隊伍的得勝機率），因此我將之定義成「個人獎勵」。

第三節 玩家採取的策略比較

雖然在兩款遊戲中，遊戲設計者都嘗試減低玩家組隊的合作成本，不過他們卻採取了不同的策略。在魔獸世界中，藉由事前選擇角色，設計者減低了玩家在協調角色時的溝通成本，但無法禁止搭便車者的存在可能；在英雄聯盟中，設計者利用積分將所有玩家統一分類，由此減縮了搭便車者的影響範圍，但卻無法減低玩家在協調角色與策略時的溝通成本。

除卻遊戲設計中所造成的組隊時的合作成本之外，玩家仍然要對隊伍付出成本。對於每個玩家來說，他們都必須付出進行遊戲的機會成本。當玩家進入某一特定的隊伍時，他們必須付出一定的機會成本——他們失去了與另一些玩家組隊的機會。因此，玩家必須衡量是否值得加入一個隊伍。在接下的這一節，我將會說明在兩個遊戲設計之下，預設玩家為理性行動者的狀況下，他們需要付出哪些

成本，以及有哪些降低成本的策略。



I. 隱藏的個人成本

a. 魔獸世界：浪費時間/失去機會

無論對英雄聯盟或魔獸世界的玩家來說，都存在著可能浪費時間的風險。在這兩款遊戲中，當玩家使用配對系統時，玩家必須等待一段時間（排隊），讓系統幫他們找尋合適的隊友或對手，才得以開始一場任務或戰鬥。當玩家數量多的時候，排隊時間有時可多至超過四十五分鐘。因此，若玩家無法獲致滿意的遊戲結果時，對玩家而言便是浪費了等待的時間。

雖然浪費時間的風險在兩款遊戲中都存在著，但是卻有不同的後果。

在魔獸世界中，某些特別任務需要玩家花費至少三個多小時的時間來完成。如果任務失敗，則玩家無法獲得任何裝備獎勵。並且，在系統限制下，這些特別任務一個星期只能做一次，當任務失敗，就代表玩家必須等到下個星期才能再有一次解這個任務、得到任務獎勵裝備的機會。

b. 英雄聯盟：浪費時間/積分下跌

在英雄聯盟中，失敗所要付出的代價並不相同。在英雄聯盟裡，每個玩家都有隱藏的 Elo 積分，而這個分數將會決定玩家在接下來的戰鬥中，會遇到哪種玩家。所以，當玩家在某場戰鬥失敗時，代表他們失去了與較高技術等級的玩家合作的機會。在積分模式中，遊戲中也會展示出他們因失敗而下降的積分牌位等級。

與魔獸世界相比，英雄聯盟中每次的戰鬥結果都會直接影響到下一次的戰鬥。換句話說，對於英雄聯盟的玩家而言，失敗的代價是由未來的成果來償付，失敗

代表了個人的未來被限縮，而其影響力則會持續到下一次的戰鬥，直到他們贏了為止。相對的，在魔獸世界中，每次的戰鬥結果會是相互獨立的，上一次的失敗不會直接影響到接下來的任務。不過，魔獸世界的玩家常需要比英雄聯盟的玩家花費更長的時間以完成任務。

總結來說，雖然在遊戲中，所花費的個人成本種類相異，不過如果計算數量的話，總花費的成本可能相差無幾。不過對於玩家個人而言，在魔獸世界中，玩家可以藉由多花費時間成本，在多次試誤後終於得到獎勵，當玩家有足夠的時間時，總是有很大的可能等待到下一次的機會出現，獲得自己想要的裝備。這對時間成本相對較低的玩家而言，是一個看來可以接受的花費。

但相對而言，在英雄聯盟中，玩家的失敗必須以未來的可能性來彌補，當「積分」降低時，配對系統在一開始就會由於積分的搭配，讓玩家被分入比玩家之前的積分低的等級，並且更常與那些較低等級的人合作。對系統而言，經過計算後，玩家的勝率可能仍維持在百分之五十，但對玩家而言，其則等於更容易遭遇到前述所謂「搭便車」的惡意玩家，勝利更加艱難，而且無論未來花再多時間，都可能無法再升高自己的等級。積分系統強化了「對勝利有害的行為」的計算，卻弭平了這些行為間的差異性，這使得玩家快速的被歸類到特定的等級，卻也同時讓技術不純熟的玩家與惡意玩家同處一個場域，使得玩家難以用更多時間成本來彌補失敗的代價。

II. 破壞配對系統

除了玩家需要付的成本外，玩家也可以藉由欺騙配對系統來得到某些好處，也因此，造成其他玩家的額外風險。當玩家選擇欺騙配對系統時，他們通常可以減低自己的成本。



有兩個在遊戲中常見的欺騙方式：用其他的角色排隊與用其他的玩家身分玩。

a. 魔獸世界：用其他的角色排隊

在魔獸世界中，玩家必須在進入配對系統前，先選好他們希望在遊戲中扮演的角色，並且等待配對系統基於角色分配，找到適合他們的隊友。有些時候，當玩家希望減少等待時間時，會與另一個玩家一起排隊。另一個玩家選擇較不受歡迎遊戲角色，通常是坦克或者補師這些較少人玩的角色。由於這些角色在遊戲中較少人選擇，這個玩家就會有較高的機會快速搭配到適合的隊友，而由於兩名玩家選擇一同排隊，會使得另一名一同排隊的隊友也同樣享受到較高的排隊機率。當一同排隊的玩家受惠於其中選取較少人玩的角色優勢，快速排到隊伍中時，之前選取較少人玩角色的玩家再離隊。這使得某些玩家雖然選擇的是較多人玩的角色，卻也可以快速地排到隊伍，花費比原本自己單獨排隊更少的排隊時間。在遊戲中，玩家習慣把這樣的行為稱為「代排」。

另一種方式則是玩家雖然選擇使用較少人玩的遊戲角色排隊，但排到隊後卻拒絕在遊戲中扮演這些角色。因為遊戲系統雖然設定玩家需要先選取自己在隊伍中想扮演的角色，卻沒有辦法強迫實際在隊伍中一定得扮演那個角色，因此想要快速排到隊的玩家也會利用這個漏洞，以節省自己的時間成本。

雖然遊戲公司有試圖彌補這個漏洞，在 2011 年 2 月時曾發表更新，表示如果有玩家選取稀少角色且跟其他多名家一起排隊，卻在排入隊伍後，馬上離開團隊，則系統將會把隨著稀少角色（通常是坦克或補師）一起排入隊伍中的其他玩家一起踢出隊伍。但在之後的版本中，遊戲公司又改回原本的機制，不對代排行為懲罰，因此也讓玩家可以同樣利用系統找坦補代排，減少排隊時間。

b.用其他的玩家身分玩

在英雄聯盟中，由於系統是基於玩家的積分來配對，而玩家的積分由其過往的成績來決定，因此，一個簡單的欺騙系統的方法就是，請求擁有較高遊戲技巧的其他玩家玩一個帳號，並且在這個帳號的積分升高時，再將那個高積分的帳號給希望欺騙系統的玩家。

由此，欺騙系統的玩家可以得到「高積分」的獎勵，這個獎勵原本是在戰鬥結束後才可以獲得的，但借由這個欺騙手法，玩家可以在開始遊戲前便獲得高積分的獎勵，得到與過往成績較好、技術較好的玩家一同合作遊戲的機會，甚至也可以得到在戰鬥開始時先選擇角色的權利。藉由這個方式，欺騙系統的玩家降低了戰鬥失敗的機會，相對的也降低了浪費時間在一場失敗的戰鬥上的風險。不過，當玩家這樣做時，也會使得他們的隊友需要花費更多的精力才能獲取勝利。

目前雖然遊戲公司禁止此欺騙行為，但是由於尚未找到方法以系統防止這個漏洞，只能靠人工檢舉的手法來找出這類的玩家並且給予懲罰。而在台灣的英雄聯盟伺服器上，這種被稱之為「代打」的欺騙行為，又由於玩家社群中所賦予「積分」高度的象徵意義，以及使之發揮實質的影響，因此又更難單以人工檢舉來防止此行為。這部分我將會在下一部分「玩家的回應策略」中詳細討論。

III. 玩家的回應策略

為了應付採取欺騙行為的玩家，玩家發展出一些策略來避免可能的負面後果，像是輸掉戰鬥或者是任務失敗。當玩家認為遇到不值得合作玩家時，便可以選擇退出隊伍（但視情況會受系統的懲罰，通常得花更多的時間來排入下個隊伍），或者是聯合其他的玩家一同投票，以投票表決將不值得合作的玩家踢出隊伍¹⁵，

¹⁵ 魔獸世界中，若在隨機團隊裡，玩家可以以投票多數決決定是否可以踢掉其他玩家。在英雄

以避免自己付出前述的成本。



a. 人要衣裝 (Judging by covers)

對玩家來說，最迅速且最簡單評斷其他玩家的方式就與我們日常生活中常用來判斷他人身份的方式一樣——以貌取人。

這聽起來或許有些奇怪，人們如何在不見面、僅僅只是坐在電腦前卻「以貌取人」？但，在線上遊戲的世界中，玩家的確有「外表」這個東西。所謂的「外表」是由玩家在遊戲中所得到的獎勵而構成的。

在魔獸世界中，獎勵是裝備，像是劍、磨杖、裝甲等，這些玩家可以裝備在他們的虛擬身體上的東西。在遊戲中，每個玩家都可以看到其他玩家與自己的虛擬身體的樣貌，以及身上的裝備，從而玩家可以用虛擬身體上的裝備來衡量一名玩家有多成功。雖然好的裝備並不能百分之百的保證一名玩家是個好玩家，但當玩家身上穿著只能從團隊任務中獲得的高等裝備時，他的確很可能是個較好的團隊成員。他們可能較其他人完成了更多任務，也更能遵守隊伍內的裝備分配規則。

在一篇以「[問題] 裝等問題¹⁶」為標題的問題中，玩家提出了組團時，團長常常要求很高的裝備等級，讓他無法加入許多團隊的狀況：

可是看大多數 10 人 SOO 掉落物也只是 550 而已 卻要求來的人都要最低 550
就算我把彈性打滿也只是 540+

聯盟中，雖然台服尚無此功能，但美服已經在一般模式中推出此功能。

¹⁶作者 MidoriG (一醉自救)，批踢踢看板 WOW，標題[問題] 裝等問題，時間 Tue May 6 22:02:28 2014



其他玩家也同樣提出來，這種以裝取人的現象是遊戲中的普遍狀況：

其實很不喜歡現在這種完全以裝等取人的現象

可是沒辦法，大多數人的想法就是這樣，你沒裝等就去死

沒 G 來躺關我屁事，現在魔獸新手門檻超高也是這種原因

新進來的人沒 G 沒人脈，就算認真想打個團隊，也因為一堆原因而得

不到出團的機會

另一篇名為「[閒聊]高裝檢 真的需要這麼高嘛？¹⁷」的文章，也指出了類似的問題「新團隊副本 G 團高裝檢也不是不能理解，畢竟新團隊副本剛出 剛好是 G 團最好賺的時候，有些地方高裝檢才真的讓我不了解」發文的玩家認為，要求高裝備已經成為遊戲中的普遍現象，有時甚至到了無意義要求的程度。

在英雄聯盟中，獎勵主要是玩家的 Elo 積分與 rank 積分。雖然隱藏的 Elo 分數不會在遊戲中被展示出來，但是玩家的 rank 積分等級會在遊戲中被展示，另外玩家 rank 等級與戰績記錄都會被展示在戰績網站上，玩家可以藉由在戰績網上查詢個人檔案，而得知其他玩家的 rank 積分。因此，rank 積分展現了一個玩家的「優秀程度」，也決定了玩家在遭遇陌生隊友時會受到怎樣程度的敬重，以及在公開場合（如線上討論區等）的聲望。當討論區上發生激烈的辯論時，玩家常會自稱自己的 rank 積分有多高，以展現他在遊戲中的權威性。有些玩家也在發遊戲心得文時，直接附上自己的積分，以展現出這篇文章的可靠度，例如

¹⁷作者 god800411 (9527)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [閒聊]高裝檢 真的需要這麼高嘛？
時間 Fri Sep 20 22:44:25 2013

「 [心得] 無恥辛吉德上路心情分享，人權指數 1500¹⁸」玩家在標題中直接寫出他的「人權指數」也就是遊戲中的積分，並在內文中說明「這是一個很容易的方法和心得，超過 1500 的神人鄉民可以跳過」。所謂「人權指數」是玩家對於積分的暱稱，由於在討論區裡積分不高往往難以博得其他玩家的贊同，換言之「沒有人權」，因此玩家開始習慣將積分指數稱為「人權指數」，指數高才有權力在論壇講話。

而在遊戲或討論區的紛爭中，玩家的 rank 積分往往也決定了其他人怎麼評價這個玩家。對玩家而言，rank 的牌位低，常常也成為戰敗時順理成章歸罪於特定玩家的原因之一。而相關的論述也在討論區不斷出現，像是「【攻略】即將結算產生大量地獄爬分潮，鑒於地獄之可怕，召集各牌位玩家參與地獄戰爭」這樣的文章中，玩家便找來不同牌位的玩家，使用同帳號進行比賽，而再次確證了「牌位差玩家較難拿到勝利¹⁹」的論述。

作為一種「外表」，獎勵是一種人們評斷他人並決定是否要花費時間與他們一起進行遊戲的方法，尤其是當彼此都是陌生人時，這種效應更為明顯。

b. 說得一口好戰略 (Judging by languages/ strategies)

另外一種評斷玩家的方式是共同的語言或策略，我稱之為「說得一口好戰略」法。遊戲的玩法並非毫無章法，相反的，面對同樣的對手時，玩家往往發展出來

¹⁸ 作者 kaichuan (貓戥)，批踢踢看板 LoL，標題[心得] 無恥辛吉德上路心情分享，人權指數 1500，時間 Thu Feb 23 04:57:17 2012

¹⁹ 這篇討論區文章部分內文：基本上對於金牌以上玩家，銅 1 場難度並不高，要到達 7 成勝率難度並不高，而無論對線條件如何，關鍵還是在「會戰程度差異」。

(對線場場碾壓的狀況必須高低牌位差距夠大)

另外銅牌場，通常隊友不但角色少，會的路線少，搶路多讓路少的狀況十分嚴重。

但根據 1 號測試員表示，前幾場只要夠殺，就 PO 上戰績網近期對戰，請求隊友讓路，通常會讓，如果說自己多強，他們反而不吃這套。

(根據記錄，確實越打到後面 1 號挑戰者越能拿到想要的位置。)

而銅銀玩家則表現僅能維持正常，銀牌玩家偶有佳作，但是確實較難維持漂亮的 KDA。

一套固定的遊戲策略。除了策略之外，玩家間也發展出一套專屬於此款遊戲的「行話」來描述遊戲中的各種舉動、角色或策略。這些策略與行話，借由遊戲討論區、朋友間的口耳相傳等流傳在玩家之間。

在魔獸世界中，團隊任務的策略其實已經一部分的被配對系統給定位。在配對系統中，每一個玩家的角色都被清楚定義。並且，在遊戲的長期發展下，對於每個遊戲任務玩家或多或少都有一些玩家已經分享了任務的成功策略，也有一些知名網站如魔獸世界藏寶箱等，專門收集這些策略。


在隨機團隊中，隊伍中的每個人未必會知道這些策略，然而隊伍中的溝通卻也同樣倚賴遊戲行話進行。不過若是固定團或者是公會團的話，隊長常常必須擔負起解釋「如何成功解決任務」的策略，以及在任務中特定隊員必須採取哪些行動等。因此，當玩家必須與陌生人合作時，當他們發現對方對遊戲行話與如何解任務都很熟悉時，他們很容易可以知道這個隊員是較值得合作的。相對的，當團隊成員並不熟悉遊戲行話時，在合作時便會遇到困難：

訪：你是說找不到人組隊嗎？還是？

小玲：就是不敢跟別人組隊阿，或者是你跟，噢，我有跟，就跟陌生人組隊，就會發生糗事，就是你聽不懂他們說的話，或者是你根本就沒打副本，你根本就不知道那些規矩，就是會，會讓你根本就不想玩，就會覺得我好像，就比如說，就之前在那個什麼阿，就是諾姆瑞格就是一個很小的副本嘛，你知道嗎？

訪：我不知道，我沒有玩。

小玲：（驚）你沒有玩過？反正就是，我就做了非常蠢的事，就是我，我還沒有打，我還沒有進去副本，我就摔死了，我就從樓上摔下來，然



後可是跟團的人都是不認識的人，我就是很害怕，就是找不到，而且我不知道怎麼復活阿，然後他們是說，他們說什麼，等一下我拉什麼的，那你就欸一，什麼是欸一，不懂，然後或者是那你就站什麼，你就不要放太多，或是你……他就是有一個術語啦，或者是，你就會常常被人家說，那個誰誰誰誰誰，你站後面一點！你怎麼都不知道啊！就一直被罵，然後你就會有點覺得，就是，很害怕團體的，可是一開始是抱持著很想要，就是也想要交朋友的心態，然後就是想要跟不一樣的人一起刷副本，可是到後來，就會覺得就是，就是，還是不要這樣好了，之類的。所以這就是一個，我覺得是門檻啦，而且因為沒有人告訴你，你根本就不太知道，他們在做什麼。而且在這些人裡，很多是玩很久的阿，就是，他們雖然等級跟我一樣，但可能是他們的第二隻或第三隻，對阿。

在英雄聯盟中，雖然並沒有像魔獸世界那樣的配對機制，但玩家發明了他們自己的遊戲合作策略：五名玩家需要分別擔任五種職務，分別走上、中、下（玩家有時直接將三路各稱為 Top、Middle、Bottom）三路及遊走野區。在這種合作方式中，需要有一名支援者（Supporter）、一名或兩名魔法攻擊（Ability Power Carry，俗稱 APC）或物理攻擊者（Attack Damager Carry，俗稱 ADC），以及一名打野者（Jungle）。上路與中路通常為 AP 或 AD 角色，下路則為 ADC 與 Supporter 的組合，Supporter 需協助 AD。Jungle 顧名思義，則負責在各區自由遊走，隨時支援各路。

同樣的，這些策略與行話（如 Top、Middle、Bottom、ADC、APC 等）也成為遊戲中一個辨認出新手的方式，其他玩家可以輕易的用「是否理解這些語言」來分辨這個玩家為新手，甚至也可以從玩家是否知道角色配置與裝備搭配的方式

來評判這個玩家。當玩家不知道這些術語及戰略時，就很容易被認為是「不值得一起合作的玩家」。

不過，比起魔獸世界來說，英雄聯盟的玩家在角色及搭配的戰術選擇上，由於英雄種類眾多，遭遇的對手也千變萬化，因此擁有更大的彈性。上述的行話與位置戰略，僅僅只是讓玩家同樣站在同一的溝通基礎上，但在戰鬥開始前與持續中時，玩家都不斷地面臨到協調問題——在戰鬥前，玩家當下一起決定誰要打哪個角色，而在戰鬥中，面對戰況常有各說各話的情形，彼此不滿對方的表現。

這時候，原本作為獎勵「積分」同樣佔有決定性的角色。積分作為「外觀」的重要性，在前一部分我已經陳述過。但除了「外觀」之外，積分也同樣成為「說得一口好戰略」中的其中一環。

如前所述，在英雄聯盟中「代打」是系統中一個尚未被完全解決的問題。而所謂的「代打」，是高技術者將原本低積分的帳號打成高積分的帳號，其中不可避免的，代打玩家將面臨許多次必須與低積分的陌生玩家一同組隊的情形。而在「積分牌位即代表升級能力」的狀況下，高積分者一般在團隊中擁有較高的話語權，其他玩家也會較為聽從高積分玩家的話，因此一種常用的修辭便在遊戲中時常出現了：

我代打 讓中給我 XD

我中 請查我戰積 我 CARRY²⁰

有趣的是，「代打」原本是遊戲公司禁止的行為，在此卻成為玩家獲得權力的手段。雖然在積分數字上，自稱代打的玩家並沒有比其他隊友高分，可是藉由

²⁰ [問題] 單排積分時提高勝率說的話 <http://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1379109964.A.936.html>

宣稱自己是代打，玩家卻獲得與高積分玩家相同的好處：可以選到自己想要擔任的角色、選到自己想要走的位置，或者是擁有指揮整隊的隊員的權威。因此，當遊戲公司想遏止遊戲中的代打歪風，宣布玩家從即日起只要自稱為代打，便馬上永久停權²¹時，發生了意想不到的後遺症：大量的玩家雖非代打，卻自稱代打，因此遭到懲罰。由於此項後果，遊戲公司不久後便宣布，取消之前的立即懲罰機制：

秉持著維護環境的想法，我們認為治這個亂世只能用重典，畢竟任何一種破壞遊戲體驗的行為都是難以接受的，因此我們最終決定懲罰這些召喚師。在我們當時宣布這個公告時，召喚師並沒有明顯的反對這個決定，不過最終結果看來，這項政策並沒有獲得當初那些希望我們禁止自稱代打的人們的支持。(Garena, 2013 年 10 月 31 公告²²)

而在遊戲討論區中，自稱是Garena產品經理的玩家，也發表了遊戲公司的決策內幕：

²¹ 在 2013 年 4 月 12 日時，台灣的英雄聯盟代理商 Garena 宣布，對於代打相關行為的處置將會加重到帳號永久停權。以往代打相關的違規狀況，根據情節輕重（如散佈代打訊息、自稱代打等）會有帳號停權 1 天、7 天或永久停權（累犯等情節嚴重者）等不同的懲罰。但在此次訊息公布後，Garena 公司宣告「為了提升掃蕩代打風氣的效果，本篇新聞公告發佈後，所有的代打都將受到帳號永久停權的懲處，若為職業選手，再另外禁止參加由 Garena 主辦的賽事一年」。帳號永久停權對於玩家來說非常嚴重，因為這代表其之前在這個帳號累積的一切，包括積分、購買過的英雄符文等都不能再度使用；對於電競選手來說，由於 Garena 公司在台灣舉辦許多電競比賽，且自身也擁有電競隊伍，停賽一年的懲罰相當嚴重，等同於無法在重要賽事中曝光。另外，由於許多業餘玩家希望成為職業玩家，當 Garena 公司正式發出這樣的通告時，對於期待能夠進入 Garena 的電競團隊，卻因為暫無正式收入需靠代打賺錢的玩家是一個警訊。而停權也會對這些業餘玩家造成傷害——不僅僅是失去遊戲帳號，更是因為平日玩家靠實況等方式聚集過來的人氣也可能因此喪失。

值得注意的是，在美國的原廠公司 Riot 對於自稱代打的作法是採用「如果召喚師自稱代打被檢舉，不會馬上被鎖帳號，而會經過進一步查驗」，但台灣的代理商在提出「自稱代打不需查驗，會立即永久停權」的規則時，也同時在公告中指出，「通常，一位專業的代打，是不會說自己是代打的，不過不知道為什麼我們的伺服器中經常出現召喚師宣稱自己是代打（理論上這是件可恥的事情才對），導致大量召喚師來單客服，要求我們把這些人鎖掉。」顯見在台灣的伺服器上，有比美國伺服器上更多的玩家自稱代打，以獲得在遊戲中的權威。這是文化上的差異，或者是台灣遊戲社群的歷史走向所致？由於比較的資料不足，還有待其他研究者進一步的釐清。

²² 「自稱代打」條款修正 http://lol.garena.tw/news/news_info.php?nid=2007



[在Garena公司中也有爭論，]最後我們用重典，為什麼？因為我們不希望這種風氣[（指Rank模式中充斥「代打」言論的風氣）]存在。而我們也相信這樣的作法可以嚇阻一部份的想代打的玩家。

從當時發公告至現在，風氣真的有改善嗎？有，但是反對我們這樣做的人確一直沒少過。

我們心理想著：「這樣的作法對絕大多數的人來說，應該是有益的[，]為什麼反對的聲浪卻從來沒有少過？」而同時間，釣魚的人變超多，這部份也讓我們收到的單量一直爬升[，]同時也影響了查緝真正代打（如交易網等等）的效率。²³

在這篇公告中，遊戲公司承認在遊戲中雖有「代打」風氣存在，但實際修改公司的執法時，卻因為有太多玩家反過來利用「自稱代打」激怒其他玩家，在戰鬥中的爭執時，設下陷阱讓其他玩家「自稱代打」，使得遊戲公司無法鑒別真正的代打與假稱為代打的玩家，乃至於系統不堪負荷，遊戲公司無法直接處理「自稱代打」的玩家，只得廢棄掉原先的規則。

究其根本原因，乃是因為台灣伺服器中「代打」已經成為一個玩家逃離既有積分排序的手段。在積分已經成為遊戲中對於玩家個人價值的判準時，「自稱代打」、「自稱練小號」或者簡而言之所謂的「嘴砲（宣稱自己有多厲害）」便是玩家試圖顛覆既有價值階序的手段。藉由「無法查證的自稱」，玩家顛覆了原本遊戲中所給予的積分地位，甚至否認原本配對規則的合理性。自稱「代打」的行為不涉及任何遊戲程式碼的修改，但卻是在既有遊戲架構下，逃避遊戲框架設計的

²³作者 shadowdaj (~DaDa~)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [情報] 【綜合】「自稱代打」條款修正，時間 Thu Oct 31 13:25:19 2013

手段。當玩家在遊戲中獲得較低的積分階序時，玩家可以藉有「自稱」來奪回他們本來認為自己可以擁有的權力，就如同討論區中玩家對於此訊息的評論「以後爬 Rank 拿到 P5 第一句話 我代打 給我中（指當系統排列出自己是積分最低者時，說自己是代打，並且說要中路）」，當玩家在遊戲中獲得較低階序時，「自稱打打」可以讓玩家翻轉這個階級順序，而獲得自己想要的遊戲角色位置。

然而，自稱代打一方面看來似乎是玩家顛覆既有階序的手段，另一方面卻也無形間肯認了以積分為主導的階序關係。自稱代打之所以可以成為有效手段的原因，便是自稱者與聽者都了解積分高低是這個遊戲中排列上下階序的關鍵。也因此，自稱代打雖然表面上看似是玩家對於設計的反抗手段，但實際上，玩家的認知邏輯仍然是跟著遊戲設計的框架，甚至進一步強化了立基於積分的階序關係。

IV. 兩款遊戲的總結比較：個人主義與集體主義

	合作型獎勵	個人性的獎勵
遊戲內重要影響因子	裝備	Elo 積分
玩家的可能成本	時間/下一場遊戲的機會	時間/未來與更好的隊友一同組隊的機會
辨認好隊友的方式	裝備/合作的能力	高技術等級/積分與勝場數
打破規則的方式	團隊合作中扮演角色的假訊號（代排）	在遊戲中有高超遊戲技巧的假訊號（代打）
玩家的回應策略	由獎勵/策略判斷	由獎勵/策略判斷

表 2-1：英雄聯盟與魔獸世界遊戲框架下導引出的理性策略

我將英雄聯盟與魔獸世界中，玩家依遊戲設計所形成的遊戲框架整理為上表。在魔獸世界中，玩家以追求裝備為目標，我將其視作合作型的獎勵；在英雄聯盟中，遊戲設計裡讓積分成為影響玩家遊戲的關鍵，也是玩家所追求的目標，我將其視為個人性的獎勵。從兩款遊戲不同的設計出發，我討論了在遊戲的設計中，

玩家所形成的對於遊戲設計的認知，以及自身如何評估、使用與回應遊戲設計的策略。

在這一小節，我想要討論這兩款遊戲設計所造成的遊戲情境，並且對照兩款遊戲設計與相類似的社會制度設計，以賦予這兩款遊戲更多的社會意義。

在英雄聯盟中，遊戲內成就的唯一標準就是 Elo 積分，而 Elo 積分也是遊戲內把人分群的關鍵。Elo 積分的設計實質上造成所謂的高端玩家與低端玩家在遊戲中成為兩種截然不同、不相接觸的族群。就個人而言，當戰鬥失敗後，由於更容易被分配到與阻礙遊戲進行的玩家一隊，因此可能具有更差的遊戲體驗，同時，在遊戲中所學習到的，藉由與同儕的互動，其所學習的更可能是「屬於這個積分等級」的溝通方式。即便玩家可以透過遊戲討論區與電玩比賽，得知遊戲中的術語以及高端玩家的策略，並且也可能試圖學習這些策略。但是在遊戲中實際上與其他玩家的互動中，這些策略可能由於其他玩家無法配合而難以使用，又或者玩家在實際的互動中，由於所屬積分等級的惡意玩家過多，而更難達到理想中的溝通情境，反而必須在其他玩家的各種代打宣稱、嘴砲攻擊中，雖然試圖「實作」這些策略，卻發現現實與策略上的鴻溝。

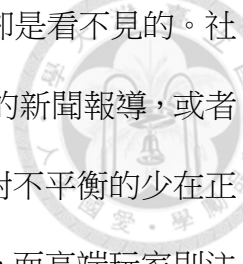
而對高端玩家而言，在前幾場競賽中他們可以迅速的升到較高積分等級，也因此很快的可以遇到所謂「有觀念的」玩家，而在溝通與戰略實施上，由於他們較可能有類似的遊戲知識，也比較容易迅速溝通，因此也更容易發展出合宜的戰略，達到較高的勝率。而在戰鬥結束後，玩家更可以透過系統中設計的聊天機制，與其他一起打過遊戲的高端玩家成為戰友，彼此交流，而更深入了解遊戲知識以及精進戰略，讓自己在積分上更上層樓。

在遊戲內部，這兩種玩家難以與彼此相遇——由於 Elo 積分的設計，使得高低端玩家無法在遊戲中自然的彼此遭遇。在英雄聯盟的世界裡，幾乎所有的相遇

都靠著 Elo 積分來決定。除了玩家的自訂對戰有可能讓玩家遇到其他積分更高的玩家之外，其他即使像是 ARAM、NG，Elo 分數都決定了玩家可以遭遇到的玩家種類。

即使玩家們共享著一套由高端玩家發展出來的「勝利策略」，但對於高端玩家而言，當他們快速而容易升級時，便快速脫離了低端玩家可能遭遇到的情境，低端玩家所遭遇到的困難，可能更難為他們所理解。由於每季的積分將一定程度的被重置，我們可以想像，當賽季剛開始時，低端玩家可能尚有一博的機會，但賽季中期時，由於高端玩家已經升到高積分的位置上了，所以低端玩家的處境會越發嚴峻。有些玩家甚至以「Elo 地獄」來指稱陷入低積分循環，無法脫離的情境。

這樣遊戲設計與「以學業成績為唯一導向，並以此分配學生到不同學校」的功績主義式教育系統非常相似。功績主義式的教育系統中，學生因為能力不同而被分到合於其能力的位置，在功能論的觀點下，這是一種有效率且理性的分配方式，最終可以讓每個人各適其所(Bell, 1972)。當玩家初入遊戲時，正如同孩子剛進入國小時，有不同的資質與背景（遊戲知識），在一次次的競爭中（在遊戲中是戰鬥，在教育系統中是考試），玩家依照每次的勝利或失敗，被分配到不同的階級裡（在遊戲中是積分，在教育系統中則是學校），而在那個階級裡找到戰友或敵人，一同往前邁進。每一次的成果都會影響到下一次的比賽條件。在這個過程中，所有玩家所進行的是同一場戰鬥、所拿到的是相似的秘笈（無論是遊戲攻略或者是升學參考書），所有人所朝向的是唯一目標，但在實作上，到了較高階級的人總是會比較容易地與同階級的團隊成員合作，更容易地邁向成功；但在較低階級的玩家，卻有更高的機率遭受到各種阻礙成功的因子，無論那是搭便車的玩家、人身攻擊的玩家或者是勒索霸凌的幫派份子。



對於兩種群體而言，另一個群體的世界雖然可以猜想，但卻是看不見的。社群與媒體更傾向於傳播高階級的人們的生活，像是高分上台大的新聞報導，或者是高端玩家的比賽實況轉播，但對於低端玩家的生活，卻是相對不平衡的少在正式的媒體上出現。低端玩家的眼光永遠擺在如何成為高端玩家，而高端玩家則注視著更高的積分成就。

而對於魔獸世界的玩家而言，遊戲設計所形成的是另一個系統。在魔獸世界中，首先，裝備好的玩家與裝備不好的玩家是可能在路上相遇的——在遊戲系統中，玩家的裝備好壞與等級並不會阻礙彼此間的相遇。玩家很可能在路上、在隨機團隊中、在公會裡遇到跟自己程度相差很多的玩家。玩家可以選擇與這些玩家合作，又或者彼此討論遊戲中的各種情報與戰術。同樣的，任務失敗雖然可能會引起同隊成員的不滿，或者降低他人對自己的評價，但對失敗的玩家自身而言，卻沒有什麼致命性的後續影響——玩家仍然可以以之前的條件，重新嘗試這個任務，也不會影響到未來勝利的機率。玩家的裝備總是累加的，不會下跌。

再者，在魔獸世界裡，玩家的成就擁有多種被認可的標準。由於遊戲中擁有各種不同的成就系統，玩家可以在不同的領域獲得成就表揚，並且也被其他玩家認可。如我所訪談到的玩家甜甜，他很佩服他在遊戲中認識的某一玩家，雖然那名玩家並不擅長解任務，但卻擅長遊戲中的交易拍賣；另一個玩家陶陶則是非常自得他在遊戲中的寵物收集。

在魔獸世界裡，即使裝備仍然是遊戲的核心，但玩家也同樣可以選擇其他方面來發展。對於魔獸的玩家而言，遊戲中最大的問題是在於裝備的分配，也因此，在魔獸世界中，玩家擁有各種不同的分配裝備方式，而這些方式也牽涉到了遊戲中玩家對於「公平」的想像。

相較於英雄聯盟，魔獸世界更像是擁有多元標準及多元進路的教育體系。在

這樣的系統中，參與者可以選擇不同方向去發展，並且可能在同一個空間相遇。當然，在不同領域中，也同樣有依照數字而排列的成就階序，但參與者可以選擇不同的方向去發展，並且贏得他人的尊重。藉由與不同領域發展者的互動（而非隔絕），參與者也有機會看到在某一方面（譬如說解任務）成就低的玩家，在其他方面的成就（譬如說競標）卻很高，進而理解並尊重這樣的玩家。

另外，玩家的成功一方面雖然也同樣如英雄聯盟般，是被歸因到個人成就的層面，但玩家間無法彼此取代，其成功是來自不同技能玩家的合作，而最後的成果雖是回饋到個人，卻同時有助於整個群體任務成功率率的提升。

從上述的分析中，我們可以看到在遊戲設計的框架下，玩家所獲得的發展可能性。不過，在此同時，我們也可以看到一些無法單靠遊戲設計來解釋的因子，譬如說，在英雄聯盟裡，玩家之間所共享的「勝利策略」是怎麼產生的？玩家又用怎樣的認知框架賦予這套設計合理性？魔獸世界中的「公平分配」又呼應了玩家的哪些信念？這些並不能被遊戲設計完全解釋的因子，我將在下一章說明。

再者，讀者也或許會想問一個問題：這些遊戲設計下所產生的關係是絕對的嗎？玩家有沒有可能脫離這個系統？換句話說，玩家有可能在英雄聯盟中脫離積分迷思，在魔獸世界中不在乎裝備分配嗎？又是藉由什麼方式？在第六章裡，我將解釋外於遊戲的社會因子如何讓玩家一定程度脫離上述的遊戲設計的理性計算思維模式。

第四節 關於比較的疑慮

在前面三節中，我說明了兩遊戲在遊戲設計上的差異，並且分析了此差異如

何影響到玩家對遊戲的認知與策略選擇。不過，由於這兩款遊戲不只在上述的設計方面有所差異，在其他方面也有不同。讀者或許會有疑慮，這些不同究竟是否同樣會影響遊戲呢？我認為，其他的不同雖然也屬於遊戲設計的一部分，但是卻對玩家的互動實作上，沒有太大的影響。以下我將分點說明。

1. 玩家的身分附著：

在一般的遊戲歸類中，魔獸世界所屬的遊戲種類是角色扮演遊戲，玩家在一個時間持續行進的遊戲世界中，扮演固定的角色身分，就如同人們在現實世界中具有一個身分；相對的，英雄聯盟則是屬於即時戰略式的遊戲，玩家的遊戲參與是暫時性的、片段的，玩家可以在每次戰鬥中隨時選擇新的角色，而且戰鬥與戰鬥間是不連續的。

雖然這樣的差別看來很大，但我認為我們需要關注的是，此差異是否會對玩家的互動行為造成實質的影響？當我們把眼光放到以任務/戰鬥為單位的分析時，持續存在的世界是否存在的差異就不再那麼明顯了——玩家每次的相遇都是以任務結果作為結束。對魔獸世界玩家來說，玩家可能在任務結束後保持聯繫，也可能一拍兩散，對英雄聯盟的玩家來說也是如此。

而表面上看起來英雄聯盟的玩家身分雖然可以隨時變換，但其實這只限於玩家在當次戰鬥中選擇的英雄角色。玩家自身的所扮演的「召喚師」的身分卻是固定的，這個召喚師帳號同時也是之前所述的積分的憑依。雖然每次的戰鬥與魔獸世界的任務相比似乎是不可積累的，但其實每次的戰鬥結果，就如同魔獸世界一樣，都積累在玩家的身分上。所差異的只是玩家的角色是否擁有固定的外觀，但就連這點都是非常模糊的——在英雄聯盟中，玩家常習慣玩特定的幾個英雄，並

且也會藉由購買英雄造型來凸顯自己英雄的特殊性；而魔獸世界的玩家，為了多體驗不同的角色，也常常在一個帳號下創建多個角色。

遊戲類型的差異，的確有可能造成玩家在遊戲中積累資源難易度的差異，不過就我的觀點而言，此差異的產生乃是遊戲規則（以及其相對應到的遊戲類型）所產生的影響，而非玩家自身對角色的身分認同所造成。遊戲中的合作規則、在此條件下玩家社群所孕生出的策略，與策略如何被玩家轉化成社會規範，並再製了遊戲中的社會秩序，是往後幾章的核心。

II. 朋友間的交流：

在英雄聯盟中，乍看之下玩家間的交流似乎較魔獸世界為少，玩家間似乎都只有短暫的交流。然而，在遊戲設計上，其實英雄聯盟並非缺乏讓玩家彼此交流的機制。相對於魔獸世界的公會，英雄聯盟中也同樣有較為長久的「戰隊」，而英雄聯盟中的「競時通」、「聊聊」等也可以讓玩家即時交流，甚至在聊天室中聊天。再者，英雄聯盟的玩家也常利用遊戲以外的工具，如實況轉播或者是 RC 語音等，與其他玩家聯繫。同樣的，英雄聯盟也有如同魔獸世界一般的官方討論區設置。

因此我認為，表面上看來英雄聯盟中玩家較少彼此交流的情況，並非由於遊戲中缺乏玩家互動的設計，相反的，是遊戲中的其他因子讓玩家擁有與魔獸世界玩家不同的互動型態與效應。

IV. 角色分配：

在魔獸世界中，如前所述，玩家的角色有明確的定位，而英雄聯盟中，玩家在戰鬥時的定位卻無法在選擇排隊時就被定義清楚。

不過，其實英雄聯盟的角色定位並非模糊，而是相對於魔獸世界有更多可能的組合。由於玩家可以任選的英雄有一百多種，每個英雄也多有不同的技能，英雄間彼此也可能相剋或相輔相成，因此，組合就更加複雜。然而，雖然英雄有一百多種，遊戲公司也同樣依照能力將英雄分為幾個大類，而每一類底下的英雄也有不同的定位。在玩家的社群中，每個位置的能力也更加清晰的被定義。因此我認為，這點在兩款遊戲間並沒有太大的差異。

V. 遊戲的時間長度與重複使用同一戰場：

在魔獸世界中，任務的長度有時可以長達三小時，英雄聯盟的每次戰鬥卻大概四十五分鐘到一個多小時。另外，英雄聯盟所使用的戰場只有固定幾個，魔獸世界卻隨著任務不同而會有不同的戰鬥場地。

然而，戰鬥長度與場地對遊戲體驗雖然的確有影響，但這會影響到玩家互動嗎？或許我們會假設，當玩家跟同一批玩家進行長達三小時的戰鬥後，會較有革命情感，也會有較深的信賴關係。但在遊戲中，並非所有的任務都需要花費那麼多的時間，並且，也常會有玩家無法打完全部的任務關卡，而中途退出。並且，在兩個遊戲當中，玩家都可以透過遊戲中的聊天機制以延續同伴關係到之後的任務或戰鬥中。

另外，在魔獸世界中也有類似於英雄聯盟的「戰場」與「競技場」設計。在戰場與競技場中，玩家組成隊伍與敵隊陣營的成員戰鬥，以獲得榮譽點數與成就，榮譽點數同時也可作為兌換裝備的貨幣使用。

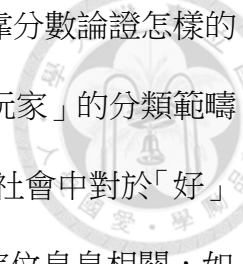
第三章 遊戲公司的中介



上一章我探討了遊戲設計構成了怎樣的遊戲合作框架，從遊戲設計出發，我分析了遊戲本身提供給玩家怎樣的認知架構，以及玩家在此認知架構下可能採取哪些行為，強化或者肯認遊戲提供的架構。英雄聯盟的遊戲設計提供給玩家以積分為中心的認知模式，而魔獸世界則提供給玩家以裝備為中心的認知框架。

然而，遊戲框架雖一方面決定了玩家在遊戲時所可能的行動選項，但遊戲實則是在社會整體之中的空間，而玩家也是帶著既存的社會認知框架而進入遊戲的人。當玩家在玩遊戲時，所處的不僅是在遊戲之中，更是在社會之中。遊戲設計所提供給玩家的認知框架讓玩家可以「就遊戲論遊戲」的解釋遊戲中的行為，卻沒有提供給玩家遊戲之外、解釋「遊戲中的社會規則」的框架。於是，當玩家試圖將遊戲內的舉動「賦予意義」時，其一方面雖可能援引遊戲設計之必然，另一方面也同樣發展出相應於此的一套社會論述，此社會論述既可能是玩家擁有的社會框架的轉化與挪用，另一方面也同樣會符應著遊戲框架而調整，發展出獨屬於此遊戲的內涵，因此我稱之為「遊戲中的社會框架」。透過這個新的框架，玩家將遊戲中的現象賦予了社會性的意義。

為了更清楚說明遊戲中社會框架的意義，在此以英雄聯盟中的「積分」為例，先做個簡要說明。在英雄聯盟的遊戲設計裡，積分為遊戲中的成功者所能獲得的「獎勵」，遊戲積分高者是「(遊戲設計定義下)較好的」玩家，然而，遊戲中所界定的「好」除了「分數高、遊戲勝場多」與「此玩家可能遊戲技巧較高」之外，並沒有其他具體內容。當我們回頭檢視社會觀念裡的「好」的意涵時，我們會發現，所謂的「好」，包含著多樣的意義：「善良、樂於助人、慷慨等等」，人們不僅只靠單一數字來定義好，更靠許多抽象的詞語以及其下的行為來定義好。而當



我們把眼光放在遊戲上時，也發現同樣的狀況：玩家不僅僅只靠分數論證怎樣的才是好玩家，在分數之外，玩家更將其他相關的概念劃入「好玩家」的分類範疇下。這些所謂的「好」，有些來自玩家所具有的社會認知框架，與社會中對於「好」的定義相似，譬如「適時支持隊友」，有些則與遊戲內的角色定位息息相關，如「好的輔助應該要插眼」。這些概念雖然需要有遊戲設計的存在作為先決條件（譬如說，在遊戲中有「隊伍」以及「插眼行為」存在），但卻無法光靠遊戲設定就被訂出，而是需要玩家的主動參與，甚至經由玩家間互動確立成為社群中的共識。這些概念決定了玩家怎麼認知遊戲世界，也決定了玩家在遊戲世界中如何定位自己與他人。換言之，若說遊戲合作框架是遊戲內的架構，遊戲中的社會框架則為其添上了血肉。

在本章中，我將關注遊戲的歷史層面提供給兩個遊戲玩家的不同機遇。我將關注此兩款遊戲在台上市後的發展，挑選出關鍵的事件，並分析這些事件如何導致玩家選擇性地挪用特定的社會框架來架構出他們對於遊戲的認知。由於遊戲的發展史中，從上市到推廣，遊戲公司、電競聯盟與網咖業者也扮演了至關重要的角色，因此在本章中除了玩家之外，這三者也是需注意的主要的行動者。我會從遊戲公司及相關業者與玩家的互動中，來看被遊戲公司主宰的遊戲制度（包括比賽、遊戲的陸續改版以及遊戲中的活動）如何變化，以及這些變化又為玩家提供了怎樣的可能框架，而玩家又如何依此發展出他們對於遊戲社會的認識。

第一節 遊戲公司的引入與推廣路線：電競 vs. 公會

魔獸世界自 2005 年由智冠公司代理引入台灣，英雄聯盟則是於 2011 年由 Garena 公司代理。

從代理商引入遊戲的一開始，兩款遊戲都採用了相似的手段來吸引玩家加入：舉辦各種電競比賽、結合國際上既有的賽事與活動、給予拉新手進來遊戲的玩家獎勵。不過，在比賽頻率與比賽性質上，這兩款遊戲公司的經營方式則有所不同。

首先，在比賽類型上，兩款遊戲公司一開始所採取的策略是相似的，分別都有地區性的網咖比賽，而後篩選出參與大賽的玩家。同樣的，由於這兩款遊戲都是從國外引入，也都被指定為國外的大型賽事的比賽項目。比較有所不同的是，由於魔獸世界裡面的一般團隊副本因為戰鬥對象是電腦而非玩家，較不符合電競比賽的常規，因此魔獸世界納入比賽項目中的多是三對三或五對五的競技場模式；同樣的，英雄聯盟中，當處於比賽狀態時，主辦方也不會使用電腦作為玩家的對手，而是採玩家彼此對打的模式。

在這裡我想要強調的是，即便上一章所強調的團隊副本模式的確是現今魔獸世界玩家遊戲的主軸，但是在遊戲設計上魔獸世界同時也具有與英雄聯盟相似的「戰場」機制供玩家選擇，而後在「燃燒的遠征」版本則引入了「競技場」，而在遊戲引入的一開始無論是團隊副本或戰場也都占有一席之地。因此，雖然在遊戲設計上有所差別，我仍將魔獸世界視為一個一開始具有多種可能發展方向的個案，競技場模式與副本模式都可能成為遊戲中流行的遊戲模式。相對的，英雄聯盟則是較為偏向僅有單一方向發展可能的個案。

承前所述，從比賽的性質看來，英雄聯盟與魔獸世界都有網咖比賽，並從網咖比賽中篩選出參加國際大賽的隊伍，這一類比賽往往歷時數星期，獎金也相對優渥，尤其是參加國際大賽的玩家更是可能贏得數十萬的獎金。網咖比賽多為遊戲公司與業者合辦，有些也是網咖業者自辦。對網咖業者與遊戲公司而言，辦電

競相關的比賽不僅可以增加人氣，也可以推廣遊戲，可說是雙贏的局面。而對其他的相關廠商，包括電競聯盟而言也是如此。

但英雄聯盟的營運商除了舉辦這類較為大型的賽事外，也在推出遊戲新角色時，從玩家中徵求「用新角色打表演賽」的玩家，一開始遊戲公司選擇從之前的比賽中尋找玩家來進行此表演賽：

本週英雄聯盟將舉辦「第一屆龍族互毆大賽！」由之前在 G1 決賽與城邦對抗賽中表現亮眼的兩隻隊伍「FTM」與「小月公主」來進行競賽，而雙方都必須派出半龍少女希瓦娜出場！讓這些精英召喚師秀一下他們如何駕馭這條聖龍。²⁴

而後遊戲公司直接邀請玩家自由報名：

【納帝魯斯表演賽報名資訊】

- 比賽時間：2012/02/24 晚上 20：00
- 比賽地點：召喚峽谷
- 比賽形式：盲選、雙方都必須選用新英雄出戰、單場決勝
- 報名信箱：leet@garena.com²⁵

比賽過程會同步轉播，讓所有的玩家收看，這樣的作法，使得素人個體戶玩家可以輕鬆的藉由這種非正式的表演賽而有出現在觀眾前面的機會。藉由這種小型非正式比賽，遊戲公司一方面將遊戲的新角色以更栩栩如生的方式推廣到玩家面前，另一方面也藉由這個方式吸引了玩家花費更多心力在遊戲上，以獲得在眾

²⁴ 「雙龍爭霸」 11/11 希瓦娜表演賽 2011/11/09 - 17:10 by Garena 《英雄聯盟》營運團隊 http://lol.garena.tw/news/news_info.php?nid=364&category=&cate_title=

²⁵ 納帝魯斯故事背景 表演賽開放報名 2012/02/16 - 18:16 by Garena 《英雄聯盟》營運團隊 http://lol.garena.tw/news/news_info.php?nid=614&category=&cate_title=

人面前表現的機會。

除了比賽性質外，比賽頻率也是另一個重點。若擷取英雄聯盟與魔獸世界引入台灣最初兩年的活動，可以發現，英雄聯盟相關的比賽頻率遠比魔獸世界密集。在剛開始引入遊戲的一年內，幾乎每個月都至少有一場賽事，相對的，魔獸世界的賽事則大概三四個月一場。頻繁的賽事意味著這個遊戲有更多機會讓更多玩家觀摩彼此的遊戲方式，也有更多玩家可能在遊戲中出線，成為職業玩家。一位受訪玩家這麼描述她加入簽約戰隊的過程：

訪：你是怎麼從當初的戰隊轉到現在的戰隊的？

阿喜：我想一下，喔是因為在[之前的 RC 語音群中]有認識現在的隊友，就是認識幾個現在的隊友，然後因為我們幾個都很要好阿，有一次是英雄聯盟的公司，就 garena，他有一次辦網咖杯的聯賽就比賽，我們就想說，就是一個興趣嘛，想說我們就臨時組一個團去打打看，然後沒想到就，慢慢就打到第一名，所以慢慢在參加下一個比賽下一個比賽，然後慢慢打出名氣，幾乎都是有名次的

訪：所以是那時候戰隊才慢慢經營起來？

阿喜：對阿，有一次有一個華山杯的比賽，然後拿到第二名，然後開始就是那時候，那時候原本我們公司是先找我，他們想要簽女選手，因為說實在想簽女選手重點是打知名度，然後他們就原本是找我，問我有沒有推薦我戰隊的誰，然後我就有推薦兩個，然後後來他就想說整個戰隊都簽好了，他就簽了我整個戰隊

對這名玩家來講，加入簽約隊伍全有賴於她一開始組隊參加網咖盃，也在比

賽中出線，因此繼續獲得遊戲電競聯盟（背後的金主則是遊戲相關廠商²⁷）的注意，開始她的職業生涯。檢視同時期的遊戲發展，會發現她並不是特例，在同一時期，經由地區性的比賽，也有數個其他隊伍被公司簽下，成為職業電競隊伍。其中一個便是由 Garena 公司自行簽下的「台北暗殺星（Taipei Assassins，簡稱 TPA）」。²⁸這代表著一般素人玩家，也開始擁有成為「專業選手」的可能性。玩家不需要透過特別的人脈關係，只需要藉由比賽勝利，就可能成為專業選手。

除了電競隊伍之外，Garena 公司也於推出了以英雄聯盟電競賽事為主題的網站，在網站中除了賽事直播、賽事訊息外，甚至還有賽評的出現，可說是以專業體育競賽的手法經營電競項目。

另外，由於遊戲中的積分設計，遊戲中的高積分玩家往往也是電競選手，積分設計讓某些玩家特別引人關注，也成為遊戲公司與電競相關公司注目的焦點。舉例而言，Garena 公司便曾專訪過一名在美服排名第二，台服排名十四的玩家 Bebeisadog，即使他那時並未加入任何電競團隊。²⁸

與 Garena 公司相較，智凡迪公司在這方面表現地並不積極。雖然其同樣也舉辦歷時較長的網咖盃競賽，但冠軍也僅是獲得代表臺灣參與國際比賽的出賽權，而沒有業者站出來簽下冠軍隊伍。相對的，英雄聯盟有兩個歷時數月的網咖盃比賽，也有數個公司個別簽下冠軍隊伍，組成新的戰隊。在此過程中，從地方的網咖競賽到全國性的戰隊，乃至參與國際比賽，英雄聯盟的玩家成為電競選手的路線清楚地被規劃出來。培養電競選手不僅符合遊戲公司的利益，也同時為玩家提供了可能的職業路徑。

²⁷ 台灣的電競聯盟多為如此。例如，台灣電子競技聯盟 TeSL 於 2008 年成立時，便是由「三立電視」、「金星製作」、「華義國際」、「遊戲橘子」、「戲谷」等數家公司共同集資，其中「華義國際」、「遊戲橘子」、「戲谷」等都是知名遊戲廠商。

²⁸ 人物專訪 - Bebeisadog 2012/01/22 - 13:02 by Garena 《英雄聯盟》營運團隊
http://lol.garena.tw/news/news_info.php?nid=554&category=9&cate_title=

遊戲公司「以比賽帶動遊戲風氣」的策略，在 2012 年年底，TPA 得到世界冠軍後獲得很大的迴響，廣大玩家社群對於遊戲賽事的關注達到空前。TPA 是從台灣地區的 S1 競賽奪得冠軍後，由 Garena 公司簽下，代表臺灣出賽的隊伍。在此後，對於知名選手的關注成為玩家社群的重心之一，之後的選手發展，如 TPA 改組、數名選手離隊、知名台服玩家西門夜說與公司之間的爭執、職業選手之間的八卦消息都數度成為遊戲社群的討論重心。

藉由遊戲公司的操作、電競聯盟與廠商的配合，以及玩家的回應，「電競」對於英雄聯盟的玩家而言，不再是一個遙遠的話題，而是人人可參與、可接近的。一般玩家可能藉由比賽晉升成職業選手，也可以透過觀賽看到新的戰術操作，並且投入情感在選手的各種行動。相對的，對於魔獸世界的玩家而言，「電競」並不是遊戲的重心。

在比賽的性質與頻率外，從遊戲公司報導比賽的方式，我們也可以看見兩款遊戲公司的操作手法上的差異。即使電競隊伍是以「團隊」的姿態出現在玩家眼前，Garena 公司仍試圖強調個別玩家在隊伍中的角色，如這篇對於隊伍的報導中，選手資料占了相當大的篇幅：



103
圖 3-1 Garena 公司報導 (螢幕截圖)



相對而言，當我們檢視智凡迪公司報導比賽隊伍的方式，則會發現其對於勝利隊伍的報導往往僅限於隊名，而沒有每個人的詳細報導：

《魔獸世界》「競技場網咖盃爭霸賽」最後一周周賽，在 24 日（六）於士林哈哈活力站舉行。本周晉級月賽資格的冠、亞軍由「麵糰翻滾吧！」、「The End」順利奪下，25 日甫出爐的冠、亞軍隊伍將與前 3 周的周賽冠、亞軍選手爭奪最後的月賽總冠軍。

今日賽事戰況激烈，不少選手都曾參加過前 3 周的網咖爭霸賽，為取得晉級月賽資格，紛紛再尋新戰友重新組隊參賽。原較不被看好的「麵糰翻滾吧！」，以黑馬之姿打敗「The End」及「歐兔愛愛團」，順利拿下本周冠軍隊。「麵糰翻滾吧！」隊長邱偉翔表示，為贏得本周冠軍資格，還特別於 17 日至「魔獸世界競技嘉年華」上觀賽，先研究「歐兔愛愛團」的戰術，再回去模擬、研究後，規劃最新的戰術應戰。第一季競技場聯賽獲得冠軍、第二季競技場聯賽拿下亞軍的「歐兔愛愛團」，今日也出席參加最後一周的網咖爭霸賽，成為眾人看好的隊伍之一，但在前 4 強對抗之中，不幸敗給「麵糰翻滾吧！」僅獲得季軍。

在第一季競技場聯賽榮獲亞軍的「The End」，因無法打入第二季競技場聯賽前 8 強，於是在進行集訓及嚴密的戰術規劃後，特別來參加網咖爭霸賽，自信滿滿的「The End」果然氣勢凌人，一路以勢如破竹之姿，打敗個個參賽隊伍，但在冠亞軍賽時，卻仍不幸落敗於技高一籌的「麵

²⁹ TPA 解密檔案 (I) - 台北暗殺星現身 2012/03/23 - 16:59 by Garena 《英雄聯盟》營運團隊 http://lol.garena.tw/news/news_info.php?nid=710&category=&cate_title=

糰翻滾吧！」僅拿下亞軍寶座。³⁰

藉由對於英雄聯盟玩家的報導，Garena 公司不僅推廣了電競隊伍，也彰顯出各個玩家的個人特色。除了團隊的報導外，針對個人的專訪甚至自製節目，如由前 TPA 選手可樂林主持的「Colain 了沒」等曝光方式，在在顯示英雄聯盟的玩家不僅成為職業選手，在成為選手後，更是成為遊戲中的明星。在英雄聯盟裡，團隊雖然重要，但個人特質卻更為核心。從素人玩家到職業選手、遊戲明星，遊戲公司為玩家鋪好了一條顯而易見的大道。

相對而言，魔獸世界的遊戲公司，一開始在經營方針上便選擇不是以經營遊戲明星、電競選手為導向。雖然在魔獸世界最初版本的遊戲設計中，競技場也同樣提供了玩家進行電競類遊戲的場地，但智凡迪公司卻未選擇以電競帶動遊戲銷售的風氣，雖有零星的電競比賽，可是電競選手的整體生涯路徑卻未被規劃出來，在大賽中出線的玩家也不如英雄聯盟的玩家，得到被公司簽下成為職業隊伍的機會。

相對的，智凡迪公司選擇另一個發展方向來推廣：遊戲團隊。智凡迪代理的暴雪公司將心力放在遊戲中的團隊設計上，並且代理商智凡迪公司也傾向於鼓勵遊戲內的公會發展。

在魔獸世界剛引入台灣時，智凡迪公司便舉辦了「大手牽小手」的活動，以「公會」為單位，吸引有經驗的玩家帶無經驗的玩家加入遊戲，並且給予老手玩家獎勵，從而讓新手更容易建立在遊戲中的人脈網絡，也更有機會快速學習到遊戲內的規則。後來的「招兵買馬³¹」活動，也同樣以老手帶新手的方式鼓勵老手玩家與新手玩家一起進行遊戲。

³⁰ [新聞] 「麵糰翻滾吧！」榮獲《魔獸世界》網咖爭霸賽周冠軍！

<http://www.gamebase.com.tw/forum/4715/topic/81077748>


³¹ 遊戲官網的招兵買馬訊息：<http://tw.battle.net/wow/zh/shop/recruit-a-friend/>

當遊戲公司思考著如何增加遊戲的趣味性、吸引玩家時，他們最常採取的手法是嘉年華式的節慶活動。實體的嘉年華活動，像是每年一度的 BlizzCon，以及線上的嘉年華節慶活動——節慶時的特殊任務或者是遊戲更動等，的確為遊戲帶來許多趣味，增加了遊戲的可玩性。然而，當舉辦競技類活動時，遊戲公司有時以趣味賽（如：釣魚趣味賽）的方式舉辦，有時則偏重以「公會」為單位進行比賽：

《魔獸世界》PVP 新秀選拔熱身賽，5 月 6 日在台北 X-ZONE 忠孝店正式開打，經官網徵選後，部落由「狂殺部隊」、「封神」兩個公會；聯盟由「FQ」、「正妹亂入團」兩個公會，共計四個公會雀屏中選，中選公會個個實力堅強不容小覷，甚至「正妹亂入團」公會還派出年僅 13 歲的小選手，這位小選手是和爸爸一起來參賽，他僅利用假日練功，已有 54 級的功力，因《魔獸世界》使他與爸爸間的互動更加親密，無形拉近彼此間的親子關係。官方為這次比賽準備了總獎金達新台幣 65,000 元、ASUS 顯卡 4 張及魔獸背包 60 個給參賽的玩家們，為了爭取最高榮耀，每個公會皆使出擅長的必殺計，比賽現場火藥味十足，賽況精采刺激，最後由「FQ」公會將冠軍抱走並把 30,000 元獎金帶回家。³²

另一場比賽中，遊戲公司的組織方式也同樣是由公會再到團隊，而且在團隊中的個人被簡化成「公會會長」與「幹部」的身份，並未強調他們的個人特質：

³² [新聞] 《魔獸世界》PVP 新秀選拔熱身賽 5 月 6 日對戰！部落聯盟爭榮耀，四隊決戰阿拉希
<http://www.gamebase.com.tw/forum/4715/topic/78962011/4715>（2006/05/09）



颱風珊珊來襲，但《魔獸世界》比賽現場卻不減人氣，由智凡迪與美商英特爾台灣分公司合辦的《魔獸世界》Intel 盃英雄至尊總決賽冠軍盟主出爐，由「賴著不走」隊榮獲英雄至尊盟主冠軍寶座，抱走獎金 30 萬元、冠軍獎盃及尊榮之戒 5 只。亞軍則由在區域賽刷新「斯坦競速」最快紀錄的「Elite」隊奪得，獲得獎金 20 萬及其他獎品，而季軍則是由和冠軍在夜空之歌伺服器內同個公會「微甜幼稚園」的「網路天堂」隊奪得，獲得獎金 10 萬及其他獎品。

眾所矚目的冠亞軍爭奪賽於下午 5 點 30 分準時開打，由參與過多次魔獸系列遊戲競賽的「微甜幼稚園」公會會長率領精英幹部群所組成的「賴著不走」隊，對上在區域賽刷新「斯坦競速」最快紀錄的「Elite」隊，兩個隊伍實力均不可小覷。第一場賽事開打，「Elite」隊以凌厲的攻勢率先取得一勝的優勢，然而「賴著不走」隊立刻調整團隊戰術，從第二場賽事開始，便以集中火力和集中牽制的戰術，連勝兩場，拿下《魔獸世界》Intel 盃英雄至尊賽冠軍寶座及獎金 30 萬元等多樣獎品。

(2006-09-18)³³

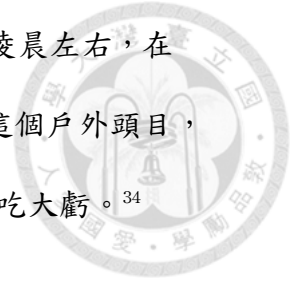
不僅在競技方面，在團隊任務方面，公會也是報導的核心：

繼 Doom lord kazzak（末日領主卡扎克）在聖騎士神威之下倒地之後，國外的《魔獸世界》又傳出了第二個戶外 raid boss 倒地的消息。<After

³³ [新聞] 《魔獸世界》Intel 盃英雄至尊賽盟主花落「賴著不走」

<http://www.gamebase.com.tw/forum/4715/topic/78960653/>

Life>，這個位於 CENARIUS 伺服器的公會，在二月二號凌晨左右，在 SHADOWMOON VALLEY 首次擊殺了 DOOMWALKER 這個戶外頭目，千萬別以為它像末日領主卡扎克一般遜炮，太小看它可會吃大虧。³⁴



相對於英雄聯盟舉辦電競比賽時，以隊伍為重的方式，遊戲公司在舉辦與報導魔獸世界的電競比賽時則常以「公會」為單位，而在報導中，常也僅提及「公會會長」而不像英雄聯盟的報導，寫作者常會強調隊伍中每個玩家的特性。在魔獸世界中，即便是在競技項目，遊戲報導仍呈現出團隊大於個人的特徵，以公會或隊伍為單位，而其中的個人玩家很少被強調，人們往往知道最快完成推倒某個王的某某公會，而卻很少知道「這次任務的主要完成成員有哪些」。在魔獸世界中，少有個人明星的存在，明星往往是某公會，而非個人。

對應於遊戲公司的宣傳策略，在各次改版中，遊戲也越來越偏重於團隊任務。在燃燒的遠征版本時，競技場曾風行一時，但當遊戲公司將競技場的裝備改弱時，玩家失去誘因後，競技場在台灣伺服器不再那麼熱門。相對的，玩家更願意將時間投資到團隊任務中。一名參與國際比賽的魔獸世界競技玩家自述他的經驗：

我第一次感受到台服競技資源薄弱導致國際比賽屢戰屢敗，該怎麼說呢 [，]每次大大小小比賽，我去了都是那幾個人，都熟到快爛了，一個群組就那一兩隊沒了[。]打競技場的人太少了，高端的玩家更是少之又少 [中略]

老實說這是大環境，也很難去改變，只能慢慢等待，等待有一天機會來臨[，]因為現在沒有什麼贊助商願意給你錢，頂多給你滑鼠，電腦，鍵

³⁴ [分享] 世界首殺：DoomWalker 鐵拳襲來！2007-02-02 14:43:30
<http://www.gamebase.com.tw/forum/4715/topic/76135747>

盤[，]這些東西實質幫助不大，拿了這些東西並沒有辦法，讓你有好對手天天練習反觀投資一些獎金下去號昭[召]，就算沒有可練習組合也都

會生的出來[。]

這跟國外不相同，因為台灣的比賽，投資出去的無法回收，沒有多少人在看打副本的比較多，你就算穿了贊助商所提供的衣服，也沒有多少人會看到[。]反觀如果這比賽是美國，那全世界都會看到，這樣廣告效益就是幾十或者百萬人[。]³⁵

對玩家而言，他感受到外在環境以及遊戲中的條件都讓魔獸世界的玩家一來不傾向於打競技場，二來也缺乏來自遊戲公司或者相關廠商的資助。當玩家的關注焦點不在競技場上時，參與人數的減少也讓玩家對競技場失去興趣，同時又更妨礙廣告收益，對遊戲公司與廠商而言，魔獸世界的競技便更不具投資魅力。從一開始遊戲公司對於競技方面的忽略，造成玩家缺乏從遊戲中的素人玩家成為專職玩家的管道，遊戲上的改動也減少了玩家參與競技活動的動力，而最後在競技場方面的缺乏投資更註定了競技的沒落。

在魔獸世界中，遊戲的數次改版也讓團隊任務的難度由難到易，由高度組織性到低度組織。在一開始的版本中，團隊人數上限為四十人，於是玩家常常組成大規模的團隊。為了即時管理、組織、指揮這樣龐大的團隊，玩家發展出許多公會組織，也有相應的繁複規則與職位，如公會中有職業長，職業長下又有個小組長，而後才是一般玩家。為了因應任務的形態，魔獸世界中的大組織與大公會自然而然的產生，不如競技場般不受注目，公會成為遊戲公司在舉辦許多活動時的著眼點。

³⁵作者 ancek921 (蘭斯奈特)，批踢踢看板 WOW，標題[競技] 淺談台韓爭霸心得 By DB-蘭斯，時間 Sat Nov 21 21:26:01 2009，<https://www.ptt.cc/man/WOW/DB9C/DF22/D627/D63E/M.1291479175.A.A8D.html>

在隨後的版本 2007 年的「燃燒的遠征」中，遊戲公司坦承了他們因為找二十五個人比找四十人容易，為了減少玩家的組織困難，並提高個別玩家在團隊中的重要性³⁶，決定將團隊的大小改為二十五人，而後在 2008 年的「巫妖王之怒」又推出了十人團隊、隨機團隊以及副本等選項。在不斷的改動中，玩家可以越來越輕鬆的加入團隊，也可以輕鬆的藉由小型團隊拿到自己想要的裝備。遊戲公司為了滿足玩家，在團隊的組成方式上作了很多改動，原本的「公會」模式不再那麼重要，不過相對的，競技場也還未造成熱潮。

	英雄聯盟	魔獸世界
初始條件	競技模式	競技模式/團隊任務模式
起始發展（遊戲在台上市一到兩年內）：		
有無地區性/小型的電競比賽	有，密集	有，不密集
有無國際競賽	有	有
玩家可否藉由參與地區賽事得到國際競賽參賽權	可以	可以
遊戲公司的報導	包含玩家個人專訪與個別玩家特色	僅有隊伍名稱
遊戲公司推出電競網站	有	無
參加大賽是否與公司簽約成為職業選手	有	無
遊戲公司的推薦	推薦新玩家	老手帶新手
玩家攻擊對象	玩家/電腦	玩家/電腦

表 3-1 兩款遊戲的發展條件比較

我將以上的分析整理成表 3-1。在此我採取的基本立場偏向於歷史制度論中「路徑依賴」，我認為遊戲推出的前一兩年內的走向，決定了遊戲在往後的發展

³⁶ 製作人茶水間：艾澤拉斯中的團隊副本 Part 1: 回顧
<http://tw.battle.net/wow/zh/blog/13929586/>

模式。在這裡，遊戲的發展歷程作為玩家所處的社會情境，玩家從而得以選擇性的將某些對社會的認知與遊戲連結起來。

在英雄聯盟中，透過遊戲公司的中介，玩家看到了從普通玩家變成電競選手的可能。在競賽項目上的發展讓玩家得以看到一般玩家變成職業選手的可能性，遊戲從此不再僅是遊戲，而是一條可能的「成為明星」的未來道路。既然對英雄聯盟玩家來說，遊戲不僅是遊戲，而是可能的晉身之途，普通玩家也能邁向職業，玩家從而可以將既有的對於職業的想像與遊戲連結起來，在遊戲裡面追求個人技術上的精益求精，也成為理所當然之事。當遊戲公司與相關廠商提供玩家一個進入職業電競事件的門檻時，玩家得以將遊戲理解成未來可能的工作。

相對的，魔獸世界雖有發展電競的可能性，但在遊戲條件與遊戲公司的經營往團隊副本偏重之下，一方面缺乏一般玩家變成眾人注目的職業選手的故事論述，另一方面玩家也的確很難看見從魔獸世界玩家變成職業電競選手的發展³⁷。相反的，以公會為主的團隊成為遊戲公司推廣遊戲的核心，也在各個方面吸引人們大部分的注意力。對玩家而言，魔獸世界從而被理解成一款「以公會/團隊副本為主」的遊戲。遊戲中的組織被強調，並且被抬高。對某些玩家而言，遊戲中的公會或許可以如同「公司」一樣的經營參與：

³⁷ 在 2014 年暴雪公司發言人指出，他們未來希望能夠將魔獸世界發展成一款電競遊戲。可以預見的是，在往後的版本更新中，或許遊戲公司會更注重競技的面向，也或許會有更多的相關賽事出現。然而，以路徑依賴的觀點而論，當制度已經在一開始時朝向某一方向發展，選擇了眾多岔路中的其中一條，要回到另一條路幾乎不可能。對於魔獸世界來講，在遊戲剛開始時選擇的發展道路，隨著遊戲的發展，培養了大量習慣團隊模式的玩家以及相關的論述，如果未來遊戲公司選擇往競技發展，那麼可預見的問題是：舊有的玩家會開始注重競技模式嗎？玩家又會如何看待競技，是如同現今一樣是團隊的一個附屬選項，或者是能夠成為主流模式？當多數玩家對於魔獸世界的期待是團隊時，想體驗競技的玩家會選擇魔獸世界嗎？

換言之，若要以魔獸世界發展電競，遊戲公司勢必會面臨到改變現有制度（包括非正式的玩家文化）的問題。由於暴雪公司的人是今年才宣布這項發展，目前我仍無法收集資料在本論文中進行與英雄聯盟的比較。有待未來的研究者進一步的觀察與分析了。



60 級封頂後,參加了公會,也跟大團去打 40 人大副本

為了保有副本團的名額,每天被迫準時上線

有人形容是,公司打卡下班後,又到魔獸打卡上班

事實也正是如此,還全年無休勒,比上班還勤勞³⁸

但在魔獸世界中,這樣的「公司經營」卻難以轉換成正式而躍上檯面的正職。

玩家難以循英雄聯盟的途徑,成為真正受人認可的「專業玩家」³⁹。

第二節 普通玩家的職業化：實況

遊戲公司可說提供給英雄聯盟玩家成為職業選手的沃土,而另一個技術「實況」的出現也顯示了玩家在上述這兩種路線發展下,分別發展出不同的遊戲心態。

實況的一般狀況是,玩家準備好在實況站台申請帳號、做好電腦設定後,開始進行遊戲,並將自己的遊戲狀況在實況站台內即時轉播。許多實況站台容許玩家與觀看者有所互動——透過聊天室與語音,玩家可以即時與觀眾互動,回應觀

³⁸ 魔獸心情

<http://blog.xuite.net/tgwmama/twblog/114662884-%E9%AD%94%E7%8D%B8%E5%BF%83%E6%83%85>

³⁹ 在此有些讀者可能會質疑遊戲內的非正式金錢交易(外掛、代打、代練),是否也提供給玩家一個「讓遊戲成為職業」的管道?事實上,的確在此兩款遊戲內都有一定程度的代打、外掛、代練狀況,然而這一來是非正式的黑市,玩家的工作狀況並不穩定,常隨遊戲狀況而變化,二來由於遊戲公司的抵制,這些職業玩家一定程度的也成為「不能說的祕密」,無法公開躍上檯面,只能靠不穩定的遊戲收入來賺錢,但由於公司的抵制,遊戲公司往往可以靠修改遊戲設計來大量減低此類玩家的存在可能。換言之,遊戲公司與此類玩家並非共生關係,反倒是此消彼長,也由於這樣的關係,讓這些玩家的「遊戲職業」高度不穩定。

而對大多數玩家來說,遊戲代打與外掛雖然廣為人知,但在我收集到的網路資料來看,在這兩款遊戲裡代打、外掛等多被評價為「令人不齒」、「破壞遊戲」的行為,而實際上我訪談到的玩家,也多半表示自己沒有涉入,也不期望未來從事這樣的行為。對於玩家而言,這些代打與外掛即便能成為職業,也並非令人嚮往的,而甚至也是與遊戲自身相矛盾的。

眾的各種問題、要求或者是評論。

以下，我們可以先看看英雄聯盟與魔獸世界這兩個討論區裡，實況文的發佈方式。在魔獸世界的討論區中，實況文以這樣的方式被呈現：



1916 + 1 6/14 resiest [實況] 墊底職業 25H Soo~(AB 會長麻煩挖腳
[角]我)

1917 + 6/14 a38385588 [實況] 25 人 SOD 不知道打到幾王

1918 + 2 6/14 sukura99 [實況] 25H 圍攻奧格瑪, 阿薩斯部落

1919 4 6/14 f9022007 [實況] 夜雷龍 部落 SoO25HG 團

1920 + 3 6/14 IDs [實況] 25HSOO 農團

1921 + 1 6/15 Supremelol [實況] 25HG 團 13-14 盜賊視角

1922 + 7 6/15 sukura99 [實況] 25H 圍攻地獄吼, 阿薩斯部落

在魔獸世界的討論區裡，當玩家發佈實況文時，標題的資訊通常都以任務名稱或進度、伺服器名稱、團隊類型、伺服器名稱以及人數為主，少有以開實況台台主的名字而命名的現象。換句話說，魔獸世界討論區裡的實況文表現出的特徵是「團隊」而非個人。

然而，在英雄聯盟的討論區裡，實況文的呈現則通常是以開台台主的 ID 或暱稱為標題，有時會標示出個人的等級狀況，有時也會有一些具個人特色的評論：

4037+106/19Nixtion [實況] 鑽 I 森野夜行 TNM YeXing 清流
型實況

4038 + 6/19 superMax5566 [實況] 歷史老師--金牌講解台(站對



[隊]中)

4039 + 6/19 a096575 [實況] HKA.P Rana AD 台

4040 + 1 6/19 johnny155220 [實況] babietam

4041 + 6/19 evildark [實況] 殺又煞氣 a 達克又神

4042 + 6/19 fireinthehol [實況] 灰鞋 35 專業未滿 30 等這遊戲好

難玩

4043 + 2 6/19 will0822 [實況] 姐姐不想再掉區了(aska 又卡兒)

4044 + 6/19 rest784512 [實況] yoeFW Momo 韓服鑽一:D 開台囉

4045 +35 6/19 P12011021 [實況] 台灣隊長 MiSTakE

4046 + 6/19 DieHumor [實況] 挖喜彤彤 白金 RK 暑假台

4047 2 6/19 k8704020 [實況] 夢特幻 金 2 努力向上台

4048 1 6/19 kenlovess [實況] 鑽 1 林 JJ MAIN 中路 開台嘍

討論區對於看板實況文標題並沒有特殊規定，玩家在標題寫上他們自覺可以吸引人並適切呈現內容的標題，在兩款遊戲不同的環境下，玩家呈現了不同的標題書寫風格。在魔獸世界的討論區裡，玩家意識到對於其他玩家而言，有意義的是寫明現在在進行的是哪種團隊任務，哪類的團隊，有時會附註是何種職業視角甚至伺服器，但幾乎少有實況主寫出台主個人的遊戲 ID。甚至連公會名稱都少有寫在實況文標題的狀況。對於魔獸世界的玩家而言，看實況的重點在於看特定團隊任務如何解，以及熟悉任務環境，而台主的個人特色在實況中並沒有如英雄聯盟中那麼受到重視。

相對的，在英雄聯盟的實況文中，玩家傾向於在標題呈現實況玩家 ID、擅長位置以及等級，其中等級與位置玩家未必會寫出，但實況者 ID 幾乎是玩家一定

會寫在實況文中的。而有些實況主也會在標題中自行定位出自己的實況風格像是「清流型實況」、「金牌講解台」，更展現出實況主的個人特色。

實況文表現了玩家在播放遊戲給其他玩家時，選擇性的呈現了他們認為可以吸引其他玩家的特點。單看兩款遊戲的其中之一，或許不易發現差別，但當我們將兩款遊戲的討論區中，玩家發表的實況文放在一起時，便會發現玩家在理解以及再呈現遊戲中吸引人之處時，採用了不同的認知框架——在英雄聯盟中，遊戲吸引人的關鍵是「玩家的個人特色」，而相對的在魔獸世界中吸引玩家的是「玩家所進行的團隊任務」。玩家對於遊戲內容的篩選，透漏了他們隱藏的認知框架：英雄聯盟是屬於個人的，而魔獸世界是屬於團隊的。也因此，在前者玩家傾向於添加其他展現個人風格的文字，以及呈現出遊戲中最重要的衡量個人的標準「積分等級」；而在魔獸世界中，玩家則是以團隊任務的種類來定義實況，個人甚至團體的特殊性，在實況文中是較少被強調的。

實況生態的差別同時也展現在實況的影響效應上。在英雄聯盟中，透過實況玩家累積了大量粉絲，有些玩家開始以一種「表演」的態度將自己呈現在觀眾面前，並且也努力經營屬於自己人氣。舉例而言，在 2013 年崛起的實況玩家「統神」便以他實況的趣味性著稱，截至 2014 年 6 月 20 日他所開設的粉絲專頁「咕咕三比靈」已有 110519 名粉絲⁴⁰，他的實況台則累積了 62497557 次觀看數，並同樣也有 102398 名追隨者（實況網站上的設定，玩家可以追隨一個實況台以便得知實況主的開台狀況），單次影片最高有 42883 次觀看次數，在筆者 6 月份觀看統神台時，也觀察到了 5018 人同時上線觀看。統神也因為在遊戲中的人氣極

⁴⁰ 在此給予讀者幾個熱門粉絲團的資料來供各位評估：在今年三月份引起新聞媒體討論的「無限期支持方仰寧、支持警察」粉絲專業截至 2014 年 6 月 20 日共有 275184 名粉絲。曾主辦 2013 年「萬人送仲丘」大遊行，估計有十到二十五萬人到場，以網路組織為主的公民 1985 聯盟粉絲團截至 2014 年 6 月 20 日共有 177832 名粉絲。以上兩個粉絲專頁都關聯到近年在主要使用網路的年輕族群中被熱烈討論的公共議題。與之相較，統神的粉絲團雖然粉絲較少，但以個人的粉絲專頁而言，可以達到十萬多人的粉絲數也可見其熱門程度。

高，開始擔任賽評，並且出售自己的馬克杯，據蘋果日報⁴¹報導 500 個馬克杯已銷售一空。

統神以爆紅之姿出現在英雄聯盟的各大網路討論區，許多玩家也開始討論統神爆紅的原因。其一是娛樂性，有些玩家認為統神紅的原因是「因為他很好笑啊~~他會嘴對面的，然後觀眾就狂砲他，砲他已經變成一種觀台禮節了⁴²」，批踢踢上的網友 kenq5566 則歸因於七項因素「開台時間長、技術、聊天室、綜藝、嘴砲、反串⁴³」，統神在聊天室中與玩家的互動、打實況時的舉動以及聊天室風氣形成了具高度娛樂性，「好笑的」實況。其二，統神本人在積分上的表現也並不差，曾經是台服的菁英⁴⁴等級玩家，也有玩家表示「統神的酒桶 比一堆台灣職業戰隊的人還要強⁴⁵」，由於仍有一定的技術水平，玩家也可以從中學到遊戲技巧。

從普通玩家到具有知名度與人氣的明星玩家，統神的成功為眾多玩家揭示了靠遊戲成名之路。而統神也並非唯一一個擁有眾多粉絲、備受關注的實況主，眾多實況主如 GodJJ、西門夜說、Dolly 等都擁有自己的粉絲群，藉由實況打出知名度。從此，對玩家來說，只要擁有電腦與軟體，設定轉播並藉此成名並不是夢。玩家不需要經紀人、不需要宣傳經費、不需要公司支持，只要夠有特色、夠吸引

⁴¹ 「代打越強越好」統神沒在怕（蘋果日報，2014/6/19）

<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20140619/35902235/%E3%80%8C%E4%BB%A3%E6%89%93%E8%B6%8A%E5%BC%B7%E8%B6%8A%E5%A5%BD%E3%80%8D%E7%B5%B1%E7%A5%9E%E6%B2%92%E5%9C%A8%E6%80%95>

⁴² 為啥統神會爆紅? by 喵小月 2013-05-23 17:50

<http://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=284&t=3340522>

⁴³ 作者 kenq5566 (肯 Q)，批踢踢看板 LoL，標題[閒聊] 統神這麼紅的原因

時間 Thu Jan 16 19:18:12 2014 <https://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1389871094.A.049.html>

⁴⁴ 菁英玩家人數，在 2013 年第三賽季開始用新的聯盟系統排序，取代積分時，全部的台服玩家中共會有 50 名玩家進入菁英階級，佔積分賽全部人數的 0.01%；而後在 2014 年新賽季開始時，遊戲公司將分入菁英玩家的人數提升，只要是台服前 250 名的玩家都被歸入菁英等級，佔全部打積分賽的玩家中的 0.04%。（數字來源：

http://loltw.gamebase.com.tw/rank/TW/RANKED_SOLO_5x5/league_stat/

<https://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1388820494.A.DDB.html>）據英雄聯盟戰績網的統計，2014 年賽季共約有 61 萬名玩家打積分賽。

⁴⁵ 作者 ps0429789 (阿倫)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [問題] 統神打 LOL 的實力到底在哪牌？
時間 Mon Jan 13 16:20:14 2014 <https://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1389601216.A.5AB.html>

人，就有機會藉由實況創造出自己的人氣。

在英雄聯盟的環境下，實況將玩家的「玩」轉換成一種面向公眾的表演，個人特色的重要性因此更加被強調，在眾多的實況競爭之下，實況主得要靠自己的開台特色來吸引觀眾。同時，當實況玩家獲得知名度之後，他的舉動也成為玩家社群中的共同關注焦點，以前文提到的統神為例，他的口頭禪如「RRRRR～～」或者「太神啦」等藉由觀眾的散播，成為社群中的流行語，甚至蔓延到其他討論區。

而觀眾在觀看的過程中，也從僅僅是「觀察別人怎麼打」到「將看實況也成為遊戲娛樂的一部分」。大量的具吸引力的實況培養了大量的觀眾，同時固定規律的開實況也為實況主累積人氣，遊戲公司也注意到了這點，事實上，不只是素人玩家，就連簽約選手也被公司要求開實況：

阿喜：噢沒有，就是你可能要，你只是要常常練習而已，就是練習時間要練習，像我的部分就是屬於，因為我就是打知名度比較重要嘛，我的部分就是屬於開實況，你知道實況吧？

訪：我知道實況，

阿喜：對就是開實況對啊

訪：所以開實況也是公司約定的一部份？

阿喜：恩對對對，也是一部份，就我比較負責這一塊

訪：噢，可是你開實況大家也會覺得是[妳]的實況也不會覺得是公司的

阿喜：對啊可是，嗯女玩家真的會比較吸引男生吧，這個遊戲的男生，對啊女玩家都會比較吸引啊，就像那個 TPA 的可樂林你知道嘛，就像她一樣



訪：所以你一開始原本是沒有開實況，是公司要求你才開？

阿喜：對對對對，而且都要開視訊，因為女生開視訊就會有很多男生來看，男生都…你也知道嘛

在這波實況風潮裡，人人都可以是實況主，人人也都可以是運動明星。玩家同時可以是觀眾又是實況主。

相對於英雄聯盟的實況成為個人的表演舞台，魔獸世界的實況更偏向「攻略」，或者是「了解一下現在遊戲生態」。前者主要是藉由觀看其他人打團隊任務，熟悉任務，尤其是團隊領隊（RL），常常需要上網事先觀看攻略或影片，來帶領團隊。

而了解遊戲方面，則主要是一些較久沒玩、較少上線的玩家，因為比較沒有時間自己打遊戲，因此將觀看實況視為一種體驗遊戲的方式。像這名玩家這樣回應實況主：

幫你大推

最近正好想看看打團隊副本的實況 因為自己比較沒時間上去玩

感謝樓主的提供阿~~~⁴⁶

相較於英雄聯盟，魔獸世界裡僅有少數玩家的實況具有強烈的個人特徵並引起關注，有趣的是，這些玩家比較多是國外玩家，如知名玩家 Kungen，其高超的技術讓他的實況受到玩家歡迎。就台灣玩家而言，幾乎沒有個人玩家獲得高知名度，少數知名工會如「神樣」等，雖因伺服器首殺或進度超前而有一定知名度，

⁴⁶【實況】WOD 德拉諾之霸 BETA 開測~盜賊視角(關台) 2013-09-21 21:29:33
by belldandyoro <http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=05219&snA=599634&tnum=48>

但其實況並未如英雄聯盟中知名玩家實況那樣熱門。

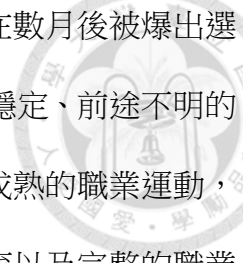


總結來說，對英雄聯盟的玩家而言，遊戲中的成名管道是清晰可見的：一來，在遊戲公司的初始策略推廣下，英雄聯盟的玩家可以藉由參加地區比賽成為職業戰隊選手，二來，隨著實況興起，玩家也可以透過開台的方式獲得人氣。藉由這些方式，具有個人特色或高超技巧的玩家成為遊戲社群的重點關注人物，而由於任何玩家都可以透過這些管道尋求成功機會，對於一般玩家來講，提升自己的技術並且獲得舞台也是一條可考慮的道路。

相對來說，魔獸世界裡雖然同有類似英雄聯盟的競技設置，但在遊戲一開始的發展歷程中，遊戲公司與相關廠商選擇了「團隊」作為發展的核心。玩家缺乏藉由地區比賽晉身成職業選手的機會。而團隊作為遊戲核心的發展方向也導引了玩家朝向以公會為主的思考模式，公會成為玩家社群中的主要認知框架，無論在遊戲中的競賽或者是遊戲實況的轉播上，都可以看到公會成為主要的單位，玩家的個人特色在此被消音，取而代之的是具有特色的公會或團隊。

以上所述的是遊戲開始後一兩年內的主要事件，以及所導向的歷史轉折。然而這些初期的主要發展方向，對於遊戲往後的發展起了關鍵作用。往後雖然發生了某些看來對此方向有所影響的事件，目前為止卻未根本性的扭轉這兩款遊戲的不同發展方向。

以英雄聯盟來說，電競選手之路雖然存在，卻佈滿荊棘。以奪得世界冠軍的 TPA 為例，他們在獲得世界冠軍的隔年，其原始成員因為各種原因退出隊伍，原本的世界冠軍組合已不復見。此事件也帶給社群中的玩家很大的衝擊。而 TPA 的解散也非特例，國內外都有不同的電競戰隊因各種原因而解散。另外選手與公司之間的合約問題也常成為爭論點之一，遠至知名玩家西門夜說被 TT 曜月太陽



神解雇，近至樂團 Machi 黃立成出資成立 Machi 職業戰隊，卻在數月後被爆出選手薪水與事前談好不符，兩方各說各話的羅生門。而在待遇不穩定、前途不明的狀況下，職業選手代打也時有耳聞。總結來說，電競作為尚未成熟的職業運動，選手往往得要自己摸索出一條可行之路，而尚未有系統性地培育以及完整的職業路徑。就實況成名的玩家而言，個人風格獨特的統神也因在實況中的言論辱罵，被玩家提告，因此深陷官司，而他經營的實況台也時不時被網友評論熱度下跌，恐怕不能維持以往盛況。

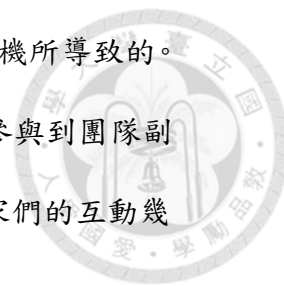
然而，就算這條被標示出來的成為明星之路有諸多困難，整體而言仍是有許多玩家朝向此一道路前進。以實況為例，在批踢踢的英雄聯盟討論區中，2014 年 4 月份實況文共約有 487 篇，5 月實況文約有 825 篇，6 月至 6 月 24 日為止共約有 1025 篇，即使在這幾個月中有統神被告、Machi 戰隊選手離隊爆料等醜聞，實況玩家的數量非但沒減少，反而增加，而選手退出的戰隊也不斷有新選手補入。就現況而言，英雄聯盟的玩家仍前仆後繼的踏上此路。

同樣的，魔獸世界中也並非沒有有礙傳統公會與團隊組織方式的事件發生。舉例而言，受許多玩家詬病的隨機組隊系統於 2011 年出現後，便被某些玩家視為破壞遊戲體驗，降低玩家間原有的社會互動的元凶。隨機組隊系統雖然提供給沒有公會、沒有親友團的玩家一個體驗遊戲中任務的方式，遊戲公司也考量到玩家與不熟悉的玩家組隊時合作上的可能問題，而調低了隨機團隊的難度。不過對從前以參加公會或與固定夥伴一同解任務的玩家而言，隨機團隊減低了遊戲中玩家與他人互動的必要性，破壞了遊戲間原本的團隊文化：

「團隊隨機是一把巨大的雙面刀」真的要講，我覺得許多都是 Cata 帶來的後遺症。包括團隊隨機。為什麼現在改 10/25 不共 CD 卻仍然挽

不回玩家？除了玩家變心回不來以外，一方面也是團隊隨機所導致的。

團隊隨機是一個很棒的系統，他讓許多沒團的玩家都可以參與到團隊副本，但同時也是一把巨大的雙面刀，因為團隊隨機讓玩家們的互動幾乎死絕了。⁴⁷



雖然看似隨機團隊破壞了遊戲，減低了玩家間的互動，但若檢視與隨機團隊的相關言論，則會發現隨機團隊某些時候被放入團隊框架下來評斷。在隨機團隊中，某些玩家似乎不期待遇到好玩家，但在有衝突時，評斷隨機團的玩家表現是否合理的方法卻仍是回歸到以「團隊公平」為思考中心的方式：

晚上補了個隨機 10-12，一王前的小怪出了船難王子之戒，
有個法師 Teco-亞雷戈斯 需走了...
嗯...他身上的裝都比這個好 (<http://tinyurl.com/prp3caq>)，
但既然他這麼需要這件裝來收藏或賣錢，那就給他吧～

打完一王後，照慣例看了一下輸出排行，
結果這位法師從頭到尾幾乎寒冰箭，
DPS 排 19，比中間斷線過的坦還要低，
所以我就出聲說要踢掉 Teco-亞雷戈斯 這個法師。

忘記我詳細是怎麼講的了，大概是說，

⁴⁷ 作者 blackpikapi (晨灌雨)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [情報] 魔獸世界訂閱人口數降為 830 萬
時間 Sun May 12 06:33:30 2013 <https://www.ptt.cc/bbs/WOW/M.1368311612.A.3C0.html>



他需戒指就算了 DPS 還這麼低，打混也不要混這麼難看，
接著也有個獵人說，以他身上的裝還需 476 的，
然後他就被踢掉了。⁴⁸

上述的玩家首先覺得「雖然那名玩家身上的裝備比他需求的更好，不過如果他想要還是可以給他」，但隨即發現這名玩家對於團隊幾乎沒有貢獻，也沒有扮演好自己的角色(「DPS 打得比坦克還低」，一般來說遊戲中的坦克負責承受傷害，因此負責攻擊的玩家應該會有較坦克高的 DPS)，因此出聲決定踢人。

另一名玩家也陳述他心中的「隨團怪象」：

常常在隨團遇到那種整場需綠裝(當場還會狡辯:我需來幻化啊

或是狡辯說自己缺錢)

或是坦克開王之後馬上退隊

甚至是全身裝等 500+ DPS 卻打三萬的。

然後看了一下，都是掛著銀翼要塞.....

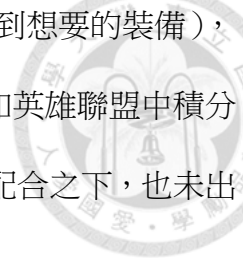
頻率非常之高，然後跟公會提到這種事情，他們都說:銀翼要塞的，不意外。

難道玩家遇到這些玩家 都要摸摸鼻子自己認了嗎?⁴⁹

即便隨機團似乎不同於一開始魔獸世界的公會文化，但玩家的思考框架仍是以團隊為出發點來理解隨機團。對玩家而言，隨機的最終目的是「具有相同利益的人合作並且分配到自己想要的東西」，雖然其中個人利益被更加強化，但是團

⁴⁸ 作者 ISRAFFL (8 6 魔人)，批踢踢看板 WOW，標題[閒聊] 原來隨團被踢也要跨服嗆人
時間 Thu May 23 01:20:49 2013

⁴⁹ 作者 lockread (KINSLEY)，批踢踢看板 WOW
標題[閒聊] 打 25 隨團的時候常常遇到銀翼要塞聯盟方..，時間 Thu Jun 13 09:13:56 2013



隊利益與個人利益相同的狀況下（因為唯獨有贏個人才可以得到想要的裝備），沒有相應的凸顯個人特色的論述，雖然系統的分配方式是採用如英雄聯盟中積分賽一般，隨機分配玩家，但在玩家的認知框架與社會條件並未配合之下，也未出現像英雄聯盟中個人玩家凸顯自己風格的現象。

而魔獸世界中的競技場模式雖然類似於英雄聯盟的積分賽模式，2014 年時也傳出遊戲公司希望發展魔獸世界的競技場模式，但是由於時間尚短，目前並未帶起競技場風潮。若觀察遊戲公司在最近的新資料片潘達利亞之謎發行這段時間時所做的宣傳也可發現，雖然遊戲公司舉辦了像是網路盃、邀請玩家開實況頻道等「類英雄聯盟」的宣傳手段，如 2013 年辦的武鬥大會與女玩家實況，但在玩家社群中仍未掀起實況風潮，也未出現像是英雄聯盟中的玩家暴紅現象。以實況而論，無論是在前述的實況模式與實況文數量方面都與英雄聯盟差距甚遠。以魔獸世界的批踢踢討論版來說，從 2014 年 6 月 1 日到 24 日僅有 90 篇實況文，其中除了「急診室需要擔架阿姨誠徵男友」與「冰風崗哨 科科回來了」這兩篇實況文標題中有較多的個人資訊之外，其他幾乎都仍是以任務類型當作標題。其中「科科」這名玩家也曾以此名稱發了好幾篇實況文，是少數以自己暱稱當作標題的玩家。另外，2014 年 5 月共約有 86 篇實況文，4 月約有 58 篇，3 月約有 42 篇，2 月則有 32 篇。實況文篇數雖然呈現上昇趨勢，但形式上仍未有太明顯的變化。玩家的重心仍放在團隊，而不是積分比賽。

從英雄聯盟與魔獸世界的發展趨勢來看，遊戲公司在一開始的宣傳策略與配套措施，引導了玩家對遊戲參與形式的偏好，而其選擇的手段也影響了玩家未來的可能發展路徑，從而更確立的了玩家在遊戲中展現自己的方式，再度確立了玩家的認知框架。

第三節 小結：遊戲合作框架與社會框架的偶合

若我們從第一章的遊戲框架再回過頭來看，會發現上述的發展途徑與我所論及的「個人主義式」與「職業取向式」的遊戲有一種 Weber (2007)所說的「選擇性的親和 (elective affinity)」。

遊戲框架所關注的是遊戲結構，而在這裡，我所討論的則是遊戲提供給個人的機遇以及玩家所形成的對應框架，兩者間並非必然相涉——遊戲公司在發展之初，可以有無限種宣傳遊戲的策略——然而，在遊戲公司選定宣傳策略後，策略與環境所導向的個人主義與集體主義認知模式，和遊戲框架提供的認知模式相互結合：在英雄聯盟中，個人玩家可能因為自己優秀表現而受到關注，招徠觀眾，積分與伺服器排名此時成為一個可以依靠的評量工具；在魔獸世界裡，個人的優秀表現被隱藏了，人們轉而關注集體的表現，而同時，魔獸世界裡的團隊任務設計也有助於這樣的趨勢（相對的，即便仍有競技場的積分排名設計，這仍不是玩家所關注的重點，所伴隨而來的就是競技場的衰退）。

我們可以想像的是，即便在團隊任務裡也有表現優秀的個人（譬如說公會的「神坦」、「神補」），但在遊戲環境提供的機遇之下，這些個人隱身在整個公會之中，作為團體中的一員而被人認知。

第四章 玩家互動下的團隊合作：

學著當個「好玩家」



上一節我從遊戲公司及相關組織如何做為玩家與遊戲的中介開始，分析了遊戲為玩家所提供的機遇，並討論了在此兩種狀況下，由「實況」來看玩家對於遊戲認知的差異，主要偏重的是鉅觀層次上遊戲世界裡的整體氛圍與風氣。相對於第一節較偏向鉅觀層次的歷史分析，第二節我將把焦點移至微觀層次的玩家互動上。在這一節中，我則會討論前者如何影響玩家的互動——玩家如何在遊戲過程中，以受到前者影響的認知框架來與其他玩家互動，並進而藉由這些互動中，形塑了遊戲中的被共同認可的社會規範與評價基準。最後，玩家「學到」了與遊戲框架相應的評價系統與互動模式，並依此作為合作的基準。本章將分析在實作時怎麼將具象的「遊戲手段、策略和身份」與抽象的「價值觀」連結在一起。我將探討玩家怎麼認定遊戲中的其他玩家是「好玩家」，遊戲中怎樣的貢獻才是「被認可的團隊貢獻」，遊戲中玩家怎麼定義「公平」。最後，玩家又如何將遊戲中的特定位置與非主流玩家連結在一起。

第一節 上行而下效：遊戲策略的習得與後續效應

在上一節中，我討論了遊戲環境所帶給玩家的機遇，促使了兩款遊戲的玩家在認知框架上的差異，以「實況」此一現象為例，我展現了不同遊戲間玩家認知的差異。

那麼，這種認知框架的差異本身又怎麼影響到玩家的日常互動呢？英雄聯盟中萌發的英雄主義會影響到個別玩家間的互動嗎？換句話說，即便有遊戲明星，這些遊戲明星真的會對玩家的「玩」產生什麼影響嗎？就如同電視上的偶像團體也並非對整個社群中的玩家都造成對等的影響一樣，我們當然可以質疑，遊戲社群中的明星對遊戲社群而言，到底有多重要？如果他們的確造成影響，那又是透過什麼樣的方式造成何種影響？他們的影響，又真的可以成為社群中的「主流意見」嗎？

與其他的遊戲類似，英雄聯盟的社群中也有玩家會分享他們的遊戲策略，並給予建議，諸如出裝⁵⁰的順序、符文⁵¹的購買、天賦⁵²的點選等，都會有玩家分享他們的遊戲心得，給予其他玩家遊戲攻略式的建議。以下便是一個典型的例子：

Hi Im Gosu:大家安安,做了一個版本 4.11 的 AD 出裝攻略,來看看!

<http://pastebin.com/8Q3XK22i> 版本 4.11 的 AD 出裝攻略

艾希 + 凱特琳 + 希維爾 + 法洛士 + 崔絲塔娜 + 葛雷夫 +

吉茵珂絲 = 雙多蘭之劍 > 無盡之刃 > 狂戰士護脛 > 幻影之舞 > 最後耳語 > 嗜血者

然後(女妖面紗, 水星彎刀 或者 隕落王者之間)

法洛士 或者 崔絲塔娜 早期可以把 嗜血者 換成 隕落王者之劍⁵³

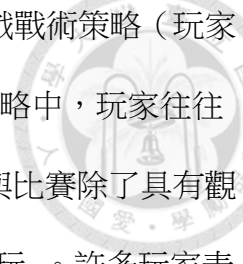
⁵⁰ 英雄聯盟中玩家所玩的英雄在單次戰鬥中會隨表現得到經驗值跟金錢等，玩家當下需要利用這些資源選擇在戰鬥中所需的裝備。

⁵¹ 符文是用來強化英雄能力的裝備，可隨玩家所扮演的召喚師升級而增加更多選擇。玩家在戰鬥開始前，就必須配好出場時的符文。

⁵² 天賦是玩家所扮演的召喚師的魔法訓練中的不同發展方向：攻擊、防禦與通用。召喚師提生等級時，可點選不同的天賦，並且持續在天賦上發展。天賦是可更換的。

⁵³作者 NoHeartQQ (Z)，批踢踢看板 LoL

標題[心得] hi im gosu 關於 AD 的出裝攻略，時間 Sat Jul 5 00:56:25 2014



然而，就英雄聯盟而言，除了這些五花八門的攻略外，遊戲戰術策略（玩家稱之為 Meta）上的運用也是重點之一。另外，在文字敘述的攻略中，玩家往往無法全面性的看到戰況以及實際上的走位、操作，此時，實況與比賽除了具有觀賞功能外，對玩家來說另一個主要功能是玩家可以「學習怎麼玩」。許多玩家表示，看實況除了娛樂外，對他們來說也是一種「做功課」的方式：


佳期：我花了很多時間去熟悉這個遊戲，然後呢去看實況，然後去批踢踢，然後去爬文阿那些，我花非常非常多時間也有做筆記，對，然後之後花更多時間去那個實戰演練阿

隨著比賽與實況在玩家社群中流行，比賽的狀況漸漸引導了玩家在遊戲中的策略。對玩家而言，在比賽與實況中高端玩家的作法，往往比他們平時自身的遊戲操作更有參考價值，而這些千錘百鍊過後的遊戲方式，當透過比賽與實況展現出來時，其所獲得的勝利果實更展現出這些遊戲策略的實用性。比賽引領遊戲中玩家遊戲策略的例子，可以以這名玩家的觀察作為總結：

在悠遠的英雄聯盟歷史中，曾出現過三次的衝擊，每一次的衝擊都足以改變整個英雄聯盟的局勢，影響了比賽的戰術配合，這點絕無誇大的成分。第一次，就是 EU 流的出現。第二次，就是 M5 為大家帶來的反野戰術。第三次，就是來自韓國隊最流行的速推流。至於第四次的衝擊，我期待著……但目前還沒看到一些端倪。

關於 EU 流……

2011 年，S1 世界大賽的決賽，兩支來自歐洲戰隊的 Fnatic 和 aAa 進行



了一場生死之鬥，最後是由 Fnatic 奪得 S1 冠軍。那時候歐洲戰隊的 EU 流就已經開始引起大家的關注，全世界召喚師爭相模仿，但真正讓大家體會到 EU 流的強勁之處的比賽，應該是同年在美國紐約舉辦的 IEM 分站賽。

那年奪得冠軍的是 Fnatic，亞軍和季軍也是來自歐洲的戰隊，至於北美最強的 CLG 只能勉強拿個殿軍，更要命的是接下來的名次全部都是來自北美的戰隊，而且那還是在紐約的主場。

從此 EU 流這名詞就重重打在大家的臉上，從 S1 到現今的 S3，EU 流仍是主宰了整個比賽的節奏，一直沒有改變過，可見 EU 流確是有他獨特之處。

[中略]

在我印象中，接下來就是 IEM 各分站的比賽和 MLG 比賽還有 IPL3，可說是精彩的一年，那時候正是北美戰隊輝煌的時代，CLG 皇朝和 TSM 皇朝不斷互相比拼迸發耀眼的火花，HotshotnidaLee 的威名更是讓成千上萬的粉絲陶醉不已。可惜北美皇朝並沒有維持太久，因為在 2012 年，有一班俄羅斯佬，他們灌著大瓶的伏特加前來 Gank 英雄聯盟，他們就是 M5！

說說 M5 流反野……

有關 M5 當年的王者姿態在之前 M5 文說很多了，懶人包就是 M5 在那次 IEM 基輔戰只輸一場，在 IEM 總決賽更是一場也沒輸就奪得冠軍。當時的 IEM 可不是甚麼三流戰隊就能參加，隨便一舉就有 CLG、TSM、SK、CRS、DIG 等隊伍，但他們統統都被 M5 虐殺過，除了基輔站的決賽 TSM 贏過 M5 的唯一的一次勝利。為何一個本來沒幾個人關注的俄



羅斯隊，竟然會在 IEM 大賽一鳴驚人登上王者之位？除了 M5 自行研發出來各種特殊選角例如輔助努努、AD 凱能、上路龍女和下路烏爾加特之外，最要命的還是他們那套超反野戰術！

[中略]

在我印象中……好像是 IEM 決賽對壘 TSM 的戰役，Darren 選了龍女作為單上，利用本身超快速的洗兵能力一直把小兵送到塔前，令兩人的伊瑞莉亞疲於奔命，然後再利用那空檔的時間配合鑽石入侵 TSM 的打野區偷這個偷那個再順便 Gank 拿人頭。那場比賽 TSM 的李阿萬，人稱北美最強將狗之一，變得跟一瓶醬油沒兩樣，整場比賽 TSM 就注定 4 個打 5 個，決賽落敗後，還引爆後來兩人退出 TSM 的導火線。

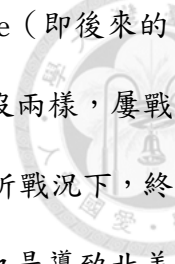
M5 這套超反野戰術彷彿在將狗界投下了一顆震撼彈，讓全世界的召喚師重新認知野區的重要性[中略]M5 皇朝在 2012 年可是說他們最輝煌的一年，甚至被人稱為線下賽王者，他們獨創的新打法新戰術也因此通通被 Riot 削弱。

[中略]

最後就是韓國方面，在之前先說說英雄聯盟最後一次的衝擊，那就是英雄聯盟史上最兇最狠的韓國速推流。

關於韓國速推流……

2012 年 7 月，韓國英雄聯盟最高殿堂的聯賽，也就是第一屆 OG 正式開幕，韓國戰隊要來毀滅地球的傳說就此誕生。那時候除了韓國戰隊之外，許多來自國外的職業戰隊也受邀參與這場盛大的賽事例如 CLG、CLG.EU、WE、Fnatic 等等，本以為可以親眼目睹這些國外有名的戰隊上演一場屠殺秀，結果事與願違，反而是國外的職業隊紛紛慘遭淘汰。



最有印象的例子就是 CLG，這支北美強權之一在 Mig Blaze（即後來的 Azubu Blaze，現在的 CJ Blaze）的面前就跟砧板上的死魚沒兩樣，屢戰屢敗，成績慘不忍睹。韓國各職業隊經過長年的研究和分析戰況下，終於讓他們找出一個顛覆世界的大絕，那就是韓國速推流，也是導致北美強隊淪為綜藝 B 咖的元兇。

[中略]

當年 Mig Blaze 的打法就是這樣，先把塔推光光之後，把打塔賺來的錢購買早期對隊伍有極大幫助的道具例如軍團盾、吸血旗、蘇芮雅等等，目的就是要打前期的小會戰，然後購買大量的眼和真知藥水把視野完全控制住。面對沒視野一片漆黑的地圖，加上沒有塔的保護下，小兵自然推得更深了，CLG 全員完全被限制了行動，你敢出來？乎你死！然後順便拿小龍偷 Buff 怪，籍著這樣的手段不斷把雪球滾大。

韓國原本就是競強國之一，所以全世界的召喚師對於 Azubu Blaze 和 Azubu Frost 的實力深感懼怕，而事實上他們除了在 OGN 把北美戰隊虐得不成形，Azubu Frost 更是在 S2 世界大賽表現亮眼，至於 Azubu Blaze 則意外落馬由 Maknoon 率領的 Najin Sword 出征 S2 大賽，成績出色。[中略]

IEM 總決賽加上 MLG 大賽，還有開打中的新一季中國聯賽 LPL 和韓國 OGN，在這一連串的比赛裡我們仍然看到 EU 流還是佔了極大部分，當中是否有新的流派還要等我們挖掘出來。⁵⁴

從這名玩家的描述中，可以發現英雄聯盟的流派幾乎都是由各個職業戰隊帶

⁵⁴作者 leawweikeng (leawweikeng)，批踢踢看板 LoL，標題[閒聊] 淺談英雄聯盟各流派的衝擊
時間 Tue Apr 9 22:59:13 2013

起，並且藉由大大小小的比賽，將之呈現在全世界的玩家面前。每次的新的策略改變，如這名玩家所述，都在比賽後影響了玩家們日後玩遊戲時的方式。在此，我主要關注的是 EU 流成為遊戲中定規的現象。如我第一章中所介紹的，EU 流是英雄聯盟中的一種遊戲方式，玩家分別使用 ADC、APC、Support、Jungle 等類型的英雄，分別走遊戲中的上中下路以及遊走野區，玩家在遊戲開始時也以上中下輔助 Jungle 的方式分配在遊戲中的位置，並將之暱稱為 Top、Mid、AD、Support、Jungle，其中 AD 與 Support 在 EU 流中通常是一同走遊戲中的下路。

EU 流的由來誠如那名玩家所言，是在 M5 此一世界知名電競隊伍所發明。在此之前遊戲中的戰略走位並非如此固定，仍有像是雙 Top 雙 Mid 這樣的戰術策略，但當 EU 流出現後，EU 流便成為主流，而後在台服流行，從僅是由戰隊發明出來的戰術，成為了台服玩家必備的基本常識。

EU 流成為主流的狀況在各大討論區中，被不少玩家抱怨玩法單一，由於隊友不接受其他種戰術打法，因此即便遊戲設計中沒有規定玩家得用什麼樣的方式玩，卻造成玩家非得這麼玩的狀況。一名玩家在討論 EU 流時，分享了他的經歷：

不才由台服開始時玩起,直到 S2 初期只玩了 10 幾場 NG,之後到現在都只

打電腦

前幾場有熱心的前輩帶,他發現我玩安妮(10 幾級新手沒啥角色)就叫我

去中路,我不知道原因,想說這遊戲有它的規則吧

幾場後沒人帶自己排,開場必說我是新手(看等級也知到)請多多教導我,

幾場下來,我學到幾件事

1.某隻英雄一定要怎麼出裝

2.某隻英雄一定要去某一路

3.我沒玩這遊戲的天份,最好趕快把遊戲砍了

所以之後我只打電腦了⁵⁵



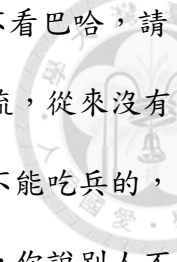
對剛進入英雄聯盟此遊戲的玩家而言，EU 流並非內建於遊戲中的遊戲方式，而是經由「學習」而得知的遊戲方法。學習的管道，一方面透過每次的遊戲實際操練，另一方面則是透過社群來得到相關知識。在 EU 流越來越成主流後，便成為一種不得不依從的戰術——如第二章中我所分析的，遊戲的中介機制中，對於遊戲術語的認識成為玩家評價另一名玩家的標準，而當 EU 流透過比賽的操作，漸漸成為成為玩家間的共識時，某些玩家便依此篩選自己的夥伴，若依此標準篩選的玩家佔多數，則其他玩家必須改變自己原本想嘗試的戰術模式，而造成 EU 是主流的現況。

在討論區中，有許多玩家對 EU 流有所爭議，玩家 thermo409 評論「玩家現在爬分的狀況 我認為普遍有不照著 EU 就等於戳的觀念⁵⁶」另一名玩家 a21534 也指出，EU 流是主流玩法，但其存在非常弔詭，玩家不是靠遊戲自身的設計來學會 EU 流，而是靠遊戲社群的「共識」來非得玩 EU 流不可，選擇 EU 流會識一個最不起「爭議」的方式，但也讓玩家的玩法變得沒有彈性：

我覺得很多人的想法是：「為什麼其他隊友要配合你這樣的玩法？大家都互相不認識，要玩就玩最基本的 EU 啊，最少不會起爭議。」

⁵⁵主題: 台服玩家對 EU 流陣型的看法--歡迎入內但請理性討論
<http://forum.lol.garena.tw/showthread.php?33395-台服玩家對 EU 流陣型的看法-歡迎入內但請理性討論>

⁵⁶作者 thermo409 (超級喜歡郭嚴文)，批踢踢看板 LoL，標題[問題] riot 是不是已經默認 EU? 時間 Thu Oct 31 11:20:07 2013 <https://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1383189610.A.79B.html>



可是我不懂的是，我玩英雄聯盟到現在，如果不看 PTT 不看巴哈，請問有誰教我 EU 流？遊戲的教學從來沒有說過什麼是 EU 流，從來沒有告訴我遠程 AD 要走下路。從來沒有人跟我說有時候你是不能吃兵的，有時候你只能吃野怪。這遊戲本來就沒有一個規定的玩法，你說別人不肯溝通就算了，他如果跟你溝通說他想要玩一些角色用一些戰術，你就當他來鬧的，這公平嗎？⁵⁷

即便玩家認為要所有人依從 EU 流這樣的打法並不公平，但對社群的大部分成員中，EU 流是最無爭議、而且最有「效率」的打法。遊戲中對於「效率」的追求，正是 Grimes and Feenberg (2009)所說的遊戲的高度數量化結合成本效益式的理性計算的結果，在這種思維下，EU 流成為最好的選項。然而，EU 流的興起卻不僅是因為它是可見的「最經濟的」規劃，而更是玩家在社群中透過社群互動、看實況、團隊合作時與其他人的互動中所得到的妥協。從而 EU 流才成為遊戲中玩家遭遇到其他玩家時，預期中最「不會有爭議」的打法。隨著 EU 流的興起，討論 EU 流的優點的文章也在各大討論區中不斷出現，正當化了 EU 流的地位。總結來說，許多玩家認為 EU 流是遊戲在經濟上位置最好的分配。然而，也有玩家認為，這樣的論述只不過是配合 EU 流而生，事實上或許仍存在其他更好的戰術位置分配，但在現今流行 EU 流的局面下，玩家少有機會試驗新的打法。

如果我們觀察遊戲公司的聲明，則會發現，雖然遊戲公司曾發佈聲明表示，EU 流的興起並不為他們所樂見，但是在隨後的更動中，以 EU 觀念為本的更動 Support 與 Jungle 位置的經濟狀況是之後的賽季中的主要更動。換言之，對遊戲設計，雖然 EU 流的更動並非原先預料中的結果，甚至是外於遊戲設計的，但當

⁵⁷作者 a21534 (如履薄冰)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [問題] 台服不接受非主流玩法嗎？
時間 Thu Jun 13 01:16:38 2013

此玩法成為遊戲社群中的主流時，遊戲公司不得不依此順勢考慮未來的遊戲更動，而非逆勢而行。這在 2014 年賽季中對於 Support 位置的更動更為明顯，遊戲公司也開始以 Support、Jungle 這樣的分類框架來發佈新角色，顯現 EU 流已成遊戲公司默認的定見。

在此我不擬深入遊戲中的各種設計，我只是想提出在比賽與實況的影響下，與遊戲社群一同連動，英雄聯盟裡的「社群共識」漸漸被塑造出來——其中，比賽與實況作為啟動此共識的開端，而遊戲社群與遊戲框架則讓這樣的共識得以萌發。

但這樣的社群共識會造成什麼影響呢？要討論這一議題，便得要提到 EU 流中的配置裡，每位玩家的工作。在 EU 流中，共分為上(Top)、中(Mid)、下(Bottom)、輔助(Support)、打野(Jungle)。每個英雄都有自己該做的事，例如這篇文章⁵⁸中，便這樣定義：「上單英雄要好好 FARM，不能扔線」、「中單是一心一意想要殺死對方的，當然補兵也不能落下，不過其侵略性相比上單要大得多。此外中單是非常容易被打野的照顧的，所以閃現千萬不能隨便交，不然打野一抓就死。沒有閃現的時候，就不要太靠前了」、「下路兩個英雄，輔助的責任是不補刀在草叢裡面蹲著，有機會就控制對手造成擊殺，從而形成一種潛在的威脅，從而限制對手的發展」、「你要時時刻刻注意各線的情況，如果某一條線如上路的兵線靠後，就可以去 GANK。或者是線上的英雄血少，也可以去 GANK」，這些位置玩遊戲時並未被設計在遊戲導引中，但卻在玩家的共同認可下，成為遊戲中被明確定義的位置，也是應該得要知道的基本常識。

在這裡，最具爭議的是 Support 這個位置。就如同 Grimes and Feenberg (2009) 所說的，在當代的數位遊戲中，可量化成為遊戲的明顯特徵，這點不僅僅是魔獸

⁵⁸ LOL 中的各種位置與初期打法 <http://lol.hehagame.com/ShowArt92729.html>

世界，在英雄聯盟中也是一樣。然而，當我們了解五個位置的配置時，則會發現，有別於其他位置對團隊的貢獻易於量化，Support 的角色定位卻先天具有難以量化的特質——Support 應該盡量避免吃兵，避免殺頭，因此身為 Support，在遊戲結果結算中的數字並不會太漂亮；因為難以吃兵，Support 在經濟層面上也無法得到太大的好處，在同一場戰鬥中，他能夠運用的金錢比隊友為少⁵⁹，也因此，Support 能出的裝備跟升級速度會較其他隊友慢，但對 Support 的位置來說，除了注意戰局與時間外，眼位也是重點，而買眼插眼這件事又必須要耗費 Support 玩家自身的資源。簡而言之，在遊戲中，Support 玩家必須團體付出最多，並且這些付出是在「犧牲自己」的前提之下，而同時又得不到數字上的報償。在實戰中，也因為 Support 沒有「看得見的」可量化付出，最多只能用插眼數量來衡量 Support，也造成 Support 角的玩家在輸時容易成為戰犯，而在勝利時又不被看見的狀況，一名玩家對此表達不滿：

打輸了幾乎都會怪 SUP，但打贏了很少人會感謝 SUP...

很少人會因為買眼買很多或插眼插很多而感到成就感(真的~~!!)

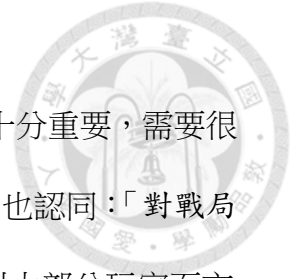
但絕大多數玩家卻都可以透過吃兵、賺錢、買裝、殺人...輕鬆獲得到遊戲裡的成就感(不是嗎?)

在此絕不否認插眼的重要，只是插眼的結果是『共享』，而非『獨享』...

試問隨機場誰認識誰?為什麼非要有一位陌生人為其他四位陌生人犧牲奉獻??⁶⁰

⁵⁹ 雖然在 2014 的賽季中，遊戲公司試圖改善 Support 玩家在戰鬥中的經濟狀況，但事實上也僅是頂多略微提升到與其他玩家差不多的狀況。

⁶⁰ 主題: 台服玩家對 EU 流陣型的看法--歡迎入內但請理性討論 by love54617 2013-04-17, 11:43 PM <http://forum.lol.garena.tw/showthread.php?33395-%E5%8F%B0%E6%9C%8D%E7%8E%A9%E5%AE%B6%E5%B0%8DEU%E6%B5%81%E9%99%A3%E5%9E%8B%E7%9A%84%E7%9C%8B%E6%B3%95-%E6%AD%A1%E8%BF%8E%E5%85%A5%E5%85%A7%E4%BD%86>



即便是以玩 Support 為主的玩家，雖主張 Support 在遊戲中十分重要，需要很強的觀念等等，卻仍然難以否認 Support 的弱勢地位，甚至自己也認同：「對戰局來說，Support 是影響最小的（受訪者：雅典娜）」。Support，對大部分玩家而言是最不想選取的角色，「Support」這個位置因此也成為討論區中常被討論的位置，而討論焦點常在：「沒人想玩」、「討厭的位置」、「常常被罵」、「貢獻不被隊友認可」，很多玩家都發現 Support 位置不受社群歡迎：

太煩了..每次進遊戲都要拼手速.拼電腦配置

場均 20 場,不管積分還是 NG.只有 1 場有人主動喊 SUP 的.

TOP.MID.AD 選完了.剩 2 個.第一個肯定秒鎖 JG.

唉..⁶¹

由玩家的反應可見，在全部的五個位置之中，Support 的確是對許多玩家來講最糟的位置。那麼，在另外的四個位置中，有沒有玩家比較喜歡的位置呢？就英雄聯盟來看，的確是有比較受人歡迎的位置，那便是中路。

中路的好處在哪呢？我們可以由這篇文章對中路的介紹來略窺一二：

%E8%AB%8B%E7%90%86%E6%80%A7%E8%A8%8E%E8%AB%96/page2

⁶¹主題: 誰發明 SUP 這個讓人嫌棄的角色點位 2013-06-26, 01:26 PM by Z_Mao

<http://forum.lol.garena.tw/showthread.php?35565-%E8%AA%B0%E7%99%BC%E6%98%8ESUP%E9%80%99%E5%80%8B%E8%AE%93%E4%BA%BA%E5%AB%8C%E6%A3%84%E7%9A%84%E8%A7%92%E8%89%B2%E9%BB%9E%E4%BD%8D>

這次為大家帶來的是對中路的一點看法 通常走中路都是 AP 為什麼呢
因為單路經驗比較多 AP 需要等級來帶起隊伍風向 很多人會問 要如何
帶起風向呢

讓我們從選角談起 如果你是 P1 除非你對你的技術有自信不然請選擇
比較少 counter 的角色 ex 酒桶 黛安娜 雷茲 球女而不要選 死哥 卡
薩丁然後有 OP 角 盡量搶 現階段在 Solo rank 強勢的角色有 黛安娜
逆命 慎 石頭人 牛 酒桶 搶 op 角有兩個好處 隊友信心大增 你大殺
四方時對面更容易吵架 ex 你為什麼不 ban 逆命

如果你是 P5 先看對面中路是誰 再配自己組合 Solo rank 中路就是以
不輸線為前題 然後去帶風向 很多人常走入一個誤區 喔 對面是逆
命我們團隊沒有控場 我要出加里歐如果這樣出 你們其他路就慘了 基
基本上加里歐很難對逆命造成壓力 逆命洗完兵就四處跑線 你只能看著
他殺你隊友你也不能幹麻 ps 帶傳送會好一點點

[中略]

中路還有個很重要的責任 就是幫助自家 AD 成長跟壓制對方 AD 成長
應該說 我認為幫助 ADC 成長是最有報酬率的事 在會戰時 你要盡最
大可能去限制對方 ADC 輸出⁶²

簡單來說，中路被視為五個位置中最有影響力的位置。中路玩家雖然不如下
路 AD 玩家有 Support 支持，但因為位處中心之故，常被認為是可以改變全場局
勢，「帶風向」的玩家。換言之，當玩家走中路時，被認定可以對勝利有較高的
掌控力，相對於 Support 被認為對於戰局「沒有影響」，中路則是被認為「影響力

⁶²【心得】淺談中路 by 西門夜說 johnny0204(夜~) 發表：2012-09-14 23:46:04
<http://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=17532&sn=1061007>

最大」。這造成了玩家間「搶中路」的狀況十分頻繁。

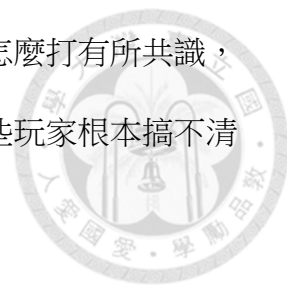
總結來說，在英雄聯盟中，戰術策略由上（戰隊）而下（一般玩家）普及於整個社群。藉由比賽、實況與社群貼文作為中介，玩家間的互動作為學習實作的方式⁶³，這一套並非內生於遊戲的 EU 流作法卻成為遊戲中的「預設值」，成為遊戲中玩家認識、分析這個遊戲的基本框架，而後無論是遊戲公司或者是玩家，都依照這個框架來認識這款遊戲，乃至玩家間與彼此互動的腳本也利基於這個在遊戲中的社會框架。並且，在 EU 流的框架裡，群體的利益是以犧牲特定玩家(Support)的個人利益來達成，而在群體中，又有相對的另一個玩家能夠獲得較大力量。換言之，在這套被社群認可的遊戲合作框架中，必然存在一個弱勢的位置。

那麼，相對於英雄聯盟，魔獸世界有同樣的狀況嗎？就魔獸世界而言，也的確可以觀察到類似的「攻略先行」的狀況，玩家依據前人發明出來的攻略來進行遊戲。但由於這款遊戲中，玩家習慣以團隊集結，因此最常看到的狀況是攻略往往是團隊裡的 RL 先看，而後再指示其他玩家照這個方式玩。

在這個過程中，以公會團或固定團而論，RL 往往已先獲得了團隊中其他人的認可，因此對於其指揮往往覺得理所當然，甚至由於 RL 必須比團隊中的其他人閱讀更多的攻略、研究更多的影片，因此許多人認為這是辛苦的職位。大部分的玩家也在 RL 的指揮溝通下，照著團隊的策略而走，學習搭配團隊的戰術策略。而在暫時性的隨機團中，由於沒有正式的 RL，玩家該怎麼打往往僅依靠當下的

⁶³ 在前文中，我提到了玩家非得用 EU 流的原因乃是由於其他玩家的定見。不過，在 2014 年遊戲公司於美國實裝了「Team Builder」這套系統，讓玩家可以先選取自己想要打的是 EU 流，或者是其他雙 Top、雙 Mid 等模式，可以預見的是這套系統至少可以減低玩家在策略上的衝突，也或許在這套系統推出後，玩家可以擁有更多的機會找到志同道合願意一同嘗試非 EU 流的其他玩家。可惜的是，這套系統至今仍未在台服實裝。若在台服實裝此系統，會有有別於 EU 流的新戰術出現嗎？換句話說，遊戲內已成形的認知框架有可能靠系統上提供多個選項而扭轉嗎？由於此系統尚未實裝，只得有待未來研究了。

玩家組合，有些時候團隊內的玩家有打過類似的團，因此對於怎麼打有所共識，有些時候則未必如此，譬如說像這名玩家，便評論在團隊中有些玩家根本搞不清楚狀況：



剛打隨機團隊(雷霆王座-遺忘深淵)~

小怪都沒清完就有人故意開王~

坦克發火~結果被踢~

鬧事者接連又開王4次~開頭不到10分鐘減5次~

大家就在找是誰鬧場~

好死不死輸出表有我~(小弟是術士

被罵兩句就把我踢了~

難道大家都不知道"阿克蒙德之仇"的效果嗎~

被王K廢話當然會有輸出~

再說小弟輸出表上只有阿克蒙德之仇這招顯示~

這樣就被誣讟~真令人火大跟感嘆~

各位鄉親父老~下六月雪啦~

被動能力也能被冤枉.....⁶⁴

另一些狀況是，在團隊中有新手玩家與非新手玩家的差別，此時，新手玩家有時會先說明自己是新手玩家，較不熟悉副本打法，有時候有經驗的老手玩家便會分享他們的經驗。

⁶⁴作者BPPPO (海藍之心)，批踢踢看板WOW，標題[閒聊] 打隨機團隊遇到白目~有夠衰~

<https://www.ptt.cc/bbs/WOW/M.1377002869.A.1B7.html>

雖然表面上看來，魔獸世界的玩家也同樣由於攻略的關係，在遊戲中有標準打法。不過必須注意的一點是，由於玩家在團隊任務開始前便已經選好了角色，因此如我在第二章所分析的，這樣的設計部分地緩解了遊戲中玩家因為角色而產生的衝突。

當我們再進一步細看魔獸世界中的角色分配時，會發現魔獸世界的固定配置裡，並沒有像英雄聯盟一般不平衡的狀況：坦克玩家（約莫一到兩名）負責吸引王的注意力，並且靠自身的防禦力阻擋王的傷害，而坦克玩家身後的攻擊玩家（俗稱 DD）則負責對王輸出攻擊，最後面的治療玩家（俗稱補師）則負責幫全隊補血，尤其是必須注意坦克的血量。

在這樣的基本框架下，遊戲中除了坦克玩家外，每個玩家的付出都可以數據化——玩家可以藉由安裝額外的外掛 UI 顯示遊戲中攻擊玩家的傷害攻擊量(DPS)以及遊戲中補師的治療量，有些 RL 也會依照這個補量以及攻擊量來衡量玩家的表現。而坦克雖然不如補師與攻擊者有可數量化的貢獻，但由於他們往往在隊伍中獨一無二，肩負起承擔團隊中的主要傷害的任務，而且往往是站在所有玩家之前，其他玩家會隨時看到他，也必須要隨時關注他的狀況，因此通常是整隊是否可以成功的關鍵，雖然其貢獻無法量化，但對其他玩家來說，若坦克倒了他們則得要直接承受傷害，坦克的付出對於全部玩家來說，可說是非常「有感」。

由此可見，魔獸世界中雖有固定的遊戲模式，可是由於在此固定位置的分配中，每個玩家的貢獻都是「看得見」的，玩家間的地位因此免除了如英雄聯盟中的對立，相對於英雄聯盟，魔獸世界中的固定配置較沒有弱勢位置。

第二節 遊戲外的性別框架與遊戲內的社會框架 的聯合：Support vs.補師



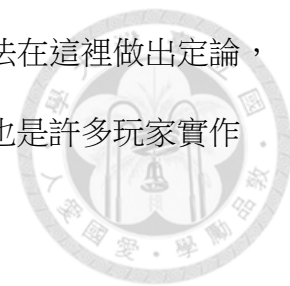
在以上的分析中，我們可以看見遊戲中的社會框架如何藉由玩家與其他玩家的互動而建立，藉由這個方式，玩家完成了團隊合作中的分工。但在英雄聯盟中，我們可以看到一個突出的「爛」位置：Support。從玩家的觀點來看，這個位置的玩家所背負的任務雖多，卻沒有合理的報償。不過真是如此嗎？如果讀者還記得的話，在第二章，我們曾經以理性自利者的角度出發，討論「搭便車」玩家在遊戲中怎樣與其他玩家互動。現在若我們把目光放在 Support 這個位置上時，不難發現——這不正是一個最方便的搭便車位置嗎？如果其他玩家由於缺乏數據，無法客觀衡量 Support 玩家的表現，那麼 Support 其實可以對遊戲不放太多心思，既然 Support 玩家不需要太主動攻擊敵方，只需要插眼，那在遊戲時 Support 玩家自然也可以放鬆一些，甚至也不一定需要插到足夠的眼（畢竟，其他玩家未必會意識到⁶⁵）。

Support 到底是怎樣性質的位置呢？在判斷之前，我想先來討論一下，誰會到 Support 的位置上。

在英雄聯盟中，對 Support 的刻板印象是，女性玩家多半擔任 Support 角色。玩家常會認為若下路兩名玩家似乎認識的話，那麼 Support 常是女生，而 AD 是男生。在魔獸世界中，類似的刻板印象則是女生常擔任補師的職位，而較少擔任坦克或近程攻擊者。

⁶⁵ 在這裡必須一提一個小差別：在中國的英雄聯盟伺服器上，有許多人使用「多玩盒子」等插件，在這些插件中玩家可以按插眼統計來統計遊戲中每個玩家所插的眼數。不過由於這些插件常有些破壞遊戲的功能（如全視野），在台灣伺服器被視為外掛，玩家若使用則會受到封帳號懲罰，因此少有台服玩家使用。

這樣的刻板印象符合實情嗎？由於統計數據的缺乏，我無法在這裡做出定論，不過對於玩家來說，這樣的印象是大部分人的所認定的事實，也是許多玩家實作的結果。就如同這名玩家所說的：



訪：那你打那麼久的輔助會覺得好像都，不知道，沒那麼耀眼？

阿喜：是沒那麼耀眼，可是我個人就是比較喜歡輔助，就是喜歡補血

訪：那你是怎麼發覺輔助的樂趣？

阿喜：嗯應該從小吧，從小玩遊戲就喜歡玩補血的啊，所以幾乎變得每個遊戲都喜歡玩輔助

玩家多半將這樣的現象視作遊戲中的現實，並且有時會將其歸因到「女性特質」上。也有些女性玩家自陳，自己覺得擔任治療者看到其他玩家的血量上升是很有成就感的事，甚至也覺得女性玩家或許就是較為擅長補師的工作。

這樣的看法，似乎符合社會中對男女的刻板印象，事實上，也有玩家在討論區中提出疑問，並認為這是因為補師在遊戲中所扮演的角色符合特定的性別氣質的緣故：

一言以蔽之，刻板印象

就像提到護士是女生、醫生是男生。煮飯的是女生，看報紙的是男生(該死的國小課文)

女生要穿裙子長髮，男生要穿褲子短髮。扶他不好，偽娘不會生。

女生有歐派，男生有邪惡的巴比倫塔一樣。(´_>`)

推 goodsnk :補師輕鬆又最能先逃跑的職業啊 12/08 12:45

補師輕鬆不知道是哪一年代的補師...

這篇文章中，例子中的「表弟」被貼文者認為是因為自己不想當補師，因此想找想要找一起玩遊戲的女性玩家，「凹」她們擔任補師的角色。而當我詢問女性玩家為何選擇當補師時，也發現類似的現象，她們多半回答「是因為其他人說缺補（缺 Support），拉我進來遊戲，所以我就當補（Support）了」，並且在這裡，所謂的「其他人」常常是一整批的男性玩家，而他們不願意玩補師或者是 Support 的位置，因為他們得不到遊戲中的「樂趣⁶⁷」。以下便是一個典型的例子：

訪：所以你覺得為什麼男生不愛玩 Support？

雅典娜：因為他們需要有表現，男生的性別教育就是他們需要受肯定，

訪：需要比較多的獎勵

雅典娜：對，他們喜歡看起來有很多獎勵的東西

換句話說，表面上看似是女性玩家「選擇了」補師或者 Support 的角色，但實際上卻是她們「被分配了」這類型的角色。在玩家社群裡的論述中，多半是將之歸因到女性玩家自身的職業偏好，但當我們考慮到玩家進入遊戲的過程與進入管道時，則會發現，女性玩家其實是在未必了解清楚的狀況下，透過男性玩家進入遊戲，而後在男性玩家們的推薦下，而打了「大部分男性玩家不想玩，但卻缺乏的」位置。

這樣的狀況，與 Yee (2008)的觀察相似。在 Yee 的文章中，他統計女性玩家進入遊戲的管道，發現她們常常是在戀愛關係中，藉由男性帶領來進入遊戲，也就是說，女性玩家必須藉由男性的中介，才能夠接觸到遊戲。他也懷疑這些女性

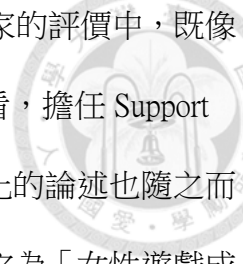
⁶⁷ 為何沒有樂趣呢？據我訪談到的女性玩家所言，許多人的看法是「男生比較喜歡有殺人的快感」，將之歸因於性別。然而，我認為太快跳入性別化的歸因很容易錯誤理解了問題。從前面的討論到此，我認為這裡所謂的「樂趣」不如理解成「成就感」，而這樣的成就感在遊戲中可以透過對於玩家行動的即時回饋獲得——遊戲中的殺人，便是馬上就有即時回饋的舉動（以英雄聯盟來說，當一名玩家在遊戲中陣亡時，此訊息會馬上顯示在戰鬥中的雙方玩家的螢幕上）。

玩家或許會因為這個原因，而傾向於擔任治療者的角色。這也對應到我的訪談結果，女性玩家一開始擔任治療者的原因，往往是被周遭的男性所決定的，對他們來說，女性玩家所擔任的角色有可能是「比較無聊的、在遊戲中無法被認可的」像是在英雄聯盟中的 Support，也有可能是「可以幫助他們的（但自身攻擊力較低的，在單獨面對攻擊時較為弱勢）」像是魔獸世界中的補師。

在這裡，可以看到人們對於性別框架的認識，轉換到遊戲中的社會框架一部分的過程。在既有的社會框架中，女性較常擔任護士，也常被認為有愛心；在遊戲中，有某些位置是在現存的遊戲框架下「因為遊戲時的弱勢，較少玩家想玩的」，而當男性玩家擔任介紹女性玩家進入遊戲的中介時，在女性玩家決定要玩什麼位置時，受到這些男性玩家作為先行者的「建議」——我們（先進入遊戲的人，在大部分的狀況下都會是男性）還缺哪個位置的玩家（而缺乏的位置，常代表在遊戲中可能較容易遇到某些困難，因此才會缺人玩）——而選擇了特定的弱勢位置進入遊戲。當越來越多女性玩家選取這些位置時，遊戲外社會框架與遊戲內社會認可的合作框架的結合就產生了——女性因為較具有某些特質，因此比較喜歡（適合）擔任某些位置，由此，某些位置被看做是「女性的」，而玩家也能夠得到足夠的「事實」來支持他們的論點。

在此過程中，女性進入遊戲的過程被隱沒了，玩家所見的是「治療者常由女性擔任」的現象，而相應的論述也因為社會框架與遊戲框架間的相似性而快速產生，玩家甚至也會用性別化的暱稱去稱呼常是女性擔任的特定位置：譬如說，在魔獸世界中，補師也可被暱稱為「奶媽」。

性別從社會框架中被以相同的認識方式搬移到遊戲社會中，這樣的現象在英雄聯盟與魔獸世界裡都是類似的，也都透過上述的過程而達到。但在英雄聯盟裡，女性所面臨的狀況更加嚴峻。



如前所述，在英雄聯盟中，Support 的地位十分弔詭：在玩家的評價中，既像是一個付出多獲得少的「屎缺」；但若以搭便車玩家的角度來看，擔任 Support 卻是再好也不過的位置。當這個位置被女性擔任時，一些性別化的論述也隨之而出，由於其論述與社會中人們對於家務勞動的論述相似，我稱之為「女性遊戲成就的家務勞動化」。

藉由進入遊戲管道，女性玩家被分派到英雄聯盟中公認的弱勢位置，在這個位置上，就如同我前面所論述的，由於位置的職務內容，玩家的努力無法被數字評估，而玩家的努力被認為所謂的「很重要」但是「對戰局影響力小」。在這裡，可以看見與從事家務勞動中的女性相同的身影：從事家務勞動的女性，其付出雖然被認為是存在的，但卻沒有金錢來作為可量化的數據，也因此她們在家庭中的貢獻往往被低估。另一方面，家務勞動，就如同 Support 的工作一般，所從事的是無法「展現被普遍認可的能力」的事物，就如同會掃地、善於做家事往往不是社會中人們對於「成功人士」的定義一般，「插眼絕妙」、「戰術觀念強」也往往不是在英雄聯盟中對於成功玩家的主要定義。要成為優秀的英雄聯盟玩家，其展現的方式還是在各種與敵方對戰、發揮自己英雄能力的時刻，然而對 Support 來講，他們可以發揮的時刻卻遠較其他玩家為少，即便實際上他們被要求為隊伍犧牲最多，但他們的付出卻被隱形了。

Support 的「能力」不僅由於位置的緣故，難以被展現，而由於 Support 位置從另一角度來說可以是「搭便車玩家」的最好位置，這也使得女性 Support 玩家蒙上「被 Carry 上來，沒有實力」的流言陰影。就如同擔任家庭主婦的女性，也很容易被認為是靠丈夫供養、無實際工作能力的女性。

在英雄聯盟中，「Carry」當做動詞或形容詞時，所指的是某一玩家實力超群，因此即便隊伍上其他玩家實力不好，也可以帶領全隊獲得勝利，技壓全場的狀況，

此時可稱作這個玩家「Carry」全隊，或者是這名玩家很「Carry」。在英雄聯盟中，Carry 是一個正面的詞彙。一般來講，我們也會認為這些玩家擁有較高的積分。

然而，由於 Support 的位置難以改變戰局、帶領風向，Support 玩家一開始就處於難以 Carry 其他玩家的狀況，而更有甚者，由於 Support 的能力在遊戲中難以被衡量，因此當女玩家以 Support 的身分升到較高積分時，由於「女性玩家可以藉由性別從男性玩家得到好處」的這個內建在既有社會框架中，對性別互動的理解之隱藏前提，女玩家很容易被質疑是「沒有實力被 Carry 上來的搭便車玩家」，就如同以下這個例子，前 TPA 中唯一的女性選手可樂林，也被玩家質疑實力不足：

喔，對了，他和小夜夜雙排。

絕對有實力被CARRY上2000分

雙排都可以被CARRY上2000分

比賽還有其他四個人可以CARRY，要贏比賽有何難??

[中略]

就算沒什麼實力，只要好好的照著隊友的指示，眼該插哪就插，出個有團隊效益的裝備，至少也是個及格60分的SUP。

反正一個沒什麼實力的人(沒指特定人)

有好隊友打戰隊要贏，比單排，積分要打高分容易多了。

隊友時時刻刻都可以提醒

低分的玩家很多也只是不會注意地圖

整個地圖上只出現一隻，還以為對面落單了直接衝上去，後面草叢四隻馬上被秒殺。



有了MIC直接提醒，可以減少很多這種可以輕易避免，又會造成很大傷害的失誤。

[中略]

我知道可能會被砲轟

我想了很久還是回了，因為我對於可樂也可以稱做"職業"選手真是感到....

當然選手我就沒意見了~⁶⁸

即便是加入職業戰隊、應有一定積分與技巧的可樂林，其積分也不免被其他玩家質疑是否是浪得虛名。在一般狀況下，積分是展現能力的數據，玩家也以積分高低視為「高端玩家」與非高端玩家的分野，但在女性 Support 玩家的狀況下，即便是看似客觀的數據，也會被質疑是不具有意義的指標。在此狀況下，即便女性玩家真的能夠透過搭便車而獲利，所得的積分之利也成為弊。在位置的定位以及便車弔詭的障礙下，女性的「無能」便成為一個難以避免的結果——即便「無能」可能並非事實，但在位置弱勢下，女性難以證明自己的「有能」。

相對於英雄聯盟，魔獸世界中的補師，由於在角色上並沒有這樣的不平和狀況，因此其能力較不容易因此而被否定。即使補師可能在兩人時的狀況有幫助某人的功能，但在團隊中，由於每個成員的付出都可以被看見（補師的「補量」可以被遊戲搭配的 UI 數量化），因此能夠在能力上被平等看待成重要的一員。不過這並不代表魔獸世界裡沒有關於女性的刻板論述，只是其發生關鍵不在角色的選取，而在之後的裝備分配。在第六章我會更詳細談這個問題。

⁶⁸作者 nk1110 (s)，批踢踢看板 LoL
標題 Re: [外絮] colalin FB，時間 Thu Aug 15 04:16:27 2013
<https://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1376511389.A.67C.html>

在此，我將用 Acker (1992)的性別組織理論作為一個小結。她批評以往的組織研究，認為以往的組織研究將組織視為是性別中立的，忽略了組織的運作是立基於一整套性別區分之上。她認為組織其實是性別化的，這代表「在組織中，優勢與弱勢、剝削與控制、行動與情緒、意義與認同，都是沿著男性與女性、男子氣概與女性氣質的界線來區分」，性別實是組織的運作基礎。

就此，她提出了四個性別化的組織過程(gendered organizational process)。

(1) 性別分隔的產物：

組織是性別分隔的產物，人們往往會認為女性適合某些工作，男性則適合另一類的工作。而當經理人以此來選擇晉用哪些人時，便有意識的再製了既有的、與性別相應的階序關係。

在 Acker 的討論中，此一分隔是專指工作上的分隔，表面上似乎與「遊戲」此一休閒活動有所差異，未必可一體適用。但有趣的是，在實作上，以「完成任務」為導向的線上遊戲組織中，也隱約可見到此種「職業／位置」上的分隔。在本研究所討論的兩款遊戲中，在訪談過程裡，女性玩家常常描述自己身為「遊戲中的輔助者」的角色，負責「幫助」其他同隊的遊戲玩家，維持他們的生命值，而較少負責攻擊遊戲中的敵對角色。

(2) 闡述、合理化或（少見的）反對性別分隔的符號、影像或意識形態：

電影、電視、廣告等媒介都是明顯的例子，而組織也同樣佔據了論述的中心位置。譬如說，企業的領導者總被描述為是強壯、有決斷力、理性又有力量的，而組織的中心目標也常是「有效率的、目標導向的、侵略性的、競爭的」，而少有「同理心、支持、照護、和善」等特質。

在上述兩款遊戲中，組織對於女性玩家的常擔任的「輔助者」、「補師」角色也有不同的性別化符號對應。在英雄聯盟中，「輔助者」的角色被社群中主流的

聲音認為是「不重要」、「對遊戲勝敗沒有影響」的角色；而在魔獸世界裡，「補師」被稱為「奶媽」，暗示了在角色上女性補師與「女性哺育者」的類同。

(3)藉由互動（男性與男性間的互動、女性與女性間的互動、男性與女性間的互動），以多重的方式制定支配與從屬，並造成同盟與排除：

組織中，藉由指導者與下屬、同事間的互動，或者是員工與消費者的互動，支配與性別的關係被明顯地或隱藏地延續，並以此協助維持「以男性為上位」的階序關係。

在遊戲組織中，延續第一點與第二點的討論，「女性為何會擔任輔助者」此一問題往往要回溯到女性與其他「男性夥伴」的互動。而「女性由何管道進入遊戲」也是重要的考量因素，女性若以「女朋友」的身分，陪男朋友進入遊戲，而此時，在遊戲團隊中的夥伴常為「男朋友的朋友們」。在英雄聯盟中，女性常因此被動地分派到「比較不受大家喜歡」的團隊位置——輔助者。而當遊戲中輔助者長期處於「對遊戲沒有影響」的位置時，在這個位置上進行遊戲的女性，其貢獻與個人的遊戲能力也相應的被社群低估。

(4)個人內在心智活動，有意識的理解組織的性別化結構，包括工作、機會與需求，以符合性別合適的行為與態度：

在組織中，人們可能會依照自己的性別戴上合適的面具、扮演適當的性別角色。而在線上遊戲組織中，如前所述，在英雄聯盟中，女性長期處於被弱化的「輔助者」角色，女性玩家自身也常因為遊戲成就無法被具體看見，而自己認為「我其實遊戲技術不如男性高」；相對的，在魔獸世界裡，由於遊戲酬賞其他方面的成就，因此女性玩家較能夠認可自己的遊戲能力。

總結來說，在這兩款遊戲中，由於女性進入遊戲時常處於男多於女，且藉由男性介紹而加入遊戲的狀況下，造成女性較易擔任男性不樂意擔任的位置，而

後再生產一套符應於既有的性別框架、遊戲版本的性別論述。這可說是一種性別化的組織過程。而在英雄聯盟中，由於位置的不平衡，女性更陷入了類家務勞動的遊戲困境中。

那麼，女性玩家有沒有可能脫離這樣的困境呢？如果女性不靠男性引介進入遊戲，那麼女性有可能可以脫離在遊戲中的弱勢角色，以脫離遊戲困境嗎？當我們考慮到這些被引介到遊戲中的女性玩家時，得要注意的是許多女性開始玩遊戲的年齡較男性為晚，以致於女性對遊戲操作較為不熟悉，也往往需要較長的時間才能熟練操作。尤其是當女性是透過戀愛關係而被男性引介入遊戲時，這些女性玩家更可能是本來對遊戲不熟悉的一群人。以下舉兩名女玩家的自述來比較他們先前的遊戲經驗：

雅典娜：我第一個遊戲是我爸在我六七歲的時候買的超級任天堂，他是一種TV game，我第一個遊戲是快打旋風

訪：從那個時候，小學？

雅典娜：沒有，不到，可能幼稚園，大概五六歲六七歲

訪：那你從那時候就一直都有在玩遊戲？

雅典娜：嗯

訪：所以你的遊戲年齡占了你人生大半的部分？

雅典娜：遊戲是我人生的樂趣之一

陶陶：我在魔獸之前沒有玩過線上遊戲

訪：嗯，因為我記得你好像在板上說你只有玩過小遊戲

陶陶：對，小遊戲然後玩過一兩個單機遊戲而已

訪：所以就是很小，小學時候玩那種嗎

陶陶：你說小學嗎？

訪：對對

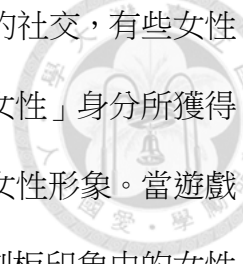
陶陶：沒有，我第一次玩仙劍是大學，那時候是大三



這兩名女玩家不同的遊戲經驗，讓他們在開始玩本研究主題的兩款遊戲時，分別對自己的能力產生不一樣的認知，也感覺不同的難度。事實上，對前者而言，這款遊戲雖然是「新」遊戲，可是遊戲中的操作、遊戲的邏輯對她來說卻不算是全新的陌生事物，遊戲中的人際關係、與遊戲朋友的互動更是她早已熟悉的；相對的，對另一名女玩家來說，這次的遊戲是他的第一次體驗，所以剛開始玩遊戲時不僅對遊戲的系統一無所知，也對線上遊戲的人際互動模式感到陌生。就如 Carr(2005)所說的，女性玩家先前的遊戲經驗影響了她們之後對遊戲的選擇，同樣的，女性玩家的遊戲經驗也影響了她們在新遊戲上的表現。

這樣的表現差異，生產出一種常見的迷思「女性比較不會玩遊戲」——這雖然對部分女性來說是事實，但卻掩蓋了問題的本質：女性較晚才接觸遊戲。事實上，如果女性早在跟男性玩家差不多的年齡就開始接觸遊戲的話，那麼女性或許也會跟這些男性玩家一樣會玩遊戲，真正的重點在於遊戲經驗，而不是性別。但當這樣的女性玩家數量較少時，則玩家大多數時候遇到的會是較無遊戲經驗的女玩家，而更容易將女性玩家與遊戲能力差畫上等號。

然而，相較於經驗豐富的女玩家，這些遊戲經驗少的女玩家卻更容易陷入前述的遊戲困境。因為她們對遊戲較不熟悉，因此在初期時更需要別人帶領，以累積遊戲經驗跟資本——如果沒有他人幫助的話，她們很容易因為能力不足而挫敗，甚至退出遊戲。但如果他們接受男性玩家的帶領，便有更多的機會得在遊戲內扮演弱勢的角色。另外，若原本不是藉由線下關係進入遊戲的女性玩家，倘若



經驗不足，也常常會陷入需要幫忙的狀況，但因為沒有遊戲中的社交，有些女性會選擇用「女性」身分來提高得到幫助的機率，但這些由於「女性」身分所獲得的好處，也很可能代表著她們得要扮演「男性印象中」的刻板女性形象。當遊戲經驗少的女性玩家以這種方式進入遊戲時，便更有可能掉入「刻板印象中的女性玩家」的處境，無論是在角色、經驗、能力或形象上，她們都更可能符合普遍對女性玩家的印象，也因此她們的存在也更容易強化遊戲社群中對女性的迷思——玩家更容易認為「我遇到的女性玩家都是如此」。而這些女性玩家也更容易陷入多重困境：在進入遊戲時，由於對此缺少經驗，陷入要不要被男性帶領的困境中；而在遊戲中，又因為之前進入遊戲的管道，再度陷入了角色抉擇的困境。

最後，讓我們回到本部分一開始的問題：對一個理性自利者而言，究竟該不該選擇 Support 的位置？要回答這個問題，關鍵之一是在於玩家在考慮利益所考量的時間點，關鍵之二則在於玩家在遊戲互動時的參照框架。對玩家來說，Support 位置的壞處在於其被要求需要在遊戲中為其他玩家「付出」他的短期利益（當次戰鬥的利益），可是這些付出其實無法被精確衡量，這給 Support 一個選擇付出與否的空間；如果玩家考慮到長期「利益」（積分的上升），而又認為自己無法靠自身來達到高積分時，則擔任 Support 似乎是個可接受的選項——藉由犧牲短期利益來達到長期利益的增加，並且減少自己在訓練時間上的花費。

不過，當我們考慮到第二個關鍵，也就是玩家在遊戲中參照的社會框架時，會發現擔任 Support 玩家不是一個有利的選項，尤其對女性而言。在 Support 玩家的責任被社群決定的戰術策略定義後，玩家間形成在輸時容易責怪 Support 玩家的風氣，而女性玩家也被描述為「常因為沒有能力而擔任 Support 位置」的一群人，此時女性玩家擔任 Support 位置被看做是得到高積分的手段，人們因此不再

認為她們所獲積分代表了她們的實力，此時，積分所象徵的地位與能力被削弱了，「積分」對她們來說不再如男性玩家一般，帶有那麼高的利益。

換言之，單純的遊戲框架並不能全盤決定遊戲中的互動，遊戲中玩家所參照的社會框架才是遊戲中互動的重點。當特定族群的弱勢藉由各種中介機制，從社會框架轉換到遊戲中的社會框架時，遊戲從而不僅只是如 Grimes and Feenberg (2009)所說的，變成當代社會中諸多理性化場域的其中之一，也同時再生產了既有的社會結構。

第三節 休閒玩家的存在空間

除了性別之外，當我們比較魔獸世界與英雄聯盟後會發現，遊戲中的社會框架也決定了休閒玩家的存在空間，相對的造成遊戲風格多樣化或單一化兩種差別。

如前所述，在魔獸世界中團隊主要由 RL 帶領（或無人帶領），玩家在不同的團隊位置上各司其職，並且遊戲中都有一定的數據可以衡量玩家的貢獻。在英雄聯盟中玩家則是分別擔任五個不同位置上，而位置間有不平衡的狀況，玩家主要透過遊戲實況、比賽與社群裡的高端心得分享，來學習如何玩這款遊戲。

在玩家社群中，休閒玩家所指的是在遊戲中較以放鬆心情、休閒娛樂的為重點來玩遊戲的玩家，因此也對遊戲中的數據、設計等未必有太深入的研究，較不追求成就；而重度玩家則是與此相對，對遊戲中的成就較為執著，並且喜歡詳細分析遊戲中的各種數據設計，以求成就最大化的玩家。

在魔獸世界中，很容易可以看到休閒玩家與重度玩家的存在，這兩個詞也是在遊戲社群中常被運用的詞彙之一。對於玩家而言，在社群中存在著休閒玩家與

重度玩家是不證自明的事情，玩家不僅以這樣的方式來定義自己，並且也在遊戲中可以找到生存空間。在魔獸世界中，也存在著 PFU (Play for uber) 與 PFF (Play for fun) 這兩種類型的公會也一直存在著，舉例而言，在魔獸世界討論區裡面，不乏有以「休閒團」、「休閒公會」為號召，徵求玩家的公告：

67 + 1 11/07 miayao417 [徵人] 寒冰暨尖石部落休閒團徵人~

68 + 3 11/12 lbgnso [徵人]銀翼要塞聯盟 10 人休閒團

69 + 3 11/23 blueice0916 [徵人]巨龍部落 10 人休閒團 (新團)

70 + 12/01 passby [徵人] 地獄吼 部落方 休閒團徵人

71 + 4 12/12 peter2785197 [徵人] 天空之牆部落-25 人休閒團

72 +12 12/12 tbyxbmike [徵人] 日落-屠魔 部落方 25 休閒 G 團

73 +10 12/18 SEALXD [招生] 狂熱之刃 部落 SKI TOUR 休閒

公會 徵人

74 + 4 12/24 passby [徵人] 地獄吼 部落方 休閒團徵人

75 + 6 12/25 IMOnly [徵人] 日落-屠魔部落 10 人休閒團 徵人

76 + 1 12/26 Sinajent [徵人] 阿薩斯部落 10H 歡樂休閒團徵一坦

一遠程

77 + 5 1/09 tfbas [徵人] 過年後新開養老休閒 10 人團

78 +10 1/13 jinychang [徵人] 尖石-部落 -休閒 10 人團

79 + 4 2/02 joshuakai [徵人] 地獄吼&狂熱部落 五六晚上休閒

團徵人

80 + 2 2/13 leisureer [徵人] 憤怒-水晶部落十人休閒團徵一坦

81 +2/16 IMOnly [徵人] 日落屠魔 部落 SOO10 休閒團徵一皮甲

職

84 + 5 4/03 stormeric [徵人]SoO10H 休閒團缺咖 (已徵到)

85 + 1 5/03 stormeric [徵人]10SoO 聯盟超級休閒團缺咖

86 + 8 5/09 stanwhale [徵人] 聯盟方 10H SoO 休閒團徵人⁶⁹



另外，在遊戲系統中，隨機團隊也成為休閒的選項之一。事實上，當遊戲公司 3 地域搜尋器這一個可以隨機找玩家組隊的系統時，許多玩家便認為這個一個有助於休閒玩家的系統，一來以前沒有固定團、公會的玩家可以藉由隨機團隊，體驗他們以前沒機會體驗的遊戲內容，二來，隨機團隊調低了任務的難度，因此即使是對遊戲較不熟悉的休閒玩家，也有很高的機會通過任務，許多玩家因此可以玩到之前他們無法玩到的遊戲內容，一名遊戲觀察者如此評論：

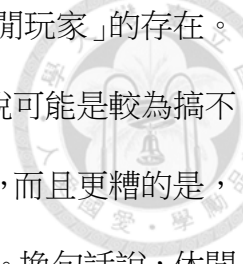
4.3 最大的改變大概就是隨機團隊副本的出現，這個玩家一直期盼的功能，登場後頗受玩家好評，只要還有持續在玩魔獸的玩家，幾乎 99% 都可以進入隨機團隊副本來體驗一下大副本的感覺。⁷⁰

在遊戲設計框架上，休閒玩家可以加入隨機團隊來獲得遊戲中的裝備與體驗遊戲副本；而在遊戲社會中，休閒公會、休閒團的存在也讓休閒玩家可以找到志趣相投的夥伴，讓想要在遊戲中認識朋友但又無法投入太多時間精力在遊戲上的玩家有容身之處。

不過，如同前面的討論，遊戲設計並不證成遊戲社會框架的必然性，換句話

⁶⁹ 取自 ptt WOW 版。

⁷⁰ 【魔獸世界】【Dark Inferno】隨機團隊副本是德政!? 作者: 亞小安 2011 年 12 月 07 日 10:15
<http://game.techbang.com/posts/11598-replicas-is-the-introduction-of-random-team>



說，即便遊戲中有這樣的機制，玩家社群也未必會接受所謂「休閒玩家」的存在。畢竟從較為負面的角度來看，休閒玩家所代表的對其他玩家來說可能是較為搞不清楚狀況、不清楚自己的職業技能、對自己的職業不熟練的玩家，而且更糟的是，這些玩家還可能清楚知道自己無法投入更多時間改進這些技能。換句話說，休閒玩家與所謂的「地雷玩家」只有一線之隔。事實上，休閒與重度玩家之爭常常是討論區的討論議題之一。因此，玩家如何區分出遊戲中「休閒玩家」與「擺爛玩家」並且在一定程度上接受前者，便是遊戲中休閒玩家是否可以自成一格的關鍵。也就是說，休閒玩家可以在遊戲中優遊自得的前提是，玩家對遊戲社會的認知框架中，區隔出休閒與擺爛玩家，並且接受前者存在的正當性。

就魔獸世界而言，有兩個特點讓玩家可以成功區分出休閒玩家：遊戲內最低付出的可計算性，以及遊戲倫理的個人條件化。

如前所述，在魔獸世界中的角色分配已成定規，而每個玩家的付出也可以透過遊戲系統被計算出來，也因此，每個玩家的個人貢獻可以被清楚地看出來。由於在團隊中，每個玩家的能力、裝備、等級可能都未必相同，所以能夠打到的最高攻擊或治療量都不相同，也因此一個類似於「最低貢獻」的觀念便出現了：當玩家在團隊中達到一定標準的成績之後，那麼即使他對團隊的貢獻並不是前一二名，但對團隊來說，仍是可接受的隊員。遊戲中玩家所打出來的治療量與攻擊量並非不重要，但只要「不要太誇張」就好。只要玩家能夠打出一定的成績，即使並非頂尖，在團隊裡還是可以接受的。

同樣的，對負責遊戲中分配、帶領團隊、組織團隊的 RL 來說，遵守團隊中的規矩比在團隊中打出頂尖成績來得重要。也因此，加入團隊的玩家只要不是表現的太離譜（當然，這個太離譜有一定的自由心證在）。

當玩家加入固定團時，另一個魔獸世界中對休閒玩家而言獨有的好處便出現

了：遊戲倫理的個人條件化。當玩家與其他玩家長久待在同一個團隊中時，對彼此的狀況有所認識後，便有些玩家會因為玩家的個人狀況，而調整對他的要求，其中 RL 由於是組團的核心，因此他的看法佔有很重要的地位。當 RL 普遍認為每個人因為個人狀況的不同，有些人技巧不足有可能打得不是那麼好，但在團隊中只要有一定程度，仍可被接受時，休閒玩家便得到了生存的空間，而不會被歸類成擺爛玩家。

而就遊戲社群來說，休閒玩家是被接受的嗎？的確，職業玩家與休閒玩家一向是遊戲社群中常被討論的議題，尤其是最受爭議的隨機組隊更讓許多玩家覺得，雖然打遊戲的速度可以變快，休閒玩家有更多體驗遊戲的機會，可是卻造成遊戲內的風氣敗壞，其一是裝備分配的問題，其二則是遊戲內有人貢獻度不足的問題，另一名遊戲觀察者歪力在文章「【魔獸世界】【聖光講堂】你擺爛過嗎？LFR 模式的弊端與改進」⁷¹便評論道：「LFR 的掉寶分配更是相繼爆發『裝備適性重疊造成職業亂需問題』，以及『多數套裝物品被同一玩家重覆拾取』等分配不公的問題」、「美版玩家第一個問題便是認為『LFR 模式的難度太低，導致擺爛玩家橫生』」。由此可見，大多數的玩家所反對的一是遊戲裝備分配的公平性，二則是反對所謂的「擺爛玩家」。

在裝備方面，由於隨後的版本更新中，遊戲公司將原本玩家一起選需求、貪婪，一起擲骰的裝備分配方式，改成以單個玩家為單位決定其會不會得到裝備，因此玩家會不會得到裝備會直接由系統決定，不會受到其他玩家的決定（貪婪或需求）影響，這解決了隨機團隊中因裝備而起的紛爭。

而在玩家對團隊貢獻不足方面，可以發現，玩家多半是反對遊戲中的擺爛玩家（「搭便車者」），而非反對休閒玩家，如下面這篇評論，便明顯的區分出這兩

⁷¹<http://game.techbang.com/posts/11906-light-lecture-hall-will-you-abuse-it-lfr-malpractice-and-improvement-of-pattern?page=2>

種玩家：



許多休閒玩家大多是較沒有時間，裝備等級較差，或是較不懂職業操作的人，你可能很常看到有些人的附魔與寶石不全，不過大多是這些玩家還沒學會，也可能沒有公會成員教他。透過戰鬥紀錄中，我們可能會發現他們會運用許多技能，和那些裝備稍好、但只會普攻的投機玩家比較起來便能明顯區分，誰到底是投機玩家與休閒玩家。⁷²

在討論區裡，也可以發現玩家自己自稱是休閒玩家時，其實也看不起某些玩家擺爛的行為，並且有意識地將自己與他們區分開來：

推 hOrizoN:自己是超休閒玩家(一人公會..)只能打隨機 09/29 13:54

→ hOrizoN:所以最近都禮拜四就先打新開放的區域 分身打的時候

09/29 13:54

→ hOrizoN:自己當 RL 解說 打了四隻腳色 沒遇到什麼問題 09/29 13:55

→ hOrizoN:但是看三分之一的 DD 傷害比坦還低真的蠻肚爛的 09/29

13:55

推 hOrizoN:最好每個都指望人家教 都開第三個禮拜了 一堆攻略文不

爬 09/29 14:01

⁷² 【魔獸世界】【聖光講堂】你擺爛過嗎？LFR 模式的弊端與改進 作者：歪力 更新日期：2012 年 1 月 10 日 15:02

<http://game.techbang.com/posts/11906-light-lecture-hall-will-you-abuse-it-lfr-malpractice-and-improvement-of-pattern?page=2>

→ h0rizoN:擺明就是想進來打順風團 被罵再來說又不教 某樓... 09/29

14:01

推 garcia:不會打是一回事 講了不聽 該停手不停真的很奇怪... 09/29

15:33

推 ray10133:我也同意 不要把休閒玩家跟製杖劃上等號! 09/29 15:35

→ ray10133:很多休閒玩家 打隨團之前也是會把地城導覽看過幾遍的!

09/29 15:36

推 godlin:說到底還是 BZ 自己的問題, LFR 的設計沒有讓認真打的玩家

09/29 15:47

→ godlin:獲得相對應的獎勵, 結果就是大家一起擺爛 09/29 15:48

推 b810093:除非有人能發明讀心晶片 不然擺爛的問題是人性 不可能

有解 09/29 17:03

→ axiall:但很多製杖都自稱休閒玩家, 所以....

推 whoamiaa:事實上蠻多 DPS 低的蠻用心在打只是裝爛, 倒是很多 10

萬的 09/29 22:33

→ whoamiaa:站在那打到趴然後 PO"DPS"那欄要求踢 DPS 低的... 09/29

22:33

→ whoamiaa:當然啦四五萬那種是另當別論就是了... 09/29 22:34

推 dogee:請不要侮辱休閒玩家, 休閒跟製杖是不同的好盃~ 09/29 14:49⁷³

或者更明確地說, 玩家所反對的是「沒有看攻略」、「不聽指導」

⁷³作者baelrog (貝爾羅格), 批踢踢看板WOW

標題[閒聊] 這隨機團隊的納茲格寧將軍好難打, 時間Sun Sep 29 08:02:32 2013

並且也「不認真打」的玩家，這種才是所謂的「地雷（擺爛）玩家」，而非對職業不夠熟悉、對遊戲中的成就不夠看重、上線時間有限的休閒玩家。休閒公會、休閒團、隨機副本的存在讓休閒玩家也可以享受這個遊戲。當然，從另一方面來看，休閒玩家也不太可能進入遊戲中追求進度的進度團、進度公會，或者是打較困難的英雄模式副本。在遊戲中，休閒玩家與重度玩家無論是在對自我的要求上，或者在玩遊戲時所屬的團隊上，區隔都是十分明顯的。

當然，也有些玩家認為「隨機團隊就是雷」，不過對大部份玩家來說，當她們遇到他們眼中的「地雷玩家」時，由於隨機團隊與普通團隊明顯的定位差異，他們的反應是覺得「不打了」、「隨團就是這樣」、「去打普通團隊」：

推 MINAMIKE:你怎麼會有要求隨機給你的隊友要有程度的錯覺呢

09/29 20:44

→ kaolla:主要是有打普通和彈性的人很少有意願打隨團吧 會打隨團的

09/30 01:04

→ kaolla:大都是真的沒機會打團隊的 或是真的是超休閒的玩家 09/30

01:06

→ adasin:怎會沒 有意願打的都被氣走了 我現在也不打了 省得火氣

大 09/30 02:19

推 killer922:昨天也被雷到不怎麼想再打二區了.... 09/30 05:41

推 joe110:隨機雷爆不是因為沒打過，是先講防姿態停手，而且有用巨

集 09/30 10:09

→ joe110:洗頻警告停手後，還是有一票人眼中只有小納納... 09/30 10:09

推 France36:我昨天也是被雷到不敢打 2 區...

[隨團雷打普通]「另一篇存在 6.30 書籤裡的比較好」

噓 KIDNEY:普通團隊是拔掉了嗎? 01/15 16:38

→ tofly:隨團本來就是給修仙玩家體驗劇情的 你可以去打普英啊 01/15

16:40 ⁷⁴

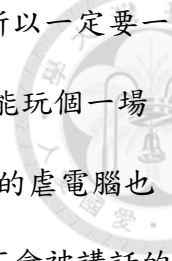


可以說，在魔獸世界中，無論是正式的遊戲設計或者是非正式的工會與團隊組織，都提供了一種「休閒模式」，來讓休閒玩家享受遊戲，並且藉由對休閒玩家與重度玩家不同的要求，休閒玩家的「不良表現」可以有限度地轉換成「可接受的表現」在限度內為社群所認可，而不會被視為令人討厭的「地雷玩家」。

不過，即便遊戲社群可以接受休閒玩家，但休閒玩家在隨機團與在公會中所受到的待遇是不同的。隨機野團中，玩家會遇到怎樣的隊友全憑運氣，隊友裝備與技術熟練度程度不一，而隊友之間也缺乏對別人的理解，也因此，玩家之間更容易產生爭執，休閒玩家在此休閒相形之下必須冒點風險，有時甚至也會被其他隊友嫌棄辱罵，不過就我所訪談的玩家所表示，辱罵的情況不多，多半是彼此間較無交流而已。而在公會團中，休閒玩家除了跟團外，平常也會與其他玩家交流，因此其他玩家也較能夠得知他的技術程度，因此出團時較不會發生紛爭。

與魔獸世界比較，英雄聯盟的休閒玩家面臨更為嚴峻的處境。英雄聯盟裡玩家大部分時間都是隨機分配隊友，這個隨機可類比於魔獸世界中的隨機團隊，然而遊戲難度卻是沒有調低的版本（除了與電腦對戰的模式外）。也因此，雖然遊戲公司也提供了普通對戰（NG）、ARAM 等類似於休閒的模式，卻常無法配合玩家休閒的需求：

⁷⁴ 作者 x51015com (阿 Q)，批踢踢看板 WOW，標題[閒聊] 隨[隨]機團隊之我見
時間 Tue Jan 15 16:20:47 2013



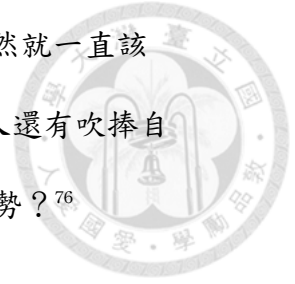
我可以理解大家都想贏所以都會按照制定的模式跟流程 所以一定要一個 Jungle 上跟下也都有制式組合 無奈我只是個一整天只能玩個一場 只想玩好玩的玩家 也不想選角時跟人吵翻天 一直重複的虐電腦也虐膩了..... 請問有無一種模式是比較輕鬆什麼組合亂出也不會被講話的對戰模式呢? 最好就是那種選角畫面大家選完 頂多喊個要走哪路 然後就開始這樣的.... 小弟(關鍵字錯了)沒啥朋友 也不用想號召朋友一起玩.... 請問有這種模式嗎?⁷⁵

為何遊戲公司出的休閒模式無法對應玩家的休閒需求呢? 在這篇留言中, 這名玩家想要休閒, 卻沒有什麼遊戲中的朋友, 而英雄聯盟裡的為了「追求卓越(追求贏)」所產生的固定策略, 讓他無法照自己的想法來玩, 非得要研究一定的出裝方式, 才不會被對有罵。遊戲策略的固定, 以及其中玩家對於遊戲的「計算」(怎麼出裝、怎麼玩、怎麼開哪些招數), 當休閒玩家與隨機的隊友組隊時, 由於對這些不夠了解, 又或者是單純想嘗試不同的玩法, 常常會受到其他隊友的反彈, 讓無心研究這些東西的玩家難以找到「休閒模式」。

而從遊戲設計上看, 英雄聯盟中無論是積分或者是 NG 場都靠隱藏 Elo 積分排, 因此玩家對於勝利仍然汲汲營營也是其來有自。對玩家來說, 無論是 NG 場或積分場, 玩家都會受到跌落的 Elo 積分的「懲罰」。雖然有些玩家認為, NG 場因為沒有積分顯示, 應該可以較為輕鬆打, 但是當他們遇到追求勝利的玩家時, 卻發現無法避免其他玩家的辱罵:

⁷⁵作者 GGsov (GGsov), 批踢踢看板 LoL, 標題[問題] 請問有無休閒模式, 時間 Sat Aug 17 18:24:28 2013

只是場 ng 隊友只是稍微雷一點而已 居然可以一直罵 不然就一直該說不打了叫大家快投降 整場結束之後還在對話上嘴自己人還有吹捧自己多 carry 有時間鍵盤魔人為什麼沒時間去想如何挽回劣勢？⁷⁶



對希望能夠在 NG 場放輕鬆的玩家來說，隊友對於勝利的執著以及為此口出惡言的舉動難以理解，但對於某些玩家來說，即便是在 NG 場，因為其他隊友表現不好而罵人也是合理的：

打 NG 有人嘴，通常給他一句：「又不是 RK~打個 NG 也要嘴成這樣，EQ 請多加油。」

如果還有些腦子的人通常會閉嘴不講話。

如果還不安靜，直接黑單其實最快啦，哈哈。

善用黑單可以看見另一道曙光<3

逆境無賴：嘴不是罵 你這種打 RK 也只是說這是遊戲而已 那你別玩

好了 這是競技遊戲 不是 休閒遊戲 05-06 12:02

呆皮的鮑魚：同樓上 0/2/0 這種就算了 0/3/0 以上我真的很想問你玩這

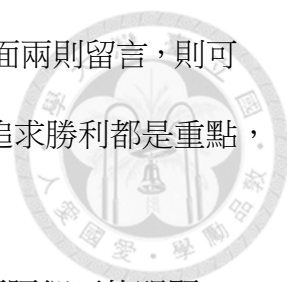
遊戲幹嘛 別說什麼被塔殺了 看過一堆廢話 在別人塔那說被塔殺

05-06 23:10⁷⁷

在這幾篇留言中，原發文者表示 NG 與積分場的差別，並且認為 NG 場時玩

⁷⁶ 【心得】打 ng 真的一定耍嘴？by herbie572789(今天不賣披薩) 發表：2014-05-05 22:54:06 <http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=17532&snA=404463>

⁷⁷ 【心得】打 ng 真的一定耍嘴？by blueat2237 (好奇先生) 發表：2014-05-05 22:54:06 <http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=17532&snA=404463>



家應該可以不用那麼容易因為隊友出的差錯而責怪隊友，但下面兩則留言，則可以看到另外的其他玩家對於這款遊戲的理解是即便在 NG 場，追求勝利都是重點，而技術不好也應該要被嚴厲責備。

在這裡，NG 場與積分場表面上雖有制度的差別，但是其區隔卻不夠明顯，一方面玩家的分佈仍然照隱藏積分排列，讓玩家仍有求勝的誘因，另一方面遊戲中的設計也並未讓玩家面對較低難度的戰鬥。最後造成對於勝敗較不執著的休閒玩家與其他玩家混在一起，休閒玩家又可能造成遊戲內的失敗(相對於魔獸世界，休閒玩家只要打出一定的治療或攻擊量，那輸的機率便降低)，容易被視為遊戲中的「雷」，最後因為玩家對於求勝心態的執著程度不同，使某些玩家認為「雷被罵應該」有些玩家則覺得「不過是遊戲，不需要那麼激動」。雖然遊戲設計上區分 NG 與積分的意圖或許是希望當使用 NG 模式時，玩家有一個練習的機會，又或者是前者可以讓玩家因為沒有積分而不再那麼在乎勝負，但事與願違，玩家仍然會遇到任意嘴砲、罵人的玩家，而沒有一個較友善的練習環境。

那麼，在遊戲中還有另外的「休閒」選項嗎？對在遊戲中沒有人脈聯繫的「個體戶」玩家來說，可以選擇進入 ARAM 或者與其他玩家一起組隊打電腦，然而這兩者雖然被認為是較為輕鬆的模式，但前者目前也開始計算勝敗場，不如以往自由。事實上，在這兩種模式之中，都有玩家表示因遊戲表現不佳而被其他玩家罵：

會跳是因為.....對那隻英雄真的不熟,不想雷別人吧

別說 ARAM 沒有嘴砲的,

我就遇到一大堆,你說的沒錯,每個人不見得每隻英雄都用得很強,

隨機到了不太會玩的,硬著頭皮玩是可以,但你不能保證你隊友不會嘴你

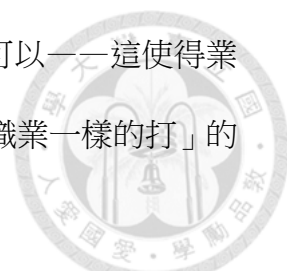
從 ARAM 剛開始我就有在玩了這個地圖,本以為 ARAM 因為都是單中,
沒有背負一線的責任,隊友嘴的情形不會發生
但事實證明,會嘴的屁孩就是會嘴(我遇過最機車的例子,就是隊友說我
根本不會玩那隻角色,叫我快去退貨)
或許很多人跟我一樣,隨機到不太會的角色就跳,只是不想被人嘴⁷⁸



即使是公認遊戲難度較低的對電腦模式，如同我在前面的章節所提到的，也有玩家表示，其他隊友罵人、生氣的狀況層出不窮。

為何同樣是隨機隊友、同樣是低難度，玩家在加入團隊時卻比魔獸世界中更常發生爭執？究其原因，Elo 系統的設計恐怕是起因。在系統中，由於系統將程度相似的玩家配成一對，因此在遊戲中對玩家程度的要求較高——玩家必須花費較多心力才能夠取得勝利，這造成了玩家永遠都有一種「若要勝利，必須表現到最好」的需求，而透過遊戲高端玩家的練習與散播，社群中某些出裝模式、角色分配已經成為定則，玩家開始用這個標準去評估其他玩家應有的表現——無論是證成自己的行為或者是批評其他玩家——然而，在英雄聯盟中，並沒有「裝備」因素的限制，每場遊戲開始時，兩方玩家的條件都是一樣的，而職業選手也在眾人的面前一次次的表現出所謂「高端玩家」的技巧，這使得英雄聯盟中玩家可以用更嚴苛的標準來看待其他玩家的表現——明明開場條件一致，但是為何某些隊友表現得不像職業玩家一般。當玩家採用這樣的觀點去看待其他玩家時，無形間，遊戲社群內對於「技術水準」的要求提高了，職業玩家與業餘玩家的分野漸漸不再那麼清晰，一方面所有玩家都有朝職業看齊的潛力，而所有玩家也可能達到職業的表現，另一方面職業玩家所開發出來的戰術、戰略也成為社群中流行的守

⁷⁸ 關於 ARAM by sindykao329 2013-10-02, 06:08 PM
<http://forum.lol.garena.tw/showthread.php?38599-關於 ARAM>



則——既然職業玩家可以用這樣的方式達到勝利，那我應該也可以——這使得業餘玩家不僅在標準上提高，而且也朝著「即使是業餘，也該像職業一樣的打」的「業餘玩家職業化」的傾向。

橫互整個遊戲的 Elo 積分系統，以及興盛的電競賽事，帶來了追求更高技術的遊戲風氣和定於一尊的遊戲策略。這樣的風氣使得遊戲中即便是電腦對戰、ARAM、一般對戰，在形式上雖然與積分對戰不同，但實質上卻沒有明顯區隔——對玩家來說，勝利仍在於更高的技術，因此也從不存在一個「最低可接受的技術水準」。當然，當玩家沒有可依恃的固定策略（例如說 ARAM 的隨機英雄），或者是沒有面對那麼高的遊戲難度時（例如說電腦對戰），玩家便沒有辦法用是否遵循社群中默認的模式去評估其他玩家的表現，或者是玩家實質上並不需要追求更好的技術也可以贏得勝利，那此時「休閒」的空間就更多一點——玩家可以比較自在地嘗試不同遊戲策略，也因此某些玩家也的確建議這樣的「休閒」：

→ linceass:ARAM 08/17 18:25

噓 usopp:全部無視 進 NG 秒鎖就不管了 進遊戲全部禁言 我都這樣

08/17 18:25

推 jack821215:你+四個 AI 打對面五個 AI 絕對不會有人講話 08/17

18:25

→ f6bf5 :去排水晶之痕吧 08/17 18:25

→ waterandice :ARAM ARAM ARAM ARAM 08/17 18:25

推 sad0soul :會有人講話那就太恐怖了 08/17 18:26

推 GOD5566GOD:ARAM 08/17 18:26

推 wujiarong :aram -_- 08/17 18:26

→ hoe1101 :不就 ARAM 08/17 18:27

哦哦!!!剛剛找到了!!

感謝各位 雖然還是無法像原本希望的一樣

但至少滿足幾項需求了

可惜我無法練就無視嘴砲 又得顧及每個人玩遊戲都想贏的心情

感謝各位

推 m20021991y:ARAM 不用想了 輕鬆又快速 08/17 18:31

推 leftavoid :ARAM 跟水晶不過後者很難排 08/17 18:31⁷⁹



不過，因為追求高端技術的觀念仍在許多玩家心中，因此即便是在休閒，如前所述，也有許多玩家會批評其他玩家，只是在比例上相對較少一些。

總結來說，對於玩家來說，單純靠遊戲設計很難找到能夠容忍休閒玩家的團隊。也因此，許多玩家會以「輕鬆」、「歡樂」、「戳戳⁸⁰團」為題，在遊戲中尋找其他志同道合的玩家。但由於英雄聯盟的遊戲型態為單次進行，玩家間也沒有形成固定戰隊的風氣，相較於魔獸世界中「休閒公會」、「休閒團」往往是持續較久的團隊，英雄聯盟中的「休閒團隊」卻往往只是曇花一現，並且也得靠遊戲外的社群討論區來催生。獨屬於「休閒」的團隊，很難在英雄聯盟中出現，而英雄聯盟中也較難看到像魔獸世界中的「休閒玩家」成為穩定明顯的社群類屬的現象，英雄聯盟中的「戳」更像是個單次性的行為。在下一章中，我將更詳細的探討兩款遊戲中長期與短期團隊如何帶來玩家評價他人方式的差異。

或許有讀者會懷疑，英雄聯盟所展現出來的獨特性，並不是因為其積分制度，

⁷⁹ 作者 GGsov (GGsov)，批踢踢看板 LoL，標題[問題] 請問有無休閒模式
時間 Sat Aug 17 18:24:28 2013

⁸⁰ 在遊戲中，戳 (troll) 所指的是遊戲技巧不好，拖累隊伍的白目行為。不過，在這邊的用法中，戳卻被轉化成更近似「輕鬆、不計較技巧」的意義。

而是因為英雄聯盟中的戰鬥是與一般玩家對線，而非與電腦對線，對於這個論點，我認為可以從以下這名玩家的發言來討論：



以下才是重點~~

我認為真正的原因是 其實你喜歡的遊戲感覺 是 [虐菜]!!!

正因為 LOL 有所謂的 ELO 設計 會把實力相當的玩家配在一起玩

所以遊戲中的實力差距 絕對沒有三國信長來的懸殊

假設你玩 dota 遊戲的實力是所有玩家的 top 10%

那你玩三國信長 幾乎場場都是能夠 carry 的程度

就算有時也會遇到很強的高手 但還是可以找到他比較不會玩的隊友提款

所以即使不一定每場都贏 但至少玩的時候 都可以很好玩 因為找的到肉肉可以殺!

你常常就是隊上最 carry 的 所以玩一整天都不會膩

那當然 就沒那麼在意輸贏 也不會有壓力阿

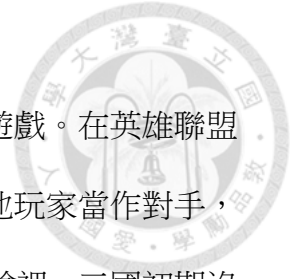
相反地 LOL 就因為這貼心地(該死地?)ELO 設計 就連在 NG 場也有讓你每場都只能面對差不多實力的玩家

像我玩個 NG 也得面對一堆白金鑽石 我如何能夠有虐菜的爽感???

更別說打 rank 了.

但又不喜歡輸的感覺 所以變成每完一場都不太能亂玩 因此壓力自然產生⁸¹

⁸¹作者 aoc229001 (_R)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [閒聊] S3 尾聲的 LOL 感觸

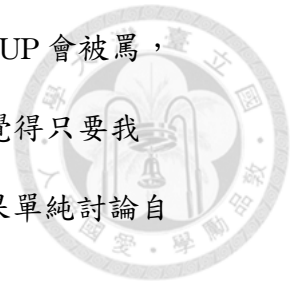


事實上，英雄聯盟並非第一款在台灣流行的鬥塔（Dota）遊戲。在英雄聯盟之前，也有許多同類型的遊戲出現，玩家也得要在遊戲中以其他玩家當作對手，例如上文中所提及的「三國」便是這種遊戲。不過在玩家的經驗裡，三國初期沒有像英雄聯盟一樣的積分配對系統（但後期有出現類似系統），再加上魔獸三國並沒有像英雄聯盟一樣全球性的賽事，玩家在遊戲中也沒有那麼清楚地被定位。也因此，玩家表示玩三國並沒有像玩英雄聯盟一樣，感受到那麼大的壓力。

英雄聯盟的積分制度，以及依其分配的遊戲配對系統，讓玩家不單單是在數字上（積分）明確的被放置在特定的階序中，也在實際的戰鬥中感受到自己被放在某個特定階序裡，只能遇到某一階層的玩家。另一方面，由於這樣的設置增加了玩家獲取勝利的難度，因此玩家間公認的「可以達到最大效益」的配置也順理成章的出現，並且成為玩家間公認「能獲得最大勝率」的配置方式，也讓玩家不僅僅在階序上被固定下來，也在遊戲的位置上被固定下來。另一名玩家對於上面那名玩家的回覆，便闡述了這樣的固定配置，如何讓他覺得失去了玩遊戲的趣味：

→ dreamtime09 :我覺得你不用刻意的去曲解我的意思，對我而言就是因為 EU，我有提過，不是制式就不好，但 EU 分工太明確了[，]我打三國，單上有玩過炮手也玩過法師，而我中路角色也非常多，下路也很多種不同搭配，不是 AD+SUP 這麼單調，更別說不是跟戰隊打的一般場，而且想必你不知道三國後來有積分可以打，我也遇過一堆名人，我只能說跟名人對線比虐菜好玩幾百倍[，]最大的重點就是，我玩 EU 我就有

被指定的玩法跟安排的工作，我 JG 去上賺會被罵，下路不 SUP 會被罵，但我只是打打 NG，也不是 RANK，當然我也不會白目的覺得只要我喜歡有什麼不可以，所以就就只能乖乖做好分內事[。]如果單純討論自由性，三國絕對高多了⁸²

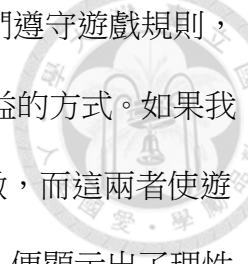


英雄聯盟中的積分系統清楚定義出玩家間的垂直階序，而在此前提下，由歷史條件配合下，由電競選手發展出來的電競策略也定義出了水平維度上玩家每個人的位置以及工作。玩家無法超脫前者——因為那是遊戲設計中被程式碼控制的部份，也無法超脫後者——因為那是玩家社群公認「最有效率的」的勝利方式。與魔獸世界的玩家相比，當英雄聯盟的玩家在追求勝利（遊戲目標）時，便不得不追求「最高效率」、「最多勝利」，在數量化的計算方式以及最佳化策略之後，某些英雄聯盟的玩家漸漸感到失去了 Huizinga (1938[1996])遊戲的重要特質之一「自由」，遊戲對這些玩家來說不再是自願的舉動，而是被他人所決定的——玩家得要照社群的最大公約數玩法玩。

當然，如前所述，魔獸世界裡並非沒有這樣的狀況。然而藉由公會團以及遊戲難度調低（相對於玩家的裝備與技巧）的設計，讓玩家社群可以一定程度上「接受」並未將戰鬥方式最佳化的休閒玩家。

如果我們退一步來看所謂的「休閒」玩家時，會發現「休閒」兩個字所包含的其實是遊戲樣態的多樣——休閒玩家大抵一定程度的「偏離」了社群中所認為「應該要有的」最佳化遊戲方式，這表面上看來似乎是玩家對於遊戲的「不投入」、「不認真（研究資料）」，然而，若我們回顧遊戲架構的文獻時，會發現所謂的「休閒」所代表的精神正是 Huizinga (1938[1996])所說的遊戲的特質：自由、自願

⁸²作者 aoc229001 (_R)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [閒聊] S3 尾聲的 LOL 感觸
時間 Tue Nov 12 22:59:23 2013



的舉動。這些休閒玩家並不是破壞遊戲「魔幻圈」的玩家，他們遵守遊戲規則，只是在某程度上拒絕表現出在計算過後可以「最大化」遊戲利益的方式。如果我們同意所說的當代大型線上遊戲中有著理性化、最佳化的特徵，而這兩者使遊戲更加遠離了「休閒」，那麼這些處於爭議中心的「休閒玩家」便顯示出了理性化與遊戲的非理性部分的碰撞，也是「變得像是工作的遊戲」與「純粹的遊戲」間的碰撞。從英雄聯盟與魔獸世界的例子來看，遊戲設計、遊戲中玩家社群的參與，深深的影響了這兩者哪一方可以獲得優勢，也影響了遊戲中玩家選擇的空間。

第五章 誰能一起玩：遊戲中的 「德行」

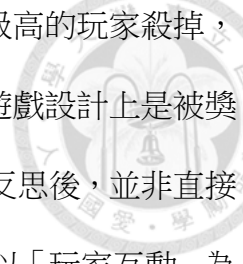


第一節 團隊合作中的兩種遊戲德行：技術與人品

在上一章中，我討論了兩款遊戲中的經玩家互動所形成的社會框架以及框架所帶來的影響，這些社會框架可說是遊戲社群所認定的「當玩家的基本常識」。在這節，我則會開始討論更進一步的，除了這些基本常識之外，在遊戲社群中玩家要怎麼更進一步，表現出哪些「德行」才會被定義成好玩家。在這裡，我所說的「德行」是採用 Sicart (2011)討論遊戲中玩家德行的說法，是一種個人化的德行，並且這種德行是遊戲設計、玩家自己的反思以及社群的回應這三方面交互互動而來的。

在遊戲中，被說是好玩家（或好隊友）的有兩種可能性，這也是我所認為的兩種「德行」可能的衡量標準：技術好或人品好。技術好，關聯到的是遊戲設計方面——遊戲設計中，哪些行為被視為是「好的」會得到遊戲的獎勵，譬如說較高的分數或較高的勝利機會，也因此在此遊戲框架下，得到高分的玩家的「技術（遊戲表現）」是比較好的。而人品好，我指的是遊戲中非關技術，但涉及到玩家互動的面向，其牽涉到其他玩家的感受，例如其他玩家是否感到受尊重，是否感到跟這名玩家相處愉快。

在遊戲中，如 Sicart (2011)所討論的，遊戲設計裡讓玩家得到高分的規則有時



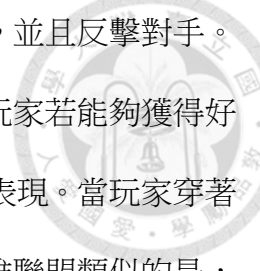
並未會被玩家認可，譬如說遊戲設計開放讓等級低的新手被等級高的玩家殺掉，而後者可以得到獎勵點數並且不會受懲罰，這樣的狀況雖然在遊戲設計上是被獎勵的，但卻引起玩家的巨大反彈。玩家的反彈則代表了玩家在反思後，並非直接接受遊戲中的德行標準來判斷遊戲中的行為，而是選擇了一套以「玩家互動」為中心的德行觀念。雖然設計上許可玩家這麼做，但是隨意殺人讓新手玩家受到的傷害、感受到的不尊重，因此是不道德的。

也因此，我選擇將遊戲中的「技術」與「人品」兩項分開討論，並且我將試圖比較怎樣的狀況下，會促使玩家社群較偏好以前者或後者來衡量玩家的德行。

就魔獸世界與英雄聯盟而言，這兩款遊戲都同時具備這兩個面向：玩家的技術可以透過遊戲設計得到獎勵，而玩家也同時都有與其他玩家互動的機會。在遊戲中，玩家可以表現出他們在這兩個面向上的行為。

不過，如我在第二章所論述的，這兩款遊戲在給予玩家的獎勵上，有性質上的差別。在英雄聯盟中，玩家的「好技術」得到的是較高的個人積分與成績，以及 Elo 積分的提高。當然，玩家必須要靠勝利來得到這個「好技術」的獎勵，而這個勝利也是團隊合作的結果，玩家必須要與其他四名玩家一同遊戲，才能夠獲得獎勵。在這個過程中，玩家的個人貢獻也同樣被遊戲納入計算——諸如在遊戲中的殺頭數、金錢、經驗、角色死的次數等等。不過，在遊戲的結果上，玩家不必面對與其他玩家分配勝利果實的問題，並且，上一次的勝利只會影響到「玩家個人」的下一次勝利。總之，在英雄聯盟中被遊戲系統標記出來的「技術」實則是遊戲中的個人表現以及最後的勝利。

在魔獸世界中，玩家的技術同樣也帶來團隊的勝利，而玩家所得到的獎勵則主要是遊戲中的裝備（或金錢）。在遊戲當中，玩家的技術當然也扮演一定的角



色，像是所謂「走位風騷⁸³」的玩家，比較容易成功的避開攻擊，並且反擊對手。另一方面，遊戲中的裝備也在團隊合作中扮演很重要的角色，玩家若能夠獲得好的裝備，則在裝備的幫助下，在團隊任務中比較容易有較好的表現。當玩家穿著高等的裝備時，也可以一定程度上彌補技術的不足。另外，與英雄聯盟類似的是，在魔獸世界中玩家也可以看到每個玩家的個人貢獻——除了走位外，玩家可以安裝特定的 UI 來看每名玩家的補量、治療量等數值。在遊戲的結果方面，與英雄聯盟有所差異的是，玩家往往必須面對裝備分配的問題——由於在遊戲中主要的獎勵是裝備，而整個團隊所獲得的裝備種類與數量是有限的，因此遊戲中玩家得用不同方式來分配裝備：骰骰子、用 KDP 競標、用金錢競標、由玩家按貪或需、隊長分配等都是可能的分配方式，有時玩家也會交互運用這幾種方式來分配裝備。遊戲中僅有少數的團隊不需要面對分配裝備的問題，如隨機團隊中玩家是分別用骰骰子的方式決定所能夠獲得的裝備，每個玩家骰到的機率各自獨立，是由遊戲系統依玩家的職業來隨機決定玩家所得的裝備。

同樣的，在這兩款遊戲中，除了技術之外，玩家的「人品」也在團隊互動時展現。在英雄聯盟的玩家中，「好隊友」除了技術絕佳外，另一個可能是在戰鬥時，不吝於鼓勵隊友、願意跟隊友溝通，並且帶領隊友走向成功的玩家。這一類的玩家，在戰鬥不順利時選擇不責怪隊友，反而鼓勵其他隊友不要放棄希望，一起努力。

這樣的特質，當然是許多玩家希望隊友擁有的，以下這些英雄聯盟玩家都分別以不同的角度說明，他們希望能夠遇到「不嘴砲別人」、「願意溝通」的好隊友出現：

⁸³ 意指能夠操控人物走到適合的地方，恰好避過攻擊等等。走位很好的意思。



[一] lbsyhys114246 (lbsyhys114246) 0 推 / 2014-06-02 17:31:41

對呀... 這是團隊競技 又不是單人無雙 會分工溝通的隊友才重要!

[一] fb78536841 (星塵哥) 0 推 / 2014-06-01 19:43:26

引言回覆 d109424 的話：

隊友挺重要的，其實不怕輸單純怕都不溝通不幫忙的隊友...

中肯啊

有時候輸了也是心服口服⁸⁴

而在魔獸世界裡，同樣的，「好隊友」也在除了裝備之外，也有一些玩家公認的特質，像是願意學習、願意聽指揮、誠懇、承認錯誤。像是以下這篇文，便是玩家在論述新手玩家如何表現出好的人格特質，才能夠獲得團隊的賞識：

而新人受歡迎的特質中，[教了願意聽、願意試、願意學、願意改]，影響力很大。以我自己來說，花點時間等著裝備要求較低的團，然後密[我沒普通經驗，但有看過攻略，也有語音願意聽指揮]把誠懇態度端出來，不敢說一定會被錄取，但是每週幾乎都找得到機會。

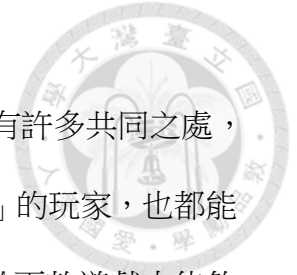
剩下的就是證明自己能做到自己聲稱的特質了。

另外一個小地方，別怕犯錯，但是發生了老實承認，記取教訓即可。

這也是很寶貴，且惹人憐愛(?)的特質。

[中略]真的，找到一個好隊友，即使是新人，都比甚麼裝備啊，裝等啊都珍貴。⁸⁵

⁸⁴ [一般] 好隊友才是王道[一般] 好隊友才是王道
<http://www.gamebase.com.tw/forum/60895/topic/97208953>



從以上玩家對於「好隊友」的特質敘述裡，可以發現其中有許多共同之處，玩家所期望遇到的好隊友都是團隊中能夠「溝通」而非「辱罵」的玩家，也都能夠重視自己的角色，態度積極、努力學習。另外，同樣的，由於兩款遊戲中能夠獲得獎勵的前提都建立在勝利之上，「好隊友」當然也包括技術的成分——能夠 Carry 或者不要一直滅團。換言之，「好隊友」這一詞彙所指涉的遊戲中的「德行」，同時可能包含技術與人格兩個層面，而雖然兩款遊戲在形式上有所差異，但是在對於「隊友的品格」都有相似的期望。

不過即便玩家對於團隊成員有相似的期許，他們實際上在團隊中所遭遇到的，以及對團隊內基本規則的理解卻有所不同。如我在前面的章節中所說的，英雄聯盟的玩家認為，他們常常遭遇到較不禮貌的隊友，「嘴砲」已成了遊戲中的普遍現象：

小弟剛從 Dota2 轉 LoL

昨天在新手場 我玩塔龍

有隊友是艾希

他只是會戰的時候不小心雷了一下

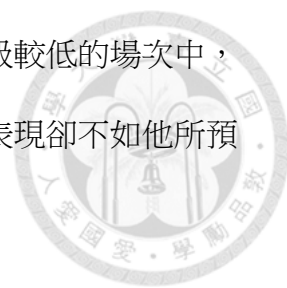
有隊友馬上說你等下全家_光之類的

這讓我很訝異 有必要這樣?

這不是新手場嗎? 在高端場也不用罵成這樣吧⁸⁶

⁸⁵作者 mantaray (蘭嶼)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [閒聊] 回鍋後的感受
時間 Wed Mar 5 20:25:05 2014

⁸⁶作者 NerVGear (Phantom)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [閒聊] 現在用所有頻嘴砲別人是常態嗎?
時間 Sun Oct 13 09:50:50 2013



在文章中，玩家驚訝於其他玩家的嚴厲言辭，他認為，在等級較低的場次中，隊友犯小錯的情況不必到需要辱罵的程度。然而，其他玩家的表現卻不如他所預期。

另一個玩家也有類似的遭遇：

我有看過版上關於嘴砲的文章[，]知道大家會說實力強就好了[，]

但我就是實力不強才玩歡樂場[，]也從沒打 RK 怕害到隊友[。]

上一場因為開場就有人跳掉[，]下路 1VS2[，]我走位不好加上碰到機器

人有被牽制[，]於是對面機器人直接開所有頻道罵我垃圾[。]

覺得很傻眼[，]以後遇到這種情況該怎麼辦[，]如果是同隊打的很爛被嘴

砲這我可以理解[，]可是別隊的...

也曾遇到對面的直接開所有頻道嗆我們的 JG 還 TOP[，]都罵的很難聽

加上自己這一次[，]難道現在打的好的都要用所有頻道嗆對面的難聽的

話嗎⁸⁷

與上一位玩家相似，這名玩家同樣吃驚於其他玩家的反應。在他看來，對手玩家並沒有任何責怪他的理由，但他自己卻遭受到對方的辱罵。

在互動適應理論(Interaction Adaptation Theory)中，個人的互動位置(interaction position)由三個元素組成：個人需求(requirements)、預期(expectations)與渴望(desires)，需求是指人類的基本需求，如人類的基本需求，如安全感、自尊等，預期則是人們認為會發生的，渴望是人們希望發生的(Griffin, 2012)。在上面這兩個例子中，玩遊戲可以視為可以滿足玩家個人需求的行動，而玩家對於遊戲中的互動也有一定預期，而甚至玩家也渴望可以遇到好的隊友，然而，其他玩家的嘴砲行為卻破壞了玩家對於遊戲的預期，甚至在第二個例子中，玩家的個人需

⁸⁷作者 ava28052283 (珊珊)，批踢踢看板 LoL，標題[閒聊] 現在用所有頻嘴砲別人是常態嗎?
時間 Sun Oct 13 02:21:54 2013

求也未被滿足。也因此，許多玩家對於英雄聯盟中的嘴砲行為表示反感：



嘴砲比較讓人討厭吧

我只是下班後，上來休閒放鬆一下的

打個遊戲還要被罵?

有些沒品到問候祖宗十八代，爸爸媽媽都請出來了。

[中略]

比起代打，嘴砲更令人慩[厭]惡!!!

重點是 現在嘴砲罵人髒話的，完全沒有在鎖的!!!

都回報 上百個了，貼照片的也只鎖個幾天

根本搞笑，完全沒嚇阻作用

至少也要鎖個一個月，半年吧...

→ habbit24 :有實力的不是怕代打 是怕東巴 你真的有搞懂ㄇ

[嗎?]12/09 17:51

只是打個電腦也是會遇到嘴你全家的，不小心撿到個電腦頭而已

打電腦 也有代打 東巴??

平均 2~3 場就有人嘴

嘴砲影響的人數 >>>>> 代打影響人數

嘴砲是不論你 打 AI、積分、一般 全都影響到

代打 也只是影響到 打積分的人而已

而且說真的 有實力的根本不受代打影響

有實力的人就打上去

因為你 10 場 有可能 10 場都遇代打嗎??

平均下來 10 場遇一場代打就感覺蠻難的了...

更何況 代打有可能跟你同隊，其實比率是 50% 50%

有了代打只是讓一些打不上去的人多一個藉口說

"我就是都遇到代打、東巴，才打不上去"⁸⁸



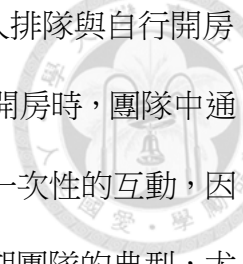
在這裡，玩家表達了討厭嘴砲更甚於討厭代打的狀況，並且指出，以嘴砲的盛行狀況，即使只是打電腦的英雄聯盟玩家也會受到影響。

然而在魔獸世界中較少有這樣的現象。有些行為（如嘴砲罵人）雖然不被一般玩家所喜愛，但在實際遊戲時卻已經司空見慣，玩家也不得不被迫習慣這樣的現象。

為何如此？我認為根本原因是，雖然遊戲中有兩種「德行」的衡量方式，但在遊戲的發展與社群的互動下，某些「德行」開始在玩家心中佔據比較重要的地位，甚至也成為玩家是否能夠加入社群的關鍵。因此以下我將討論「人品」與「技術」這兩種德行如何在此兩款遊戲中被展現、影響玩家間的互動與團隊合作，以及進一步地成為社群中的主流。

由於遊戲中的德行主要牽涉地是團隊中的互動，因此我先由團隊來開始討論。如果將英雄聯盟與魔獸世界中的團隊，依照團隊成員關係維持的時間長度來看，可將團隊分成短期團隊與長期團隊。我所指的短期團隊，特別偏重遊戲中各種一次性的組隊形式，玩家所遭遇到的是大多是先前不認識的玩家，可能方式是由系統隨機選取或者是自行在遊戲頻道、討論區尋找；而後者則是非一次性的團隊，團隊成員有較頻繁的互動，彼此間往往會認識，並且有較為深入的交談，常常也會定期出團。在英雄聯盟中，一般對戰、積分對戰、ARAM、電腦對戰都可視為是短期團隊，而戰隊則是長期團隊。介於這兩種類型中間的是固定雙排或多人排

⁸⁸作者 halfy (沒事找事作)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [閒聊] 關於 嘴砲 與 代打 的嚴重性
時間 Mon Dec 9 16:32:25 2013



隊、自行開房的玩家（在各種模式都可以多人排隊），雖然多人排隊與自行開房的玩家所參與的也是一次性的戰鬥，不過因為多人排隊與自行開房時，團隊中通常都會有一個以上彼此認識的玩家，也因此可能有較長期、非一次性的互動，因此我將之視為中間類型。魔獸世界中，公會團、固定團則是長期團隊的典型，尤其是要求每週固定出團時間的團隊更是如此；短期團隊則是玩家在組隊頻道所找到的野團，或者藉由地城搜尋器找到的隨機團。當然，在魔獸裡面也會有中間類型的出現——團隊中有部分玩家彼此並不相識，但部分玩家為固定成員，這在組隊頻道中喊的團尤其容易發生，因為有可能團隊中僅缺少某些位置，需要從外面找人補位。

第二節 遊戲中的短期團隊

在魔獸世界的短期團隊中，最為人詬病的是隨機團隊中的隊友，如同我在前面的論述中所提到的，玩家認為，隨機團隊中的團員很常是所謂的「地雷」，這些玩家表現不好，或者是缺乏對遊戲的基本了解。在這些玩家的戰鬥狀況中，另一種很常聽到的是其他玩家評論某些玩家「划水」的狀況，也就是搭便車玩家過多的狀況，這些玩家不用心打團，期望付出最小的努力就獲得勝利。

對多數玩家來說，這些玩家的表現既缺技術，也缺人品。不過如同我在前一節中所說的，在隨機的遊戲設置下，任務的難度被調低，也因此，玩家不用達到很高的攻擊量或治療量也很可能可以達成任務。也因此，許多玩家面對這種看來缺乏遊戲中「德行」的玩家時，抱持著一種默默接受的態度：

後來我就發現了有兩個 DD 完全不動連打都不打

於是在二王結束後 我就說有兩個 DD 是掛網的踢掉吧

然後就一路打到結束，沒人說話，掛網 DD 也沒被踢，也繼續掛網

這種風氣，無可奈何⁸⁹

這種態度並非無由而來，而是互動適應下的結果。如果我們用互動適應理論來看待這樣的現象時，會發現玩家的個人需求雖受到滿足，但同時玩家也發現其他玩家的舉動並不符合他們的期待與渴望，但既然其他玩家沒有反應，自己的需求也沒有受到妨礙，因此祇得接受這樣的風氣，調整自己的期待。

事實上，對於隨機團隊中的團員，遊戲社群裡已經有一套說法：

推 KaworuNagisa:隨機團隊你希望有什麼素質?反正只是隨機而已 有人掛網只是剛好[,]這年頭要要求別人 現實社會有輿論壓力都會被河蟹了[,]你在虛擬世界和一堆大陸雞這種沒文化道德的講道理[,]我看你乾脆去當法師騙財騙色還比較多人信你 12/14 15:20⁹⁰

玩家在遊戲中，可能遇到多次隨機團隊裡「沒人品」的狀況。在調整了自己對團隊的期許後，玩家 KaworuNagisa 便評論「在虛擬世界中別跟沒文化道德的人講道理」，在這裡，玩家將調整自己期待的原因歸因到其他玩家的品格不佳、素質不好。另外的一些玩家也表達了相似的看法：

→ adasin:因為只是隨團阿 除了特定王 不用顧也死不了人 死了也無謂[,] 隨團就是一個各種拼命秀下限的副本 ... 07/04 12:51

⁸⁹作者 TimeArrow (總是)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [閒聊] 隨機考驗人性
時間 Tue Nov 27 20:54:39 2012

⁹⁰作者 TimeArrow (總是)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [閒聊] 隨機有趣的事情
，時間 Fri Dec 14 06:22:39 2012



推 reaturn:隨機風氣的問題在於，你認真的做自己的事然後抓團隊害蟲
[，]幫你說話的沒有，反而說風涼話的很多。與其被人公幹，不如也擺
爛；滅個三次他們就會乖了或是散團 07/04 13:02

→ Maus:之前打團隨遇過有賊嗆一個薩滿輸出低還一直指揮要別人幹
嘛[，]從 TOT 二王往三王的路上一路數落薩滿如何如何[，]薩滿只緩緩
說:我是補,賊就閉嘴了 07/04 13:22

推 xien721:根據我隨團的經驗通常最 X 幾乎都是 DPS,團隨輪不到坦補
放心[，]一堆 DPS4 5 萬不知道怎麼打的，排補看到那種 DPS 真的想狂
暴 07/04 13:28

→ Parhelia:隨機團隊就是要練 carry 啊啊啊啊啊 07/04 13:33

→ LordSo:還有 dd 打輸補 嗆說我打沒低多少要人閉嘴的[，]所以團隨
會比賽擺爛不是沒原因的 07/04 13:39

推 OTZorzon:遇過 SoO 隨機一王,補師全站同一邊,感覺搞不太清楚狀況
XD 07/04 13:49

推 enchiyi:上週陪公會分身打 LFR 拿黑龍王子的任務[，]我一個滿裝暗
牧可以打出 9 個墊底 DD 加起來的 DPS (? 07/04 13:50

→ cookieyue:那安琪大大遇到的 dps 還算打的高了吧 有沒有看過 2-16
名[，]加起來跟第一名差不多的 07/04 13:52

推 a41503:我是在打 12 王的時候補量是全場 50%... 07/04 13:54

推 OTZorzon:而且補站同一邊最後也是過啦,頂多死幾個減傷弱的職業
XD 07/04 13:58

推 SPAEK:隨團就顧好主副坦 大傷害來準備拉血 不閃招的直接讓他
躺 07/04 14:01

推 enchiy:@cookieyue 我打 45 萬，墊底的 4 萬出頭 9 個加起來差不多

BTW 是打鋼鐵蠍子 :| 07/04 14:03

→ cookieyue:我那場遇到從第二名就是 4 萬..利[厲]害了吧[，]星期三的事情.. 07/04 14:10

→ enchiy:那就只能笑了 07/04 14:24

→ BigCat:「幫你說話的沒有，反而說風涼話的很多。」版本初有一次碰過瞬間 HPS 超高但撐不完英勇的補聖[，]想說隨團算了，這樣子打完一個隨團以後下個隨團又碰到他[，]有一個也是連續打的補就出聲了，說補聖根本沒在補[，]結果竟然是熊坦罵那個補「你有補比他高再說」[，]我還來不及貼 DM 那個補就退了，我也退了 (默 07/04 16:28

→ enchiy:我有一個朋友打 LFR 就是開場英勇打完就發呆，DPS 還在前 5 :| 07/04 16:37

→ reaturn:被鎖文的那串想改善環境的跟隨團現況我只想說：平庸的邪惡 07/04 16:40

推 apprentice08:隨團補就把統計 UI 全關掉，盯自己和坦的血條不要死，[，]團補 CD 到就放，當自己瞎了撐到東西噴進袋子就好[，]曾遇過 550 神牧補的比 496 沒滿還低，整場只放輝環，挑出來其他人反而一副你管太多，他繼續輝環到底修[羞]恥心不知去哪[，]裝爛打不高不夠奶沒關係，有用心打就好，真的受不了[，]擺明進來混的，可隨團很多喜歡做善事的人!?!太認真反而容易得內傷 07/04 20:51




→ enchi:同上，我覺得要指責別人就要夠酸 夠噏 加上屌打他們[，]
然後酸到他受不了，然後又找不到理由[，]不然還是乖乖打就好，不夠
有霸氣不夠壞根本氣自己而已 07/04 21:02⁹¹



在玩家的描述中，隨機團隊有幾個特徵：玩家技術不佳、玩家人品不好、
玩家也缺乏正義感。在這樣的團隊中，如果玩家對這些划水玩家看不過眼，
反而會遭受到團隊中其他人的指責。

在第二章的分析中，我將玩家打隨機團隊時的狀況歸因於玩家為了避免
溝通成本增加，因此避免與對方溝通；在第四章中，我則敘述了魔獸世界中
「可接受的最低下限」的存在。但在這章中，可以發現當玩家敘述其他玩家在
隨機團隊中的表現時，一方面有時利用到成本效益的考量：「因為只是隨
團阿 除了特定王 不用顧也死不了人 死了也無謂[，] 隨團就是一個各種拼
命秀下限的副本」，另一方面，玩家也引入道德的描述「到底修[羞]恥心不知
去哪[，]裝爛打不高不夠奶沒關係，有用心打就好，真的受不了[，]擺明進來
混的」、「被鎖文的那串想改善環境的跟隨團現況我只想說：平庸的邪惡」，
玩家用了「羞恥心」、「邪惡」這樣的字眼來描述隨機團隊的狀況。從而，隨
機團隊裡的「不說話」不僅是因為成本的考量，而更是因為玩家認為當下在
隨機團隊溝通是沒有意義的，因此最後選擇到討論區上抱怨。這個沒有意義，
一方面雖然是溝不溝通對是否勝利或許沒有影響，但另一方面，同時也代表
著玩家對於其他玩家「遊戲人品」的放棄。就如同其他玩家所說的：「幫你
說話的沒有，反而說風涼話的很多。」。


⁹¹作者 hwsh60013 (夏洛特)，批踢踢看板 WOW，標題[閒聊] 當個隨機團隊的補師
時間 Fri Jul 4 12:47:43 2014



換句話說，玩家對隨機團隊中的玩家，無論是在「技術」或者是在所謂的「人品（遊戲態度、可溝通度）」都不認為可以期待。如果我們將玩家對隨機團隊的失望視為互動適應的結果，那其過程便是玩家在不斷遇到「不僅沒有達到自己的渴望、也低於自己原本的期望」的玩家後，調整了自己的期待，並且將這樣的調整歸因到隨機團隊內玩家的缺乏人品與技術。

除了隨機團隊之外，玩家在遊戲頻道上喊團後所組成的野團也是一種短期團隊的類型（同樣的也適用我前面所說的中間類型）。在這種團隊中，由於有主要組隊的 RL 出現，RL 可以要求進入團隊的人的裝等與成就，也因此，如我在第二章所分析的，在理性計算的前提下，即便只是短期加入團隊的玩家，也至少得達到 RL 對於裝備的要求，才可以得到入團的機會。這樣的狀況也引起了某些玩家的不滿：

對新手來說，打擊更大的是跟團的問題。古時候沒有隨機或彈性團，因此要下副本比較需要仰賴公會(當然野團也有)，因此公會組織比較強盛，找個公會跟未來就有機會，公會也比較願意帶新手或給新手機會。可是現代”科技發達”，因此公會相對跟著弱化變少，人少更是一大殺傷，因此新手如果沒有親友團一起進來玩，就只有在隨機團存活的分。不少彈性徵人一開口就 550+，如果我沒弄錯的話，彈性不是只能拿到 540？我不是不能理解老手希望少減團或帶小號，裝等喊高點的確美好流暢，但是新手從隨機畢業之後，拿著 528 要怎麼存活得下去？在怎麼著去永恆龜一輩子也是 535 而已，出了橘披也上不了 550。更甚者 10 人團要 580、或彈性打著 520 佛心團，你一但真的密了 520 裝等，馬上就會收到：[我們要 550 的喲。。。]。老手們裝等高了之後，似乎就忘了他們當年如何長大，也似乎不在乎是否有新手繼續進來。當然你可以說，偶



爾有真佛心團想收，只是辛苦點，碰碰運氣。只是這個”辛苦”二字就戳到重點了。老手覺得你若不爽就不要玩，沒人強迫你；新手卻覺得玩個遊戲跟上班一樣累，不如不要玩，於是就真的閃人了…然後人就越來越少，伺服器不斷的合併。我們當然可以義正嚴詞的強調付出與收穫的道德正確性，但一款遊戲的生命是由源源不斷的新手支撐的，大量新手流失只會讓遊戲快速滅亡，老手所得意的成就也只會變成無用的數位訊號。然而大多數老手認為新手流失只是爛草莓，卻沒有人發現整個遊戲環境的”人”變質了。⁹²

在這裡，玩家評論到，對於裝備的要求是對遊戲永續經營的傷害，並且是一種「整個遊戲環境的『人』變質了」的狀況，暗示著遊戲中玩家德行的失落。不過，對於裝備的要求，一方面，如果以我在第二章所述的理性計算的考量下，的確可以增進團隊的勝率；但另一方面，其實也可說對短期團隊裡面「缺乏人品與技術」的彌補。一名玩家這樣回文：

"隨團誰管你開招啊" "誰管你人有沒有到 有沒有魔 就只是隨團耶"

不閃招就算了 補沒到照開 人家喊等等也沒在管 滅了才怪來怪去的很多阿...

如果來的人都是這樣的心態

你不覺得那些組團的要求裝等其實一點問題也沒有嗎 <-我真的這樣覺得⁹³

在這裡，雖然玩家所討論的是自行組隊的野團，並非系統隨機分配的隨機團隊。但在隨機團隊的低人品低技術風氣下，玩家也將自己對隨團的印象，放到也

⁹²作者 flygalaxy (人)，批踢踢看板 WOW，標題[閒聊] 回鍋後的感受
時間 Tue Mar 4 11:48:17 2014

⁹³作者 millcassee (貝雅)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [閒聊] 回鍋後的感受
時間 Tue Mar 4 15:55:26 2014

團中，因此在玩家看來，團隊 RL 對於裝備與成就的要求相當合理，因為這一定程度代表玩家的技術，證明玩家至少可以打出一定的水準。而由於團隊 RL 並不清楚玩家的人格特質，除了裝備外，玩家也難以證明自己，只能仰賴偶爾的「佛心」RL 出現，才能在沒有所要求的裝備水準的情況下，以誠意（人品）感動對方。

在英雄聯盟中，玩家對於技術的要求也隨處可見。對玩家來說，英雄聯盟裡面依照積分來配對的方式，讓只要有搭便車玩家出現，團隊便很有可能會輸。在這樣的狀況下團隊壓力增強了，也讓玩家更會傾向於在遊戲中間指揮或嘴砲其他玩家，希望其他玩家能照著他所認定的策略去走。在遊戲難度不減的狀況下，玩家間的衝突增加，而這些衝突的核心不僅僅是玩家的態度，更圍繞著玩家的「技術」：

今天下午排 NG 雖小到撞同樣的四人組二次

一開打就在那邊吵吵鬧鬧

偏偏我又打 JG，全路都要去幫一下

GANK 有小失誤 四個就開始輪流嘴砲

團戰他們腦衝幫不了，或我還在吃 BUFF 就亂開戰(通常是被單抓)⁹⁴

⁹⁴ 作者 DevilEnvy (恩維)，批踢踢看板 LoL 標題[閒聊] 關於四排組隊罵一人的情況
時間 Fri Sep 27 18:07:47 2013

在遊戲中，玩家常在認為其他人技術不好，或者是有所失誤的狀況下，選擇責怪其他玩家。當其他玩家開始辱罵時，玩家彼此之間很難在遊戲中真正「溝通」，

甚至難以避免衝突。一名玩 support 的玩家到討論區上求助，想請教要如何能夠讓其他玩家不要罵他，得到下面的回應：

推 operation :為什麼這個問題會永不間斷的出現 他嗆你就檢舉他

→ aoeu :嗆回去 "我沒裝居然還檢到頭 你 AD 怎麼打的"

我個性比較希望和平相處所以是不喜歡嘴人的

→ WarIII :因為你戰犯抓的比別人慢阿先怒噴漿狗單機都不來幫

推 Harute :因為你太慢出聲 先講話先贏⁹⁵

這名玩家自承自己的性格比較和平，不喜歡罵其他玩家，可是在討論區中，面對這種狀況其他玩家所能給的回應建議也多半為：先罵回去、不理他、你自己 carry 就好。事實上，也有許多玩家認為這名玩家會遇到這種狀況，便是



圖 5-1 漫畫《我的隊友都是...》，網友「神之豆腐」作

⁹⁵作者 vivantan (六小福)，批踢踢看板 LoL，標題[問題]請問 SUP 到底要怎樣不要被罵？
時間 Fri Oct 11 23:42:23 2013

他玩家辱罵。



在這樣的遊戲狀況下，與魔獸世界的短期團隊相似，玩家很難在隨機配對的玩家隊伍中順利與對方溝通。相反的，在經過幾次的遊戲之後，如同玩家在討論區上回應的，他們了解到在遊戲中一旦被其他人攻擊，最好也能夠反擊回去，才不會在遊戲結束後成為「戰犯」。

另一種前面討論到的遊戲德行「技術」則可對應到英雄聯盟中玩家稱為「carry」的行為。所謂的 carry，一般所指的是玩家的技術表現很好，可以帶領團隊的風向。上圖⁹⁶玩家「神之豆腐」畫的「『英雄聯盟』我的隊友都是……」漫畫中，也將隊友歸成幾類，而其中的「Carry 型隊友」，其表現的態度便是前述玩家所希望看到的：「不怕，還有我們在」、「超級兵到敵陣了，我們來完結遊戲吧」，小標評語則是「希望，總是會出現」。在此，Carry 型隊友一方面被描述為在技術上較強的 player，另一方面卻也表現「跟隊友溝通、鼓勵隊友」的正面人格特質。

然而，這樣的正面人格特質，是以良好的遊戲條件為前提。在漫畫中，Carry 型 player 旁的數字「15/0/5」、「23/5/12」便是顯示 player 在遊戲中的表現。第一個數字是擊殺數，是 player 殺掉對方 player 的次數，第二個數字則是 player 自身的死亡次數，第三個數字則是助攻次數。在這張圖片裡的 Carry 型 player，便顯現出擊殺數多，死亡數少，助攻數多的特點，這也暗示著他們的技術。

在此，player 的技術成為態度的前提，如果 player 的態度好，但技術不佳，那麼 player 免不了被其他 player 辱罵；如果 player 的技術好，態度佳，那便是其他 player 眼中的 Carry；最後，即便 player 的態度不佳，但當 player 的技術好時，也會有其他 player

⁹⁶ 取自[達人專欄] [LOL]我的隊友都是...<http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2140794>

支持，像是知名玩家統神。

事實上，Carry 是英雄聯盟中最为受稱道的優點，似乎同時有技術與人品，但玩家在使用這個詞彙時意義往往比較偏重玩家的技術面向。在英雄聯盟討論版上，可以看到許多玩家徵 Carry 玩家的文章：



- 186 + 7 6/19 japan1995 [揪團] 無經驗新手求積分 carry
- 187 + 2 6/21 blueprince [揪團] 積分前十場徵求高手 carry
- 188 + 6/21 supercatla [揪團] 銀 1 徵人雙排喔.. 來個 carry
- 189 + 5 6/22 supercatla [揪團] 銀 1 BO5 找 AD Carry @o@
- 190 + 2 6/24 tohd0414 [揪團] 銅 II 衝 I 求 CARRY(已徵到
- 191 + 6/25 FableKevinS [揪團] 升金牌 BO5 求 carry!
- 192 21 6/27 rex830521 [揪團] 銀 5 上路求 carry(已徵到 thx)
- 193 + 1 6/27 Mrsecret [揪團]跪求高手 CARRY 兩 BO~~~~~(已徵到)
- 194 + 6/27 he00471485 [揪團] 銀 1BO5 跪求 CARRY 一場
- 195 + 6/28 Xiaohei [揪團] 深夜積分雙牌 求 Carry
- 196 + 6/28 supercatla [揪團] 金五.. 找 AD Carry 雙排唷.. ^^
- 197 + 2 6/28 n3rd [揪團] 金一 BO5 求高手 CARRY
- 198 + 6/29 supercatla [揪團] 金牌 BO3 缺 AD Carry.. ^^
- 199 +18 6/30 Mairu [揪團] 銀牌小妹快崩潰求 CARRY
- 200 + 5 7/03 cherub816 [揪團] NG 感謝隊友 CARRY (收)
- 201 + 7/06 Mrsecret [揪團]銀一 BO3~跪求大大 CARRY 小弟一場~~~~(秒徵…



如果細看其中的文章，可以發現求 carry 玩家主要還是以徵求技術為主：

我是一個金一守門員 BO fail 5 次了

求高手開小號凱瑞我

目前 1 勝 1 敗

成功上白金後 我會發 超長篇上白金 U 質文 回饋 LOL 版

拜託了 不想 fail 6 次⁹⁷

BO3 最後一場

目前一勝一敗

跪求大大 CARRY 一場

小弟僅剩一點 P 幣當回報

不強求輸贏

好好打就 OK 了~~~~~

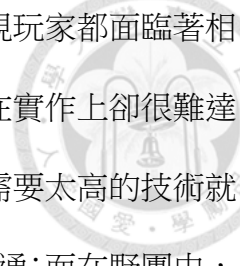
也不現金三以上喔~揪咪~~~~⁹⁸

徵求 Carry 的玩家可以徵求到技術較好、遊戲中牌位較高的玩家，帶他們上比較高的牌位，並且某些玩家會允諾回報。在此，Carry 最重要的還是玩家的技術面向——玩家目前無法單靠自己升上較高牌位，因此找尋另一個技術較佳的玩家來「Carry」。

⁹⁷ 作者 n3rd (ErgOTech)，批踢踢看板 LoL，標題[揪團] 金一 BO5 求高手 CARRY
時間 Sat Jun 28 13:45:40 2014

⁹⁸ 作者 Mrsecret (孤單老人，批踢踢看板 LoL，標題[揪團]銀一 BO3~跪求大大 CARRY 小弟一場
~~~~~，時間 Sun Jul 6 22:41:31 2014





在英雄聯盟與魔獸世界這兩款遊戲的短期團隊中，可以發現玩家都面臨著相同的困境：雖然玩家對於其他玩家的技術與人品都有期許，但在實作上卻很難達成。在魔獸世界裡，隨機團隊因為遊戲設計的關係，讓玩家不需要太高的技術就可以拿到勝利，因此玩家不需要太高的技術，玩家間也放棄了溝通；而在野團中，玩家的技術則以「看裝備」的方式被強調，不過對於玩家的人品卻無法被測量，在此，玩家的裝備成為玩家作為衡量遊戲參與者的德行的關鍵。

在英雄聯盟裡，玩家也遭遇到類似的問題，但比魔獸世界更為嚴重的是玩家面臨更困難的戰鬥，在為了避免被其他玩家謾罵的狀況下，有些玩家採取防禦性謾罵的方式回應謾罵，這也造成玩家間的溝通更加困難，而選擇不謾罵的玩家也會對遊戲時遭受到的對待感到困擾。唯有「夠 carry」的玩家，在技術上能夠服人，才較可能進一步改變隊伍的氣氛。在此，遊戲的技術同樣被視為是遊戲中最重要德行。

簡而言之，在短期團隊中，玩家間傾向於強調「技術」這一遊戲德行，而選擇性的放棄了「人品」這個特質。這也與 Ostrom (1990) 的研究呼應：人們在較小的、邊界被清楚定義的長期團體中，才能夠維持團體中的優質合作，禁絕不良參與者出現。

不過，在英雄聯盟中，另一個要素讓玩家在崇尚技術德行的同時，也認為缺乏技術的玩家也缺乏了「人品」這個德行。這個關鍵要素就是遊戲中的獎勵：積分。

舉例來說，有玩家便以「銅銀被瞧不起不要怪人，你們同類就是欠瞧不起。

<sup>99</sup>」為題，發表了下面這篇文章：

---

<sup>99</sup>銅銀被瞧不起不要怪人，你們同類就是欠瞧不起。by jacky870116 2014-04-04 05:34:48 <http://forum.gamer.com.tw/C.php?page=1&bsn=17532&snA=394238&subbsn=0>



銅銀都喜歡搞些很好笑的事情

- 1.搶位先喊先贏搶輸就秒鎖或硬搶
  - 2.老是喜歡說自己被雷 其實自己跟屎沒兩樣
  - 3.喜歡說自己小號 本尊多強 要ID給不出來 給ID+好友不敢回應
  - 4.別人Carry你 有觀念的Call大小龍 Buff戰 你不只不去 還丟下一句  
靠悲哦閃三小?
  - 5.嚴重買分 我爬小號期間 看過很多鑽框 白金 隱分在銅銀 比如什麼  
明什麼天什麼過什麼後什麼欸
  - 6.喜歡把過錯推到JG 不GANK AP 不跑線 AD 不會打 SUP 不會跟
  - 7.不肯接受正確的觀念 鱷魚逆風硬要出攻擊裝 雷玟出坦裝
  - 8.用很奇怪的角色 卡特 SUP 龜甲萬上路 提摩 SUP  
(別跟我說統神也這樣玩 他能一直龜甲萬上路爬菁英我到他家給他跪)
  - 9.我打小號都是對面太爛 你打銅銀都是隊友比較爛 我還希望你在對  
面勒
  - 10.慣性RK練角 放爛嘴砲 不差這一場啊 然後我結束看 BO3 1勝1敗2  
小時過後掉BO 還真不差
- 還有 銅銀當遊戲被人電歪都喜歡說 "只會看牌位 你現實多屌?"
- 不要老是喜歡說別人自大 瞧不起銅銀 先想想自己做得如何吧

銅銀是指英雄聯盟中積分等級最低的兩個牌位，銅牌與銀牌。在前幾章我有提過，就遊戲的積分篩選機制而言，在低積分區的玩家特別容易遇到搭便車玩家。而這本文中，則直接把銅銀玩家歸類到「人品不佳且技術不好」的行列。在這一系列的陳述中，銅銀玩家一來人品不好：「搶位先喊先贏搶

輸就秒鎖或硬搶」、「喜歡把過錯推到 JG 不 GANK AP 不跑線 AD 不會打 SUP 不會跟」、「慣性 RK 練角 放爛嘴砲」，二來技術不佳（並且違背遊戲中的公平）「嚴重買分 我爬小號期間 看過很多鑽框 白金 隱分在銅銀 比如什麼明什麼天什麼過什麼後什麼欸」。

上述這兩者都牽涉到遊戲中「德行」的部份，然而，實際上，銅銀玩家是否真的如此，在沒有統計數據的狀況下，恐怕很難有人直接下結論。的確，就遊戲設計上來看，銅銀玩家的確是在遊戲框架對「技術」的定義下，技術不佳的玩家（如果技術好分數就高）。而銅銀玩家中，由於遊戲的積分制度，也可能有比較高比例的「態度不良」、「搭便車玩家」（如果我們認為這兩者的確會影響玩家的獲勝機率的話）。然而，這些狀況雖然可能在銅銀玩家中較多，但卻不代表銅銀玩家都是這樣的玩家，這樣的全稱式命題，等同於將銅銀玩家直接視為缺乏遊戲內德行的玩家。

而同時，由於銅銀本來就代表了玩家缺乏「技術」方面的德行，佔據在遊戲階序中較低的位置，在社群中以「技術」為主要評判標準時，銅銀玩家也沒有籌碼（譬如說玩家暱稱為「人權指數」的 rank 積分）去這名玩家反駁在「人品」方面的評價。相對的，這名批評銅銀的玩家在文章一開始便貼上了自己的積分：「聽說發文要貼人權 (改這名子[字]是蠻好玩的 只是要講本尊 ID 也真的很麻煩)銀牌戰隊的我只打過一場 我也不知道怎這麼低」，在單人積分上這名玩家是鑽石一區，戰隊積分則是銀牌二區。在展現他積分的同時，這名玩家證明了自己在遊戲中技術的較高階序，這樣的貼文暗示著「除非你積分比我高，否則別說話」，因此也仿佛順理成章的（其實是建立在遊戲視技術重於人品德行的前提下）獲得批評銅銀玩家的正當性。

另一方面，在第三章中所提到的遊戲定規，也被玩家拿來證明銅銀玩家的確沒學「好」：「不肯接受正確的觀念 鱷魚逆風硬要出攻擊裝 雷玟出坦裝」、「用很奇怪的角色 卡特 SUP 龜甲萬上路 提摩 SUP」，不過，就如同我在前面的章節中所說過的，雖然玩家慢慢習得在遊戲中未成文的「定規」，但同時掩藏在定規背後的計算與僵固，也讓玩家漸漸失去了遊戲中想得到的「自由」。當玩家將這樣的特質同時歸類到銅銀玩家的不良特質時，暗示了遊戲中的定規、遊戲中的階序與遊戲中道德判斷的結合。

相對於銅銀玩家缺乏各種德行，在玩家社群的論述中，菁英、鑽石玩家則似乎「人品」比較好。這一方面可能來自於高積分玩家在討論區中的分享：

其他爬分攻略心得也沒什麼

版友們可能都有提過

頂多我能再加的就是…

- 1.掌握各版資訊以供META分析
- 2.在低潮的時候換換跑道 雖然撞牆期怎麼打都慘
- 3.一定要保持最佳精神和設備狀態 [官方問題就無解了]
- 4.得失心不可太重 保持平常心
- 5.信任隊友 互相配合
- 6.千萬別鐵齒不信邪 卻不能找藉口
- 7.要求不了別人 自己做好本分<sup>100</sup>

也同樣的，這名玩家發文時，首先說出自己在遊戲中的積分「要結算了 在白金一止步」。在遊戲中，白金是僅次於菁英、鑽石的分區，也算得上是遊戲中技術好的玩家了。而這名玩家所分享的「觀念」其實包含的幾乎屬於「人品」面

---

<sup>100</sup> 作者 VongolaXI11 (KiRinBoss)，批踢踢看板 LoL，標題[心得] 積分技巧與想法  
時間 Fri Nov 8 00:58:55 2013

向，也有些玩家相信，這其實才是爬分的訣竅，例如在同篇文底下推文表達意見的這名玩家「推 Fantasyweed :一百分 因為我也是這樣爬到白金一的」。「人品」雖然未必與遊戲中的牌位結合，但在社群中，當積分牌位高的玩家出來分享關於遊戲人品的心得時，玩家往往可以用他的牌位來証成「好態度就有好牌位」，相對的，卻少有銅銀玩家出來分享「我們的人品也很好」的文章，即便有人分享了，或許也會被質疑「牌位爬不上去，這有什麼意義」。當在遊戲中積分牌位以及「技術」占了主導地位時，玩家的「人品」便變成依附在其上，兩兩相互証成卻近乎套套邏輯的次要價值。

### 第三節 遊戲中的長期團隊

當我們把目光放在長期團隊，則會發現長期團隊呈現出與短期團隊截然不同的狀況。

在魔獸世界中，對公會團或固定團來說，「穩定常出團且可溝通」的團員是最為重要的。因為固定團或公會團多半維持每個星期一次，每次成員差不多固定的出團方式，所以對團長來說，能有可以穩定出團的成員才能夠維持這樣穩定的出團頻率，如果能穩定出團的團員人數不足，那團長每週都會陷入另外要找人的危機，少了很多研究任務的時間，也增加任務失敗機率。另一方面，由於遊戲中的裝備是可以沿用到下一次的，因此當團員固定後，將固定團員的裝備提升將會為團隊帶來較高的任務成功率。綜合以上兩點，對 RL 來說，維持固定團的關鍵在於穩定的團員，以及在不斷出團的過程裡，慢慢提升固定成員的裝備，以提升整個團的戰鬥力。不過，每次出團也會遇到裝備分配的問題，就如同短期團隊通常有 RL 明定的規則或者是由系統分配，長期團隊中，RL 也在分配裝備上扮演非

常重要的角色。

在這個過程中，一種「以公會（團隊）為重」的德行便出現了。不同於一次性短期團隊以技術為重的思維，長期團隊的 RL 往往用更長遠的眼光來看團隊中的合作，也因此「技術德行」的重要性在團隊中下降了，「人品」反而才是 RL 注重的重點——這名玩家能否穩定出團、能否以團隊為先、能否虛心接受並改正自己的錯誤，都是 RL 考量的重點。

而事實上，也有不少公會計算 dkp（可換裝備的公會點數）的方式是看玩家的出席率，是否願意成為團隊替補等，雖說打贏也有加給，但基本的 dkp 點數主要是由玩家在公會團中的參與率決定：

基本上，MC DKP 會比照 ZG 的給分方式

1. 準時出團者，DKP + 3
2. 跟完全程者，DKP + 3
3. 每掉落一件紫裝，全體 DKP + 1
4. 首殺獎勵：DKP + 10
5. 拓荒新王未推倒之安慰獎：DKP + 2<sup>101</sup>

另一篇也採差不多的獎勵模式：

如何贏得點數：

- .報名且準時獎勵+2(報名一律要前一天報名才可以，當天一律不算)
- .zg 計分團指揮獎勵+2(中途離隊不記[計]分)
- .MC 計分團指揮獎勵+3(中途離隊不記[計]分)
- .計分團領隊獎勵+2(中途離隊不記[計]分)
- .記分員獎勵+1兩天已內登錄討論區

---

<sup>101</sup> [WoW][惡魔黨] MC DKP 計算方式 (請簽到) by PERON 2006-08-20 01:26  
<http://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=285&t=199764&p=1>



- .總分統計每登入一天就獎勵+1(由公會計分幹部超級建統合)
- .初次推王獎勵+3
- .出團時間 1 小時獎勵+1不滿 30 分鐘不記 1 分
- .補不足人數的人基本分數 1 分滿第 1 小時 30 分鐘開始算時間加分，以後每 1 小時算 1 分 d k p
- 以上將會依造公會狀況進行調整

- .遲到扣除 50%(只要超過 20 分就算遲到)
- .早退24:00 以前扣除 50%
- .缺席-2(超過遲到時間後且隊伍已經組滿視同缺席-2dkp)
- .集合開始後加入戰場者,扣除當次所得 50%,並與遲到所扣除之 DKP 累積計算
- .不聽指揮導致滅團情節重大者-5
- 以上將會依造公會狀況進行調整<sup>102</sup>

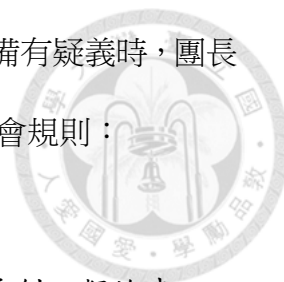
當長期團隊形成時，RL 以更長遠的眼光來篩選團員，此時，一名團員適不適合「合作」不再如之前僅取決於其技術，而更取決與他跟他人的互動能力。當一名團員擁有這樣的互動能力時，才能夠被團長認為是「好團員」。此時，「好」的定義從技術為主，漂移到了人格特質，「人品」這樣的德行取得了重要地位。

由於團長在固定團中的分配物品時，考量的重點在於團隊，所謂的「分配公平」也更增添了團隊色彩。在短期團隊中，玩家間常用「一需制、擲骰子」等方式來決定裝備如何分配，不過在長期團隊中，雖然也可以採用一需制、擲骰子，

---

<sup>102</sup> [問題] 我們公會的 dkp 制度 大家煩請指教 fish\_fish (想溫馨)  
發佈時間 2006-05-18 17:08:08 <http://www.gamebase.com.tw/forum/4715/topic/72099600/>

或者用公會的 dkp 競標，不過當用既有的規則決定誰能索取裝備有疑義時，團長很可能用玩家的職業角色來衡量誰可以拿到裝備，如以下的公會規則：



主坦優先選裝條款適用，但僅限於防戰裝與防戰武器，雙手劍之類的武器或爆擊裝則不在優先條款限制。

目前擁有 roll 裝與 dkp 買裝權利者，僅限藍鬼等級以上 (原訂惡鬼等級)，此條文會斟酌調整狀況。請青鬼級的伙伴利用平常時間多刷裝，把自己的裝備提升到 BBSSD 級藍裝，再找幹部檢查。<sup>103</sup>

無論如何，在魔獸世界中，比起純粹用能力衡量貢獻，玩家更常將所有玩家的付出均一化，用每個人都有均等機會（一需制、擲骰子）的方式來分配物品，此時所謂的「公平」是在於機會上的均等，而常常與玩家的遊戲技術沒有直接相關，只要有獲得勝利，玩家無論技術如何都有取得裝備的權利。若考量長期團隊的狀況，在公會的 dkp 團中，「團隊貢獻」的具體測量數據 dkp 定義的，而 dkp 又主要是取決於在團隊裡的參與時間，有時團長也會考慮到每個人的角色來決定如何給裝，此時，玩家個人的技術高低雖然有影響，但卻不是最主要決定如何獲取獎勵的方式，玩家的「遊戲人品」扮演了更重要的角色。

在英雄聯盟裡，長期團隊的相處方式也與短期團隊不同。在戰隊中，玩家常彼此相約一起打遊戲，而且在玩家彼此熟稔的狀況下，對於彼此的錯誤或者是需要改進的地方也較能夠溝通。對這名玩家來說，戰隊是讓她可以安心練習，並且改進自己錯誤的地方。相較於短期團隊中常出現的謾罵狀況，長期團隊裡玩家比較能夠表現出遊戲人品：虛心受教、包容其他玩家。在長期團隊中技術雖然仍

---

<sup>103</sup> [WoW][惡魔黨] MC DKP 計算方式 (請簽到) by PERON 2006-08-20 01:26  
<http://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=285&t=199764&p=1>



然重要，勝利也同樣是玩家所努力追求的，不過玩家犯錯時，雖然對於勝利有礙，但卻是以「檢討並改進」的方式提出，也因此玩家不必採取防禦性謾罵的態度。

由於英雄聯盟中沒有裝備，因此在遊戲中，分配公平的議題較少被討論。不過，「立足點的公平」則是玩家們很在意的問題。當玩家用代打買分的方式獲得遊戲中的利益時，很容易引起其他玩家的不滿。

|       |               |                         |
|-------|---------------|-------------------------|
| 德行的展現 | 英雄聯盟（個人積分為獎勵） | 魔獸世界（裝備為獎勵）             |
| 短期團隊  | 技術；carry；溝通   | 誠意；人品；裝備                |
| 長期團隊  | 技術；溝通（吵架與否）   | 公會導向，公會培植               |
| 公平的意義 | 無代打、外掛、洗分     | 無代打、外掛、洗分；<br>依團隊貢獻公平分配 |

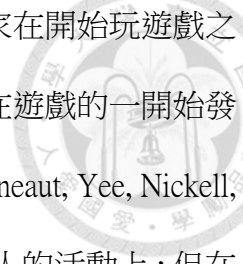
表 5-1 英雄聯盟與魔獸世界中「德行」的比較

如果我們將兩款遊戲的長期與短期團隊相比，會發現長期團隊中玩家會更注重「人品」這個面向的德行，而短期團隊則反之。那麼，為什麼在遊戲風氣上，英雄聯盟的玩家往往覺得這款遊戲的風氣較不友善呢？

雖然這兩款遊戲都有長期團隊與短期團隊，但玩家在參與的機會上是不同的。在英雄聯盟中，玩家若要成立戰隊必須先找到另外四名玩家，而由於遊戲中玩家與其他玩家的主要接觸方式仍是透過隨機組隊，在隨機組隊中玩家常常沒有太多互動，或者是雖有互動，也以負面居多，玩家較難透過這個方式找到一批可以一起待在同一戰隊的玩家，也因此玩家比較不容易認識到新的玩家。

也因此，很多玩家透過遊戲外的機制，如 RC 語音、批踢踢、巴哈姆特等語音軟體和社群討論區來認識其他玩家，自 2013 年 9 月 1 日後，官方才推出了「聊聊」組隊頻道，讓玩家可以上去找尋夥伴。也因為找尋戰隊的困難，大部分的英雄聯盟玩家還是倚賴系統的隨機組隊，來形成團隊。

而在魔獸世界裡，遊戲系統的發展順序卻是相反的：在遊戲中是先有公會、



遊戲頻道的出現，而後才有跨服的隨機組隊系統。也因此，玩家在開始玩遊戲之前，多少曾經參加過公會、了解固定團的模式。而如前所述，在遊戲的一開始發展時，也決定了「以公會為主」的這個遊戲取向。雖然就 Ducheneaut, Yee, Nickell, and Moore (2006)的研究顯示玩家的遊戲時間多半還是花在一個人的活動上，但在他的研究之中，也顯示了參與公會的玩家比其他玩家更常組成團隊，且在越高等級的玩家中這樣的傾向越明顯。我們可以想見，這些參與公會的玩家，在組成團隊時也會學習到公會式的、立基於長遠關係的團隊互動模式。當這些玩家在團隊中比例越高時，玩家對於「團隊」的期待更偏向長期團隊的模式。

也因此，魔獸世界中有些玩家開始認為「隨機副本毀了遊戲<sup>104</sup>」：在隨機副本引入後，玩家可以跨伺服器進行組隊，這代表著玩家幾乎是保證只會遇到一次——不同伺服器的玩家，在平常活動時不可能相遇——也因此玩家不必考慮到同伺服器的人對他的評價，可以為所欲為。簡單來說，隨機副本所帶來的短期團隊，較原本就存在的野團更加凸顯「一次性組隊」這個特質，也因此許多玩家認為，隨機副本的方式導致了遊戲中的信任危機。

以玩家的角度來說，新出現的隨機模式的確造成了與以往固定團不同的組隊風格，而從以「人品」為重的德行，到以「技術」為重的德行，在玩家眼中也成了「短視近利」的風氣產生的原因。

然而，即便對這些不滿的玩家而言，他們仍然有可以回去屬於他們的長期團隊——公會、固定團等等。相較於英雄聯盟中找固定戰隊的困難，魔獸世界的玩家擁有堅實的「長期團隊」傳統，也因此，在魔獸世界中的老玩家可以較為輕易的找到團隊（尤其建立在以往的人脈之下），不過，這也讓新玩家有諸多抱怨，

---

<sup>104</sup> 玩家熱議：隨機副本究竟會不會毀掉國服魔獸  
[http://newgame.duowan.com/1109/178797445319\\_2.html](http://newgame.duowan.com/1109/178797445319_2.html) 本文闡述的是「國服(中國伺服器)」中的現象，但我認為對於台灣伺服器也有參考價值。

認為自己只能在短期團隊因技術不佳而被老手嫌棄：



而 WOW 對新手補友善??對新手坦友善???

我笑了....

真的是把老手把自己當作新手看才會說出那些話...真新手只會記得幾個好用的熱鍵常放[，]而不會記得要把"回魔技能//溢補//隊友不閃招//隊友不小心多拉怪的意外"...等等算進去[，]所以會被當雷很正常  
但是被當雷就被踢...我想更正常吧!!

是有幾個玩複合職得會幫著說"我先補給你看手法"邊打邊教學!?

老實說...至今我遇過"0"個!!!

別懷疑!!就是沒半個!!!

這樣的 WOW 很友善!!!!?

我當初在軒網有人不會補的有想玩補職得[，]是一大堆人近 20 個補+一堆路人在協助幫忙!!

在 WOW!!

請摸著良心問自己!!!

看 WOW 的遊戲環境內是不是這樣!!

(不幫就算了...通常還是先罵過在踢吧! 笑~)

→ tsairay:因為教學減少不了地雷機率,反而剝奪他們成長的機會,只會[，]更糟糕罷了[，]真新手需要的是找個公會,交朋友,上述的問題都不是問題 11/15 14:09

推 edknight:首篇要講的大概也是這個問題,雖然找一群人陪你死個幾百回是最快的方式,不過對純新手而言,有練習場所應該會比較心安

XDDD 另外要找人教的話那還真是佛心來著的 XDD<sup>105</sup>



新玩家所遭遇到的困境與英雄聯盟中玩家所遭遇到的困境差不多：缺乏既有的人脈連結無法加入長期團隊、在短期團隊中被要求技術或者是遭遇到不友善的隊友，雖然遊戲系統對新手友善，但因為團隊牽涉到人的部份，因此玩家對於技術的要求往往對新手玩家來說是個問題：

進入 85 以後的日子，我偶爾去隨機地城為了點數，也是為了能有幾件好一些的裝備，說心裏話，我知道自己輸出不夠，技術不好，進了隊伍容易給大家拖累，發生這種事的時候我是真的很抱歉，但是為什麼有些高端玩家這麼歧視我們新手呢，組起隊伍打了幾個王莫名的被踢，連說一聲都不肯，難道高端玩家一生下來就那麼會打嗎？已經很多天沒有排英雄的難度，因為怕被人排擠，今天看到組夠 50 個玩家的成就，真的是硬著頭皮來排的，打了一半把我踢出去，我都有說自己是新手了，你不肯帶我就說一聲好嗎？這讓我心情很糟糕，不是為了被踢，我是感到難過，一款好遊戲卻出現這樣的遊戲環境，那些高端玩家還到處呼籲自己伺服器的人越來越少，根本原因是什麼，你們有沒有責任在這裡面？！<sup>106</sup>

如果是系統面了話 對新手來講並不算刻苦[，]各種提升經驗值的方

---

<sup>105</sup>作者 uuirjgi2 (淡紫小草 搞笑 ing)，批踢踢看板 WOW，標題 Re: [心得] 我對魔獸世界的意見：第一章-不友善的教學，時間 Wed Nov 14 21:11:24 2012

<sup>106</sup> 一個新手的訴求，你們都怎麼了...  
<http://tw.battle.net/wow/zh/forum/topic/376098063?page=1>

式(商城加一倍的 EXP 藥水,傳家寶有得沒得)裝備 滿等住在永恆之島

很快全身 496 排隨機 SOO

社群面了話[, ]建議是找公會團這種需求比較低的[, ]如果不想打公會團 就只能祈禱你能找到需求低的野團[, ]現在基本要求 530 有得會 550[, ]有些還會附帶要求必須要有橘批風 各種要求都有<sup>107</sup>

不過，由於魔獸世界中的「德行傳統」，當這樣的文章出現後，也仍有許多玩家跳出來表明願意幫忙，並指出有許多「教學團」：

喊 550 的很多，喊 530 的也不少，

不用講得好像都沒有團願意帶新人，

前幾個禮拜 ptt 才有人開彈性新手教學團，

我只玩一隻角色平均一禮拜彈性每區要打二到三次

三次有兩次都在教人怎麼打，

這種團我知道的就不在少數。

[中略]

好啦偷打廣告，找不到團來冰霜之刺找我

非常歡迎新手還可以把您訓練到自己再出去開 XD<sup>108</sup>

並且建議他表現出多一點的「人品德行」讓 RL 留下印象，給他一個加入的機會：

---

<sup>107</sup>作者 godivan (白河家的螢天下無雙)，批踢踢看板 WOW

標題 Re: [問題] 問一下,現在新手環境好不好??，時間 Thu Nov 14 18:03:37 2013

<sup>108</sup> 作者 cckagt ( )，批踢踢看板 WOW

標題 Re: [閒聊] 回鍋後的感受，時間 Tue Mar 4 15:32:46 2014

樓主,不妨在此給你幾種作法可以參考看看喔:1.記得進入地城後主動問好,比如"各位安喔"之類的,然後再告訴大家自己是新手,希望隊友可以多多關照.2.如果某一個王的打法你不了解,可以先詢問一下.3.如果犯錯了一定要第一時間道歉.還有...總之,我們台灣伺服器的玩家大多數都是很有愛心的,只要你不氣餒不放棄就一定夠突破這個心理障礙喔.<sup>109</sup>

也有玩家表示,自己以前也是從新手一路上來的,因此也願意盡量幫助新手:

像我這種人 對待新手跟朋友一樣(首先是人品別太差才理你) 不會滅團! 沒關係 解釋完再來打一次 又滅團? 無所謂 再接再厲 沒有多少人講一次就很會的 我容忍度非常高(不知這是不是好事 我跟新手打一個本滅了四 五 六次我都沒差的= =)不會就問 才知道問題在哪 容忍度高但也不要一直搞不清楚狀況 不斷導致滅團對我來說雖然沒甚麼差但多少還是會有點不耐煩 沒有人喜歡不停的跑屍體將遊戲時間拉長[,']除非真的不行 過不了的情況 為了其他隊友著想(他們也很辛苦 有的甚至還一起滅到現在) 才會考慮要不要將你踢出 並事先和你說明原因和解決辦法 最後致個歉 大致上這就是我對待新手的原則

大家也有新手的時候 沒有人一開始就高端 有的話那你天才 沒話講 人要將心比心 互相嘛 這樣遊戲才有樂趣 何樂不為?

鄙視新手的那些人就如同鄙視曾經得自己一樣 蔑視曾經得自己 有病? 誰會看自己小時候不順眼? 那些人真的該好好檢討自己 不然最後被鄙

---

<sup>109</sup> 一個新手的訴求,你們都怎麼了... by 卓君文 2011-12-4  
<http://tw.battle.net/wow/zh/forum/topic/376098063?page=1> 「」

視的就是自己<sup>110</sup>



相對的，在英雄聯盟裡，由於陌生人間組成固定戰隊的風氣並不盛，因此並沒有這樣的「佛心玩家」。

由於短期團隊與長期團隊崇尚的德行不同，玩家對於遊戲風氣的感受因此取決於他們能夠參加的團隊類型，當玩家僅能參加一種團隊時，他對那種團隊的印象也成了他的遊戲經驗。而在英雄聯盟中，預設的組隊方式是隨機組隊，若玩家要跟其他認識的玩家一同遊玩的話，則需要找自己認識的朋友或者到討論區、語音群等社群中尋求組隊，而大部分時候玩家也頂多認識團隊中的二到三人，其餘則多半是沒有長期聯繫的陌生人；相對的，魔獸玩家即使孑然一身，在進入遊戲後也較易因為有機會與他人交談，較容易加入工會或認識朋友，這也導致了英雄聯盟玩家遊戲經驗上與魔獸世界的玩家的差異。

另外，由於遊戲系統設計為相似積分的人分配在一起的，高分玩家在打 rank 時很可能重複遇到同一個人，不過，這樣的重複相遇卻未必為建立遊戲中的情誼打下基礎。換句話說，重複相遇雖然可能帶有長期團隊的色彩，卻無法有前述長期團隊般的影響力。在 2012 年訪問當下，一名當時積分為 2014 的高端玩家如此描述遊戲內的重複相遇帶給她的困擾：

阿喜：啊我印象很深刻的時候，就是可能打 rank 的時候就是會有那種故意就是要來，可能因為我們台服的人比較少嘛，rank 可能常常遇到是同樣的人，那可能就是會有人互相會有私仇之類的人之類的，然後就是如果剛好跟有私仇的兩個人排到同一隊，他們互相會想要戳，就是互

---

<sup>110</sup> 一個新手的訴求，你們都怎麼了... by 宅男阿呆  
2012-2-3<http://tw.battle.net/wow/zh/forum/topic/376098063?page=1>



相想要害對方輸，然後就導致我們團隊也跟著倒楣，對啊就很多這種人，然後會讓我火氣很大，覺得很倒楣，對啊

訪：哇，私仇是怎樣？

阿喜：可能他們可能有遇到打過，然後意見不合吵架過，或是怎樣之類有心結之類的吧，然後就是對啊，他們就是會互相害對方輸，然後導致我們同一隊的人也很倒楣

訪：好衰喔

阿喜：對阿，常常有這種人好不好，超倒楣的，

訪：不如先跳了好

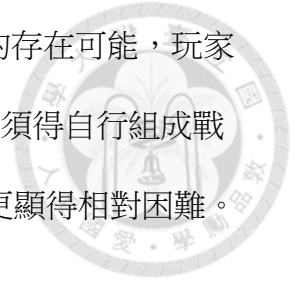
阿喜：對啊對啊，就會覺得先跳好了，跳了也要等半小時

當玩家積分越高，也代表她所屬的積分等級玩家越少，系統為了配出差不多的獲勝機率能夠找到的配對玩家也相對較少，較可能重複。也因此，高積分玩家間可能因為常常遇到彼此，而認識了其他玩家。玩家間重複相遇並選擇是否合作的狀況，與 Axelrod (1984)提出的重複賽局很相像，而 Axelrod (1984)的實驗結果，玩家此時的最佳策略將會是以牙還牙，簡單來說便是做出與上一次其他玩家相同的選擇，若其他玩家上次不合作，則此次自己也選擇不合作；若上次其他玩家選擇合作，則自己也選擇合作。

在上述這名高端玩家的描述中，有些玩家的確選擇了這樣的做法——不過，他們選擇不合作的原因，可能是因為上一次的合作不愉快，又或者是彼此之間有「心結」，比起理性計算，玩家間的不合作更帶著情緒成分。而由於英雄聯盟中的合作牽涉到五名玩家，因此其影響更為複雜，原本選擇合作的玩家，也會因其他玩家選擇不合作，而決定放棄這場遊戲，改變自己的合作決定。無論如何，英雄聯盟中由此種重複賽局產生的「準長期團隊（玩家間彼此認識，並且可能常常



有機會在同一隊)」顯現出高度的不穩定性，由於不合作玩家的存在可能，玩家在打 rank 時，很難單靠遊戲中的系統配對而形成長期團隊，必須得自行組成戰隊，但從全然的陌生人到組成戰隊，在英雄聯盟的遊戲架構下更顯得相對困難。



# 第六章 我們都是社會人：社會身份與遊戲內的團隊合作



在前幾章我所講述的是在遊戲規則的基礎之上，遊戲公司推動的遊戲發展與遊戲社群共同塑造出來的「遊戲的社會框架」，在這之中許多社會概念已經被轉化成具有遊戲意義的內涵，諸如「德行」或者是女性地位，人們依此框架去判別、評價玩家，並且自己也遵循著這一套規則來與他人合作。

然而，在遊戲中，玩家也同樣具有社會人的身分，他們帶著已經內化的社會框架來進入遊戲。即便是在遊戲中，這樣的社會框架仍然與遊戲框架、遊戲中的社會框架共同存在，玩家也會在不同的狀況下切換這些框架。這樣的切換表現在社會上，是不同場域中的規則彼此爭奪詮釋權的狀況。表現在玩家自身則是框架的轉換。無論是場域規則爭奪詮釋權，又或者是轉換框架，玩家依照外於遊戲的社會框架來行動時，對其他玩家來說展現出來的是對既有遊戲內運作規則的干擾，也可說是對「魔幻圈」的破壞。

## 第一節 親朋好友：一條輕鬆的康莊之路

在遊戲中，最普遍的進入遊戲方式之一便是透過親朋好友的介紹。事實上對遊戲公司而言，讓玩家在遊戲內與他人社交是提高遊戲黏著性的好方法，也有許多研究證明很多玩家玩遊戲的主要目的是為了遊戲中的人際互動。為了讓玩家在遊戲中與更多其他玩家一同遊戲，遊戲公司也不定時的推出一些獎勵措施，如英

雄聯盟中「邀請召喚師」的活動，以及魔獸世界中的「招兵買馬」活動。

在遊戲中有親友團的確有許多好處，當玩家與線下已經認識的朋友一起玩遊戲時，往往可以獲得較高的自由度，也得到許多趣味：

小玲：就是一開始就是大家都練自己的，欸我忘了什麼時候加入，反正是玩到前，中期的時候，我才發現有這個公會，然後他們有的時候就會帶我去刷副本，然後，開始就會覺得，欸，魔獸好像沒有那麼無聊了，就是，因為有人會幫忙阿，就那時候升級就升很快，對。所以我那時候，是深刻的感覺到，是真的，原來以前那些都只是因為第一次玩，我不知道，才會覺得很困難，其實只要你玩過阿，或者是你知道規則，或者有人帶你，一切就會都很簡單。

小玲：而且你就發現一開始有些，恩，應該就是那個就會比較順利吧，就是比如說，你在公會的時候，就可以問他們說，欸那個要去哪裡拿阿，或者是說，呃，或者是他們會有多餘的錢或者多餘的，

訪：就可以

小玲：或者說做包包阿，或什麼衣服就會給我。這樣。這樣就方便很多。

何謂在遊戲中較高的自由度呢？首先是在魔獸世界中親友團可以無論玩家的裝等高低，以「純脆帶朋友」的心態與新手玩家一起解任務，而且也不會產生與這名「朋友」搶裝備的狀況；在英雄聯盟中，有親友團的好處則是可以試驗新的玩法，並且當彼此有默契的「練新角色」時，玩家間也不會產生無謂的謾罵，而可以自由且無壓力的練習。

很明顯的，這些好處的之所以發生，是因為在親友團中的玩家已經改用「社會框架」來理解遊戲裡的互動，而不是用既有的、遊戲裡約定成俗的「遊戲社會

框架」來決定彼此之間的互動方式。或許可以這樣說，當玩家同時帶著對不同框架的理解進入遊戲時，在親友團的環境下，玩家會選擇用「與親友聯繫」的觀點來理解遊戲中的互動，而削弱了「遊戲社會」這個面向——也因此，被遊戲框架所定義的「利益（如裝備、積分）」等在此不再產生那麼大的作用，而立基於其上的一些遊戲中的社會規則，包括英雄聯盟中的 EU 流，或者是魔獸世界中的公平分配，也在玩家對社會框架的理解下，不再具有那麼強烈的強制性，從而讓玩家在遊戲中享受較多「怎麼玩」的自由。

另一種親友團帶來的好處是，遊戲中有親友團的玩家常常可以在親友團的幫助之下，較為快速地在遊戲中達到一定的等級或積分。在英雄聯盟中，俗稱「carry」的行為與魔獸世界中俗稱「帶」的行為都可以用來描述這種狀況，像是以下便是所謂的「帶」與「Carry」的例子：

[英雄聯盟裡的 carry]

知道對方銅五之後，本來要打 NG 都為了躲地雷 而變成打積分了

人生如 RK，當你在銅五的時候大家看到你連打 NG 都不願意

當你打到菁英開始，大家都跑來找你 Carry<sup>111</sup>

[魔獸世界中的帶]

最近想要跟同學一起玩 WOW

可是他要衝 90 等沒空帶我....

希望能徵求到想要練小隻的老手!

我朋友說可以送坐騎什麼的我不太清楚@@

還煩請老手教導我!

感謝!<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup>作者 AhriLove (阿璃之愛)，批踢踢看板 LoL，標題[閒聊] 不願意 Carry 朋友，該怎麼拒絕  
時間 Mon Jun 2 04:47:58 2014

在上文的例子中，「Carry」此詞所使用的方式略微不同於「在戰鬥當下發揮影響力，帶領全隊勝利」而是指更長時間的行為「帶領技術較低的玩家，取得多次勝利，並且幫助他升上較高積分牌位」；而在魔獸中，「帶」則泛指老手帶新手玩家到各個地方、出任務，並且幫助他得到較好的裝備、教導他熟悉遊戲等。「帶」跟「Carry」的行為不僅存在於朋友間，而可能存在於各種狀況，不過基本上都預設著一對「老手 vs. 新手」、「技術好玩家 vs. 技術差玩家」的存在。由於這樣的「帶」跟「Carry」多少伴隨著較優勢玩家花費額外的時間，在沒有獲得利益的狀況下，幫助其他較弱勢玩家，讓他們獲得原先無法靠自己力量獲得的遊戲利益，因此「帶」跟「Carry」比較常發生在親友之間，因為唯有轉換到親友的視角時，這樣的「帶」跟「Carry」能夠被理解成社會框架中朋友之間的互動幫忙，而不是單純的利益損失。

但親友團所能夠帶來的自由與優勢，也顯示了它在本質上與遊戲中的社會規則有扞格之處。它帶來的自由與優勢建立在人們捨棄用「遊戲社會」的角度去認知「遊戲」，轉而用「與朋友玩」來認知遊戲。但倘若玩家選擇用「遊戲社會」的觀點來理解親友團這件事呢？此時，較優勢玩家身為親友的困擾便顯現出來了，玩家可能因為線下的友誼關係仍然幫助這些親友，但在遊戲的過程中卻不再滿足於友誼的維繫：

訪：所以就是沒有特別想跟其他女生？

佳期：嗯

訪：所以今天有個女的，跟你差不多的話你會想跟他一起打嗎？

佳期：可以阿，我喜歡爽快的人

訪：就不要太女生

---

<sup>112</sup>作者 qoogino (龜龜)，批踢踢看板 WOW，標題[徵求]招兵買馬 徵老手帶我練 QQ 米奈西爾 伺服，時間 Fri Sep 28 18:51:27 2012



佳期：嗯

訪：那你覺得跟女生玩跟男生玩的差別？

佳期：就，要有心理準備他們會死吧，就你把自己想得跟男生一樣

就我要 carry 整場

訪：就是那個

佳期：因為我也會跟我學姊玩阿，就是很，要有我自己很強的哪

幻想，不然很可能會輸，然後不要太倚靠他們的 support，靠自己最好

己最好

訪：就是要先自我催眠這樣子，我可以 carry 這樣子，我今天來就

是要 carry 大家這樣子？

佳期：對

訪：聽起來好像不會讓人想跟他們一起玩的狀況

佳期：我不常跟他們一起玩啦，真的，我喜歡跟男生玩，強一點的

男生

訪：主要是友情跟實力的差別這樣

佳期：嗯，因為我覺得跟比自己強的人才能學習

訪：所以其實跟性別沒有很大的關係

佳期：沒有，是實力的問題

當玩家同時意識到遊戲機制的存在時，便也得開始思考遊戲規則與社會關係間的衝突，事實上，當遊戲內仍有輸贏存在時，親友團便無法完全自外於遊戲框架。即便身為親友，玩家可以不在意付出時間而未得到遊戲利益這件事，但遊戲內必然有的輸贏之別，促使玩家也非得要正視如何讓自己的團隊仍然維持在「贏」

的局面——而也唯有在贏的狀況下，依靠親友的玩家可以得到遊戲中的利益。

換句話說，遊戲中的輸贏，此一不可能捨棄的遊戲框架，讓玩家非得要同時考量與親友團一起的遊戲結果。雖然玩家改以親友關係的社會框架，取代了遊戲中的社會框架，用親友的關係來認識遊戲關係，但遊戲框架仍然凌駕於此。也因而，玩家非得要計算是否會贏——即便是親友團，如果常常滅團的話，RL 仍然希望可以讓親友提升戰鬥力；同樣的，即便是親友團，英雄聯盟內積分較高的玩家也希望其他玩家能夠多少加強自己的實力。

在這樣的狀況下，即便玩家放棄了計算自己利益，也必須以理性計算的方式來考慮與親友團的遊戲——因為遊戲框架本身，背後運作的邏輯便是理性計算。即使玩家選擇不計算，遊戲仍會幫他計算輸贏，並讓所有人承擔這個結果。由此，遊戲框架再度在這裡奪回了主導地位，並且在這兩個遊戲中為「親友團」的存在闢出了不同空間。

在魔獸世界中，由於玩家所獲得的主要獎賞是裝備，而好的裝備也可以大大改善玩家在團隊中的表現。因此，當新手玩家加入親友團之後，經過幾次的「被帶」過程，獲得一定等級的裝備後，玩家便可以加入團隊，脫離「被帶」的角色——由於他獲得裝備，並且因裝備而可以在團隊中有一定的貢獻，因此只要他的裝備夠好，便可以達到團隊中的「最低可接受貢獻（例如最低的補量、最低的攻擊量）」，那麼在團隊中他雖然並非頂尖，但是也已經脫離了「被帶」的角色，而成為團隊中有貢獻的一員。舊有的「親友團」因此可以納入這名成員，並且讓他成為出團成員中的其中一員。

在英雄聯盟裡，由於玩家獎賞是積分，而非裝備，因此在遊戲中的操作手法成為玩家是否可以對戰局有幫助的關鍵。但由於遊戲中分配敵方隊伍的方式，是依據玩家的隱藏 Elo 積分，因此，當玩家藉由「被 Carry」升上較高的積分後，



這一對玩家將會遇到積分更高的敵人，而這也意味著他們的遊戲操作可能會比較優秀，因此 Carry 人的玩家會面臨更為嚴峻、更「無法 Carry」的處境——他必須要發揮相當於對方兩名玩家的實力，才比較能夠 Carry 隊伍。長此以往，被 Carry 的親友玩家倘若並未習得遊戲中的操作手法，Carry 人的玩家會越發辛苦，並且終究面臨到「無法 Carry」的極限。也就是說，被 Carry 非得要習得遊戲中的一些實戰知識，並盡量將自己的程度提升到與 Carry 人的玩家相差不會太多，才能夠長期的跟這名之前 Carry 人的玩家一起組隊，並且維持好的成績。此時，若被 Carry 的玩家真正學會了遊戲技巧，也可以擺脫被 Carry 的狀況。相對的，如果玩家的技巧仍然沒有進步，但卻想要持續被他人 Carry 時，則在遇到積分上升的上限、且原先 Carry 他的玩家能力已不夠時，他不免得尋找其他積分更高的玩家，以再重複之前的過程。然而，一般人的親友是有限的，也因此這樣的關係難以長期維持<sup>113</sup>。另外，在英雄聯盟中，越多人一起排隊也越容易遇到不穩定的敵手，因此多數人在跟親友一起時，仍以雙排或三排為主，這也使得想要 Carry 人的玩家能夠控制遊戲風向的難度變高。

換言之，遊戲框架營造出利於或者不利於親友團生存的環境。相對英雄聯盟而言，魔獸世界無疑對親友團更加友善。

另外，在英雄聯盟裡，即使彼此的關係是親友，由於 Carry 玩家常希望被 Carry 玩家的程度提昇，因此也很容易因為「指導」關係而發生衝突，如以下這位玩家所分享的：

每次只要講到他缺點

---

<sup>113</sup> 或許由於這樣，當遊戲中女性玩家想被 Carry 時，需要大量的騎士團守護。事實上，在批踢踢的英雄聯盟版上，也曾經發生女玩家在版上徵求一起玩的玩家，而後被一起玩的玩家踢爆，這名女玩家每一次都加入非常多玩家，並非所有應徵求而來的玩家最後都會跟她一起玩到，而這名女玩家也會在徵求過後完全忘記自己徵到的玩家是哪些人，在丟訊息時直接問這些玩家他們是誰，而在遊戲中此女玩家也會丟訊息給隊友說「我是女生，我很爛請 Carry 我」，以致於其他玩家有一種「被用過即丟」的心理感受，因此在版上引爆爭議。





他總是一套自己的理由

超級理由伯 (就被打到爛 到底還能有什麼理由真不解)

不然就是說 我忘了

無限循環

常常講到吵起來

[中略]

直到後面某次討論又大吵

他打一句你就是比較強嘛

我比較爛阿 就離線 (打爛瞬間離線他超多次了 完全不想討論為何他被打  
殘)

我才知道原來他之前可能一直覺得自己不輸同時進去玩的我...

[中略]

現在早就放棄他了

因為有些人真的很難帶

還會傷和氣 (遊戲不是人生全部嘛...)

而且直到我觀察對戰 看到他跟一個銀牌比我更爛的雙排

他還寧願聽他建議買裝 也不聽我密他該買什麼裝之後

就看開了...

不會動腦 不聽指導 自尊太高 就一輩子銅五東巴吧<sup>114</sup>

另一名玩家則分享了他身為「指導者」角色的狀況，並指出雖然這些玩家的確是觀念較差，但是也必須顧及到他們的心理狀態，才能夠不傷朋友間的和氣：

我也是一路被我的朋友群教上來的

---

<sup>114</sup> 作者 harry397 (閉關修練)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [問題] 如何幫朋友變強?，  
時間 Wed Sep 25 08:53:54 2013



大略知道，怎樣的方式會令人不悅

所以在有機會可以進行指導別人的遊戲，我會盡量避免令人不悅的狀況發生

(畢竟，這只是個遊戲，朋友還是要做阿 XD)

我是採取類似這種方式

拿出比較或是數據的方式[下略]<sup>115</sup>

雖然對程度較高的玩家而言，所謂的「指導」是出於一片善心的建議，但是玩家在各各有各的想法，且團隊裡面沒有隊長的情況下，很容易心有不滿，即便另一名玩家的積分較高，玩家也常因為現實中親友關係，反而認為對方不應該態度如此。而相對來說，魔獸世界中由於有 RL 的存在，出團時由 RL 指揮是常見狀況，因此在參加親友團時新手玩家也很容易自然的受 RL 指導，所謂的「指導」關係比較不容易那麼容易激怒其他玩家，新手玩家也可在這過程中學習到遊戲內的知識，而最壞的狀況也頂多是不聽 RL 指揮，而不太會覺得 RL 不應該給他建議。

而對其他玩家來說，無論在哪個遊戲中，親友團或多或少都帶來困擾。在魔獸世界中，當有玩家無意間加入了親友團的隨機任務時，常常會發生「親友代骰」、「黑裝」的事件，由於親友團佔團隊的多數，當依照一般的分配規則無法讓「被帶」的玩家拿到裝備時，各種光怪陸離的作法一一出現，譬如說像「骰完點數比大小之後，點數最大的人說，那就把裝備讓給親友團中的某人」這樣「代骰」情形層出不窮，而往往也讓無意間加入親友團的玩家傻眼——當這些不知情的玩家帶著對於遊戲中社會規則的理解，加入團隊時，這樣的結果對他們來說無疑有失公平，也與社群共同認可的遊戲中的社會規則不相同。在此，親友團造成玩家感

---

<sup>115</sup>作者 SimpLeMoW (Mr.MoW)，批踢踢看板 LoL，標題 Re: [問題] 如何幫朋友變強?  
時間 Thu Sep 26 18:00:15 2013

覺遊戲不再公平，甚至也會有玩家發出「沒親友團就不能玩魔獸嗎」的感嘆。

相對來說，英雄聯盟中的親友團所帶來的困擾就較少，玩家最主要的爭議仍然在位置選取與遊戲中的辱罵上，但由於親友團通常會是其他較強力的位置搭配 **Jungle** 或 **Support** 的狀況，才能夠用較強技巧的玩家彌補較弱玩家的缺點，因此在位置上比較不會有太大爭議，不過在遊戲中的辱罵上，也常有玩家抱怨團隊中親友居多的狀況下，自己只要犯了一點小錯便會引來眾人怒罵，但親友團內的玩家卻不會有如此待遇。不過，相對魔獸世界而言，英雄聯盟裡親友團較少，也較不能長期成團，因此親友團所帶來的困擾較少。

整體來看，親友團的出現同時伴隨著玩家切換到社會框架，而非遊戲中的社會框架來理解遊戲的現象，也因此親友團中玩家較能享受到較高的自由度，以及獲得較高的遊戲利益。不過，由於遊戲框架仍然是遊戲內的主要決定因素，而遊戲的輸贏也根本地決定了玩家是否可以得到預想中的利益，因此玩家不得不理性計算怎樣的方法，才能在同時有拖油瓶的狀況下獲得勝利。在此過程中，魔獸世界由於裝備可提昇玩家在遊戲中的能力，因此較能夠形成長期存在的親友團；相對的，英雄聯盟由於遊戲的配對方式，使得玩家長期來看，只能與「與自己程度差不多」的親友一同建立起在遊戲中穩定的夥伴關係。

讓我們回到一開始，關於遊戲與線下朋友關係的連結的討論。從對這兩款遊戲的分析，可以發現雖然遊戲公司希望玩家可以在遊戲中有一定的友誼連帶，但遊戲機制本身便有決定「親友團」是否可以維持的功能。當然，遊戲中的確有可以交到新的朋友，也有許多玩家在遊戲中交到朋友後，集體跳到另一個遊戲去玩，不過在魔獸世界與英雄聯盟中，玩家能夠在遊戲中維持的朋友卻有所差異：在魔獸中，玩家可以跟線上或線下程度不一的朋友組成公會、親友團，並且可以在這過程中慢慢彌補彼此在遊戲中表現的差距；但在英雄聯盟裡，遊戲機制讓玩家大

多數時候仍然與和自己程度差不多的玩家一起玩，在這裡交到、且能在遊戲中維持的「朋友」多半是從這個群體中篩選出來的，玩家能夠交到的新朋友很有限。

在這裡，可以看到遊戲與社交關係的的弔詭。在清晰的等級系統運作下，只要玩家考慮成功的機率，那麼玩家能夠合作的對象就被限制在一定的範圍內——被限制在與自己等級相差無幾的範圍內。在以「能力」衡量等級的狀況下，玩家的能力一旦固定落在某個區間，能夠交往的對象也多半落在那個區間，而以成就導向與理性計算為背景的遊戲框架，也讓玩家無法長期與能力不一致的其他玩家合作，即便玩家有這樣的意願。在這樣的狀況下，遊戲或許可以促使社交，但也是「有限範圍內」的社交，換言之，高端玩家即便知道低端玩家的存在，也無法跟他們建立太長遠的共同遊戲的關係。當然，對玩家而言這樣是「公平」的——這減少能力不足的玩家落在不屬於他的能力區間的機會。

而若我們把這樣的關係推廣到更遠，更抽象化來看待這個系統時，則可以說單一評價標準且明確劃分出階級的系統中，如果此評價與是否成功有正相關時，則即便人們一開始願意與評價分數較自己低的人一同合作，但在每次成功的篩選後，人們終將因為所遇見對手的程度上升，因此得離開這樣的合作關係。

## 第二節 性別：女性作為遊戲中的樣板（Token）

在第二章中，我已經討論了女性開始遊戲時會遇到的困境，以及在玩家的認知框架中，性別如何與特定的遊戲論述結合。在本節，我將討論性別如何成為另一種外於遊戲框架，但卻又影響人們在遊戲中地位的元素，以及其過程又怎麼影響玩家對於女性的認知。

在遊戲內雖然並沒有任何遊戲機制而對女性有差別待遇（無論是正面的或負

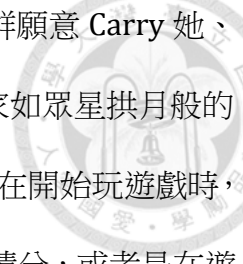
面的)，但女性玩家因為「女性」這個身分而得到好處的狀況則時有耳聞。究竟「性別」這個元素藉由什麼管道介入遊戲呢？

在英雄聯盟中，由於每次戰鬥時都會重選英雄，除非玩家自己透露女性身分，不然其他玩家較難從英雄的角色選取上猜出對方的性別。由於遊戲中設計給玩家彼此互動的機制也有限，再加上英雄聯盟中真正能獲得的具體好處是「積分」，而這又早在戰鬥開始時就決定了，玩家如果沒有在戰鬥前與 Carry 自己的玩家一起雙排，很難獲得這個好處。因此玩家其實若單單透過遊戲內的機制，很難贏得女性身分的優勢。

不過，在遊戲之外玩家常使用各種工具來輔助遊戲，在英雄聯盟中常見的一種工具就是 RC 語音。由於在玩遊戲時玩家可能需要彼此溝通，以更有效率的合作，而遊戲中內建的主要溝通方式是打字，但玩家在專心操作時，要打字其實是很耗費時間的。因此，玩家為了更能節省時間、與其他玩家順利溝通，就開始使用各式各樣的語音軟體，例如 RC 語音、skype 等。

其中，英雄聯盟玩家間最流行的是 RC 語音。有別於 skype 只能加已知 ID 或手機的玩家，RC 語音的特殊之處在於類似聊天室的機制，玩家可以開一個群，然後加入群的玩家便可以在群中用語音或文字聊天，而公開的群也可以被其他玩家搜尋到。這代表了玩家不僅僅可以與原本認識的人互動，也可以在 RC 語音的聊天中，認識其他新的玩家。換言之，RC 語音提供了一個「有聲音」的公共空間。

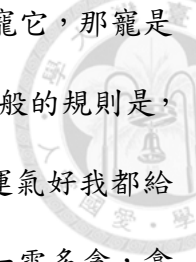
在這個公共空間裡，一般玩家可以認識其他玩家，並且相約與這些玩家一起玩遊戲。而女性玩家透過語音，也可以展露出「女性」的身分。並且，玩家也可以透過新開聊天室或群，來招募新的玩家組成一個新的小型聊天室。在女性玩家揭露身分的狀況下，往往可以吸引到很多的陌生玩家，在這個過程中，一種被暱



稱為「騎士團」的現象出現了：女性玩家透過 RC 語音，找到一群願意 Carry 她、在遊戲中幫助她的「騎士」，以這名女玩家為中心，其他男玩家如眾星拱月般的形成一個小團體，在女生想要玩時隨時陪伴。這讓這名女性玩家在開始玩遊戲時，相較於其他玩家有許多優勢，譬如說藉由被 Carry 較快升上高積分，或者是在遊戲中犯錯也不會被其他玩家指責。存在於社會中「騎士」與「公主」的比喻被挪用到遊戲社會裡，並且套用上社會框架中男性追求女性的典型模式：呵護女性、照顧陪伴女性、給女性好處。此時，遊戲中的社會框架也被替換成社會框架中的典型性別互動模式。

在魔獸世界中，類似的狀況也可能發生，不過由於魔獸世界中已經內建相當良好的玩家互動機制，因此玩家不需要借助 RC 語音也可以認識很多其他玩家。在魔獸世界裡，女性最常獲得的好處是裝備，以及可以獲得更好裝備的出團機會。而這些顯見與遊戲的社會規則衝突——女玩家對團隊的貢獻，可能並不及她對團隊的付出，這有違魔獸世界中被玩家社群公認的「公平」。在我訪談時，一名女性玩家與我分享她所知道的魔獸世界中的「抓馬」：

許：我自己也會有碰過其他女生，台灣大陸都有，那你可以看到很典型的女性玩家，其實那個女生我跟他不熟，是一個朋友跟他們一起在打的團隊，那我跟那個人是有一點熟會聊天，後來就從那個人口中聽到這個女生的種種作為。那個女生她的團是她男朋友開的，女生大概三十歲，那男生應該是二十一，就她們其實是網友就在一起，那我聽到就有點驚訝，他們兩個都大陸人，那男生要考，反正他後來要，要考，反正他要去國外唸書，但因為他英文太爛所以慢慢淡出遊戲，所以就變成他們倆個就是，就是你關係淡了然後摩擦也多了，然後她們有在一起經營一個公會，然後，先講他們團隊的事情好了，他們團隊其實，可能因為它是那



個團長，就是那個男生他的女朋友，他們大家每個人都很寵它，那寵是出了她們可以用的東西都直接塞給她，沒有問，但是其實一般的規則是，是大家可以骰骰子集點數嘛，那骰完骰子也不是說，你這運氣好我都給你，也不是，一般都是說一天只能拿一件裝備，就一需，一需多貪，拿一件，然後多讓少，大概是這樣，只是他們裝備都骰都不用骰，直接塞給那個女生，然後那女生她真的能力，就是打團阿反應真的都不怎樣，但就是憑恃她是女生的身分，就是，包括有一些東西是可以賣前的，問都沒問直接拿給她去賣，然後拿到的錢也都是她的，可是後來他們吵架，這點也當然會被拿出來吵，那女生就會說，可是就是我們打團要一些材料什麼的，可能要一些增強自己之類的能力的一些藥水什麼的，可是那些都是我出的阿，我那時候聽我朋友這樣講就覺得有點好笑，因為羊毛出在羊身上，就覺得那是我們的，你拿出來講也沒什麼意義阿，然後那說什麼就公會可以用公會修裝，就是可以讓我們的會員去修裝用那筆錢，她也拿這點來說，問題還是一樣，那前都是從我們團裡拿出去的，其實一般應該是說，我今天賣多少然後均分，這是最正規的作法，但那女生就是這樣子，後來他跟小她很多歲的男朋友分手了，但分手沒多久，又跟她一起打團的一個男生又在一起，野是大陸人，這中間真的沒經歷多久，你可以知道她玩魔獸就是這樣，一個不見又找下一個

有趣的是，不只是這名女性玩家能夠如數家珍的說出魔獸中的女性玩家的爭議事件，其他我所訪問到的玩家也都對這些事件十分清楚，即便當我進一步地詢問他們是否有在遊戲中遇過這樣的女性玩家時，大部分玩家都表示不常遇到，遇到的大概佔他們所認識女玩家的少數。但即便如此，玩家對於這些「女玩家利用

其身分違反遊戲內的共識」的現象卻都如數家珍，甚至可以描繪的栩栩如生。這其中，一部分是透過口耳相傳，另一部分則需要考慮社群的因素。

在遊戲線上討論區裡，關於「抓馬」的文章一向最能吸引大家的目光。而每當抓馬發生，兩方人馬分別上討論區發表文章澄清更增加了抓馬的可看性。藉由在討論區中的敘述文字，這些原屬少數的女性玩家成為玩家敘述中的主角，而在發文玩家的詳細敘述下，沒有參與事件的玩家也可以清楚得知到底發生了什麼，從而將之講述成一個完整的、有頭有尾的故事。

在這裡，藉由網路社群，女性作為樣板的效應被放大了，我將此現象稱之為「普遍樣板」現象。

Kanter (2008)所講的樣板，指的是在組織內，當女性數量驚人的少時，女性會被組織裡的人當做「樣板」，她的一舉一動都會被放大檢視，並且被視為是女性的典型行為。她將群體分為四類：一致群體、偏斜群體、傾斜群體、均勢群體。在一致群體中，只有同一種由主要的社會類群所組成的人。偏斜群體則是某一群體中，某類型的人壓倒性地佔了多數，可能是 85:15 的比例，偏斜群體中屈居於少數的類別可被稱作「樣板」，這些樣板被視為是所屬類群的代表，是群體象徵，而非個人。傾斜群體則是相對比例差距沒有那麼懸殊的群體，比例約是 65:35，在此樣板僅是少數，而另一類屬則是多數，少數具有形成聯合陣線、結盟的可能。在均勢群體中，兩種類屬都佔了幾乎各半——60:40 或是 50:50 的比例。

值得注意的是，雖然在一般論述裡，女性佔了遊戲中比較少的比例，可是對玩家而言，真實的遊戲世界中女性的比例佔了多少卻是看不見的。除非遊戲公司公布遊戲數據，否則玩家幾乎不可能知道女性玩家佔了遊戲中的多少比例。也因此，在我詢問受訪者時，發現玩家對於女性玩家的人數有不同推估，有些時候，玩家甚至認為遊戲內的女性可能佔了五成。在這種狀況下，女性是否是 Kanter



所說的少數群體，對玩家來說在數字上是不確定的，但在多數玩家的刻板印象中，卻是多半認定如此。

即便玩家不確定遊戲中女性是否占了少數，但是藉由遊戲社群的傳播，這些女性也成為社群中的「樣板」——她們的舉動被視為女性玩家的典型，成為受訪者可以論述「遊戲中很多女性玩家都如此」的根據。藉由網路討論區，Kanter 所講的樣板不再只是組織內的女性玩家，組織的範圍已經被拓展到整個遊戲社群，女玩家不再只是作為組織內的樣板，而更是成為整個社群的樣板。魔獸世界裡雖然受訪的玩家都不曾直接跟事件中的女主角身處同一個組織中，也可以輕易地說出遊戲內的女性樣板。

這些普遍樣板相較於其他女性玩家更容易被社群看見，即便其他的女性玩家也是社群中的女性，理當也可以被視為是「樣板」，但在沒有爭議事件的加持下，這些普通的女性玩家很難在社群的討論區以強調「女玩家」身分的方式現身。另外，在遊戲時，某些女玩家也會因為想避免女性的樣板形象，而選擇隱身：

佳期：我不找騎士團，因為我覺得我實力夠，不用找騎士團，欸我覺得我真的很猖狂，在那邊一直講說很，很猖狂的話，可是真的我很瞧不起找騎士團的人，而且我很討厭就是，就是一開始就讓別人知道我的性別，通常是久了就玩久了之後，然後可能才會開 RC，然後他們才會聽到我講話，這樣他們才會知道我是女生，可是那中間要經過很長，一段，不是長，一段時間的相處之後才知道我是女生，我覺得這樣比較好，因為我覺得玩這個遊戲讓別人知道你是女生不是很故意嗎，就是「(嬌聲)我女生啊，我打爛了不能罵我」我就覺得她們是在裝弱

訪：所以妳一開始，但妳一開始是跟認識的人玩，那他們不會就其他人不會因為這樣就知道



佳期：噢我有跟他們講不能講我是女生

訪：喔喔

佳期：很強吧

訪：所以就是這樣先

佳期：對我就說你們不能說我是女生，除非我自己講這樣子

訪：嗯嗯，然後就是你跟他們再熟一起的時候，打起來覺得大家

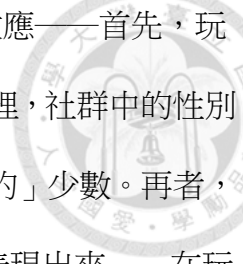
佳期：還不錯，然後開 RC 或 skype 的時候講話他們就「(倒抽一口氣)

有女人在裡面」很驚訝

在這名女玩家的經驗中，為了避免其他玩家因她的性別產生刻板印象，因此她選擇在遊戲中不表露身分，避免「裝弱」，要等到自己在遊戲中靠自己的遊戲能力與人互動時，才願意揭露。而她的經驗也證實，只要她不講出自己的性別，其他玩家也不會認為她是女性。弔詭的是，此名「技巧好、不靠騎士團的女性玩家」一開始便是為了脫離女玩家的樣板效應，而選擇不表露身分，但她的選擇隱身，卻也可能讓其他接觸過之後卻未變熟的玩家低估了遊戲中女性玩家的數量，因此讓樣板效應更加明顯。

在社群裡對於爭議事件的注意，造成即便可能有很多「潛藏的」、「未現身」的女性——這代表，遊戲中的女性玩家比例可能超乎我們所想——卻無法中和掉出現爭議事件中的女性所產生的效應。

而這些爭議事件中的女性，甚至在同為女性的玩家心目中，也成為「樣板」。在我的訪談經驗中，即便受訪的玩家就是女性玩家，在講述這些屬於普遍樣板的故事時，她們卻很少意識到自己的身分也是女性，而傾向於將普遍樣板的故事認定是女性玩家的典型經驗——即使自己的經驗與對方不同，而這些女玩家也不在他們所認識的女性群體中。



在網路社群的中介下，「樣板」在幾個層面上獲得更大的效應——首先，玩家與樣板中的玩家並不處於同一組織中，而只是處於同一社群裡，社群中的性別比例並不清楚，女性並非是被數字定義的少數，而是「想像中的」少數。再者，在社群中，如果沒有爭議事件產生，「性別」這個類屬難以被表現出來——在玩家發一般文章時，幾乎不會特別強調自己的女性身分，然而，倘若讀者已經有了「社群中女性較少」的先入之見，很容易便會認定「這篇作者是男性」，從而，從而穩固社群中男性較多的認知。那麼，即便社群中的女性比例提高，從偏斜群體或傾斜群體轉為均勢群體，人們對於女性玩家的刻板印象卻可能仍然維持——即便在數字上群體可能是均勢群體，在「可看見」的群體中，女性卻是少數。第三，在社群的傳播下，女性玩家自身一方面身為樣板，另外一方面也是社群討論區的參與者，在前述的效應之下，女性玩家「看見」其他女性玩家的方式也是以樣板方式呈現，這讓女性玩家即便可能自身自外於樣板，卻又同樣對「女性玩家」有樣板化的認知。在此，樣板從組織中的樣板，成為社群中人人皆知的「普遍樣板」。

在英雄聯盟裡，女性作為「普遍樣板」的狀況時有所聞。但在英雄聯盟中，除了討論區可能作為傳播平台外，玩家開的「實況」更成為其他玩家直接「看到」女性玩家的重要方式。也因此，相較於魔獸世界中「普遍樣板」是以故事主角的方式現身，英雄聯盟裡的「普遍樣板」更是玩家「眼見為憑」下的產物。

一名女玩家在受訪時，便指出非常多女性玩家擁有「騎士團」，並一口氣說了許多知名女性實況主：

佳期：她就是一個智障的少女，她[Denka]跟喬小妹啊！

訪：欸她很有名耶？



佳期：噢～shit，反正就是這裡面幾個就是有很知名的騎士團

佳期：可是通常只要女生啦，不用到很漂亮，就會有人去看，只要女生

訪：喔，你有實際去看女生的實況嗎？

佳期：有

佳期：有個外國人叫曲，大家都叫她曲老師，可是我忘了她的名字是什麼，還有一個什麼 chocolate，chocolate creed，然後也是很多人看，但是她真的蠻漂亮的，然後還有一個樣什麼的

訪：小樣樣

佳期：對，她也蠻多人看的

這些女性實況主的特色，也常是以「女性外型」作為賣點，舉例而言，其中一名最知名的「地下室少年」玩家便常在其專屬粉絲團發表她的 Cosplay 照片。她作為 Coser 及業餘模特兒的身分，讓她有許多照片產出，也讓她的粉絲團呈現以照片為主的風格。她並不是女性實況主中的特例，有許多女性實況主除了開實況外，同樣也身兼 Coser，並且用照片與外型作為粉絲團經營的主軸。而許多女玩家實況主在開實況台時也選擇一邊開視訊，讓觀眾可以看到她的臉，並且與她互動。

當玩家在看實況台時，也同時看到女性因為性別，而較少遭受批評，即使遭到批評，往往在聊天室中也有許多人護航，而在遊戲中也常成為其他玩家們「保護」的對象（譬如說盡量讓她不要死）。尤其是有些實況主在靠女性身分被 Carry 到高分牌位之後再開實況，被觀眾發現她沒有一定的實力，只是靠性別當作特色，卻仍然吸引很多人關注時，玩家因為女性身分而獲得的好處更被突顯出來。而甚至也曾經爆出騎士團成員送女玩家鑽石帳號的事件：



” 《英雄聯盟-LoL》貼圖區 ”

20. Oktober 2013 ·

太神啦~~~~~騎士團送鑽石帳號

攀高端 創造屬於自己的騎士團！

高枕無憂的在鑽區等 carry，排到她的自求多福吧。116



圖 6-1 女性實況玩家爆出醜聞（螢幕截圖）

這些女性玩家因為她的性別、實力以及實況台，往往在醜聞爆出，被確證她的確不是靠自己打上高分牌位後，引起社群的注目，而藉由實況台的轉播，其他玩家也能夠實際看到這些實況女玩家有哪些他們認為實力不足的地方。藉由網路實況，這些特殊的女玩家在社群面前「現身」，即便一般的女玩家對此感到不屑，卻也因此認為這是英雄聯盟的常態。由於少有技術好又不靠外貌的女性玩家「現身」，因此若玩家沒有在遊戲中實際遇到女性玩家，便更容易認定這類型的實況

116 ” 《英雄聯盟-LoL》貼圖區 ”

<https://www.facebook.com/LOLphoto123/posts/534181166664327>

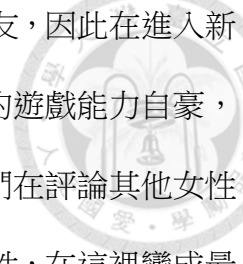
主是普遍的女性玩家樣態。

就我所訪到的女性玩家來說，她們多數都不喜歡這樣的遊戲現象，也看不起這樣的女性玩家，對他們來說，以遊戲內定義的技術來決定個人的排序是理所當然的，女性玩家靠女性身分得利的狀況，是遊戲內的社會規則被社會內的「男追女」規則取代的情形，但並不應該是遊戲的常態。不過在我訪談的過程中，有一名女性玩家比比抱持不同的看法，她認為「性別也是一種實力」。

對她來說，英雄聯盟中玩家獲得高積分是因為他的實力，實力是玩家本身所擁有的特質，那麼，女性靠外表這一自身特質獲得英雄聯盟裡的高積分，也可視為她的「實力」之一，女性因為外貌的美醜而被評定高下，就如同玩家在遊戲中依照遊戲技巧被評比高下一樣，對她來講彼此的邏輯是互通的。有別於某些玩家將遊戲與個人特質分開，認為個人特質並不能被納入遊戲的評價體系中（例如，女性不應該因為身為女性而在遊戲中得到高分），或者甚至認為個人特質是高於遊戲的（例如一般大眾認為玩家應該更重視社會生活，在遊戲的世界內獲得的榮譽是虛無的），她反而將個人特質納入遊戲的評價體系，整合成為遊戲框架的一部分。這樣的觀點雖然少見，但也可見遊戲框架無形間對玩家產生的影響。

部分女性「利用」自身的女性身分，在遊戲中得到了優勢，但這些優勢一方面雖然的確帶玩家個人好處，另一方面卻加強了社群中玩家對於女性的刻板印象。而即便個人玩家的確因此獲得好處，但如我在第三章中所論及的，這些個人玩家首先可能是因個人的遊戲經驗所限，在不利用女性身分獲得優勢的情況下，要繼續玩遊戲會遭遇很多困難，另外，利用身分進入遊戲的女性，也很可能被分配到結構性無權力的位置。女性在遊戲中能力要被認可的路途上困難重重，常陷入無論怎麼做都不對的困境中。

那麼，是否有女性可以超脫這些困境呢？在我的訪談裡，的確仍有女性玩家



由於先前有豐富的遊戲經驗，也在先前的遊戲中結識了許多朋友，因此在進入新遊戲時可以用相對較為平等的方式與男性玩家相處，也為自己的遊戲能力自豪，認為自己在遊戲中打到了高分卻未倚靠男性玩家。不過，當他們在評論其他女性玩家時，卻常將其他女性視為無能力者——身為普遍樣板的女性，在這裡變成最佳的範例。這些對女玩家的評價，或許對多數女玩家而言的確是正確的，但也造成能力強的女玩家，難以看到其他女性玩家難以增進能力的社會困境，而更傾向於將之歸因於個人的努力不足——相對的，她們自身的努力（而非環境的幫助）則是她們成功的原因。

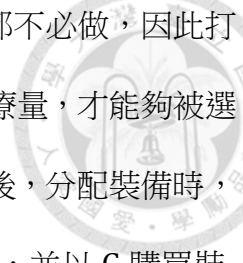
### 第三節 金錢：代打與外掛、g 團

在此節我將簡述金錢以哪些方式影響了遊戲中的社會框架，換言之，也就是金錢怎麼影響了玩家對於遊戲中社會規則的認知。有別於前兩者，在這裡我所說的「金錢」也包含了遊戲框架中的金錢，也就是遊戲設計裡原本就有的遊戲幣，這些遊戲幣與遊戲外的行為連動，影響了遊戲社群。

在兩款遊戲中都有模仿既有社會經濟制度的「金錢」存在，不過在遊戲中它們的使用是有限的，英雄聯盟中的金錢只能在當場戰鬥中使用，遊戲外的金錢在原先的設計中，只能購買不影響角色戰鬥能力的角色外觀（遊戲中稱 skin）等；魔獸世界的金錢（遊戲中稱為 G）雖然可以用來買一些物品，也可以用金錢參與遊戲內的拍賣場等，但基本上照遊戲中的設計，玩家無法用金錢直接買到高級裝備。

不過，雖然遊戲設計中無法藉由遊戲幣買到裝備，但玩家卻透過「G 團」這樣的遊戲方式，讓遊戲幣與遊戲中最主要的獎勵「裝備」連結在一起。

「G 團」是指專門用遊戲幣出售裝備的團隊。玩家先找好幾個「打手」玩家、



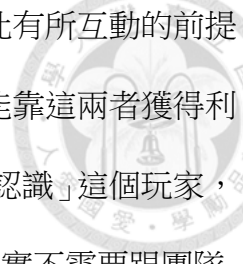
「G 主」然後組成團隊，進入副本。在團隊戰鬥中，G 主什麼都不必做，因此打手玩家必須具有較好的裝備、能力，有高過普通的攻擊量或治療量，才能夠被選入團隊，G 主進入團隊中的目的是用 G 購買裝備。在任務完成後，分配裝備時，打手們一般並不拿裝備，而 G 主們則採用競標或其他方式喊價，並以 G 購買裝備，在競標結束後，G 主們得到裝備，而打手們則平分 G。通常團主也會向 G 主索取一定數額的入場費，或者限制低消，以便在沒出 G 主想要的裝備時，打手們也不會白忙一場。

G 團的出現，代表著一個既在遊戲設計的容許範圍內，但又在遊戲設計者預料之外的經濟模式的出現。某方面來說，G 團將原本的團隊獎勵——裝備，轉換成個人可以僅靠個人努力而獲得的獎勵。在遊戲中，個人玩家可以藉由採集、生產、競價等非團隊合作的方式取得 G，而後加入 G 團獲得裝備。不過當遊戲中的 G 越來越多時，加入 G 團的門檻也越變越高——G 主要繳的入場費從幾千躍升到幾十萬，遊戲中的通貨膨脹引起某些反彈聲浪，而後進遊戲的玩家也因為之前沒有累積資產，因此越來越難集到足夠的 G。

另一個越發嚴重的問題是，當玩家使用外掛程式時，可以靠外掛機器人賺取 G，而其賺 G 的速度是手動玩家遠遠比不上的。當遊戲中流通的 G 越來越多，G 團門檻爆炸性的提升，真人玩家就越來越難賺到足夠進入 G 團的 G，因此用現實世界中的貨幣買 G、賣 G 的狀況層出不窮，甚而利用程式製造出假的遊戲幣——假 G——販賣的狀況也時有所聞。

表面上看來，G 團中的 G 好像只是與人際關係或者是性別身分差不多的東西，G 只不過是讓沒有前兩者的玩家有另一個選擇，而 G 主所獲得的好處也是原本利用人脈關係或性別的玩家可以獲得的好處。不過，G 團實質上卻在非常關鍵的部份與前兩者不同——G 團將原本遊戲中的社會關係的聯繫，轉換為經濟關係的聯






繫。在遊戲中靠人脈關係或性別身分得以獲得好處是建立在彼此有所互動的前提下，玩家必然得與其他玩家有較長時間的互動、交談，才有可能靠這兩者獲得利益，在互動中，玩家的個人身分是重要的，人們必須得要真正「認識」這個玩家，此玩家才能夠得到這些好處。但在 G 團中，身為 G 主的玩家其實不需要跟團隊中的其他成員有任何互動，G 主只需喊價，不需要知道其他的玩家是哪些人、背景為何，更不需要暴露自己的背景身分。另一方面，對 G 團的打手來說，他們也可能是臨時被募集加入團隊，目的只為賺 G（當然，這也造成某些 G 團要成為打手的裝備與成就門檻很高），當團隊打完就散團了，儼然是另一種類的野團或隨機團，也因此是靠人際或性別身分能獲得好處的團隊中較常見的，團隊中的人際連結也消失了。無論對 G 主或者是打手來說，G 團都將原本不可折讓的實物獎勵（裝備）轉換成代幣（金錢、用錢買裝），每一個裝備都有自己的價錢。在某些 G 團中，打手玩家還會依照其表現（例如是否在遊戲中犯錯、是否該閃避掉的攻擊沒有閃避掉）扣 G。從入團到打完，玩家的個人技術、裝等都是是否能夠入團分 G 的關鍵，而由於團隊中有不被要求打團的 G 主，打手必須具備更好的裝備與技術，才能夠加入 G 團且沒有失誤。透過 G 團，玩家的個人裝備與技術被量化成金錢。

G 團有固定的或短期的，前者可能每週固定打，而後者則多半是團長在頻道上喊團，並招募人員。G 團的交易有時也有風險——由於所有 G 與裝備都是交給團長分配，透過遊戲中「團長分配」的選項讓出價者得到 G，且入場費等也需要在開團前交給團長，因此遊戲中也常有聽聞團長黑 G，將 G 納為己有不分給團員，或者是假稱開團，拿到買主的入場費 G 後又消失無蹤的事件，如這件玩家告上法庭的事件：

原訂在打完六王（此「冰冠城塞團隊 25 人副本」中的第六個怪物頭目）



後，被告即應與其他 24 位玩家之虛擬遊戲人物(○○○○○、○○○○○、○○○○○.....) 均分所有拍賣標金。在「告證 4 號」中，被告於 99 年 4 月 24 日 18 時 13 分 02 秒拍賣最後一件虛擬寶物前，還告知其他團員「等下賣完 分錢」。然被告操作之虛擬人物「又黯然消魂又」卻在收完最後一筆標金後立即下線離開(見「告證 5 號」、「告證 6 號」、「告證 7 號」)，詐取此次由其募集組成的「冰冠城塞團隊 25 人副本 G 團」標金 74000G 幣(見「告證 8 號」，約可兌換 4774 元新台幣)<sup>117</sup>

或許有些人會認為，G 團的性質與隨機團很像，隨機團也是玩家單純為了拿到裝備或成就而隨機組成，但事實上，依遊戲的設計，隨機團隊是為了讓休閒玩家體驗，難度較低，因此所能拿到的裝備並非頂級，因此在遊戲中耕耘較久的玩家通常比較少以參加隨機團為主。另外一方面，玩家在隨機團中彼此並沒有金錢交易關係，也因此玩家的個人技術無法對應到某個數量，遊戲中的關係仍然維持在獲取不可量化的實物上。

也有些玩家認為，G 團也可算將公會 DKP 團中的 DKP 變成 G 而已。某方面來說，DKP 的確具有跟 G 一樣的量化特質，不過 DKP 一方面僅限於公會內使用，另一方面獲得 DKP 的方式取決於公會，而遊戲中大部分公會注重的是玩家的穩定度，也因此獲得 DKP 的主要方式是取決於玩家在公會中的參與度，如多出團、多參與公會活動、準時上線、擔任公會替補等，成功打王時整個團隊雖也可以獲得額外獎勵，但即使失敗，玩家仍可獲得一定的 DKP(當然，有收入場費的 G 團，打手也可以得到一定的 G，但打手得到 G 主要是因為他的成就、技術、裝備足以入團)。DKP 團中獲得 DKP 的關鍵是在於玩家對於組織的參與，也因此 DKP

---

<sup>117</sup> 魔獸世界黑 G 受害提告並向智凡迪求償全國首例！(2011/12/03 更新)

<http://blog.xuite.net/cylineage/wow/33591692>

的核心仍是團隊，個人利益與團隊參與是綁在一起的，提昇團隊參與時也提昇個人利益；而 G 團中得到 G 的關鍵卻是在於玩家自身，遊戲的重點從團隊挪移到了個人利益與個人成就。

綜合以上，G 團從本質上有別於其他的既有團隊，由於 G 在遊戲中可自由流通，因此其比公會的 DKP 更為普世，可以成為所有玩家間的交換工具；而 G 數量化的特質，也讓它很輕易的量化玩家的個人成就。G 將原本遊戲中的主要獎勵「裝備」量化成了 G，就像現實世界中金錢成為最普通的交易媒介。當裝備成為可以用錢購買的，裝備就不再只是遊戲中玩家表現的具象化，而更成為「商品」。如果我們用馬克斯的說法，認為遊戲中「玩」的行為同屬於人類勞動的一種，那麼 G 團的出現，便可說是人類勞動的異化——玩家的勞動可以被化成商品，而當 G 團越來越流行後，如果 G 足夠普遍，普遍到所有的裝備都可以被化約成一個用 G 代表的數字，那麼馬克斯所說的「商品拜物教」會不會在遊戲中出現呢——遊戲轉而以追求 G 為目的，而遊戲中的裝備也不再代表著玩家個人團隊合作能力，而是代表著賺 G 的能力。如此一來，遊戲的本質就不再與之前相同了——對 Huizinga (1938[1996])而言，遊戲是處於當下的、不帶有功利目的、無涉利益、具有某程度的超脫於世俗的「魔幻圈」性質，但 G 團將「玩」的本質抹去了——玩遊戲當下獲得的樂趣不再是目的，賺得 G，獲得裝備才是目的，然而獲得裝備未必是為了加入更好的團、增進遊戲體驗，而更可能是為了炫耀、為了身分。到那個時候，玩的本質被化約成 G，而對於 G 的追求更可能會讓想要單純追求遊戲樂趣的玩家無法得到他們的遊戲樂趣——如果說遊戲中玩家除了 G 團找不到其他團可以參加，只能靠 G 團獲得高級裝備；或者是原本喜愛自己採集、製作東西以獲得 G 的玩家，會發現遊戲中的通貨膨脹讓他們的勞動不值一提（尤其是在外掛昌盛的狀況下，機器取代人工的效率會更佳）——那麼，玩家最終剩

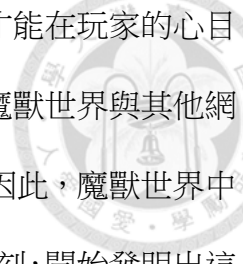
下的選項只有加入追求 G 的系統，或者是乾脆罷手不玩。原本多元的遊戲樂趣與方式，將會被化為追求 G 的單一樣貌。

上面的分析展現了 G 團讓遊戲中的貨幣系統開始擬似現實中的貨幣系統的潛力，當然現在在遊戲中這個狀況尚未如此嚴重，玩家社群中對於 G 團時有批判，而事實上也尚存有公會團、普通團、野團、親友團等選項。而遊戲公司也可以靠各種方式來防治 G 團——像是提高任務難度讓 G 主沒有存在的空間，或者是限制玩家打單一副本的次數，甚至是乾脆限制 G 的使用。又或者遊戲公司可以至少將外掛的數量減低，讓個人玩家可以得到他們應該得到的 G，而不是在外掛的干擾下只能獲得微薄的收入。由於遊戲設計畢竟是遊戲的基本架構，因此它的任何改變都可能大幅影響遊戲內的生態。

前述的貨幣系統是屬於遊戲系統內的變化，其並不依賴任何遊戲外的其他工具。在此也可看到即便是在遊戲系統的限制內，玩家的行動仍然具有非遊戲設計者預期到的可能性，而這可能性也多少被玩家既有的認知框架所導引——在現今社會中，貨幣系統的力量無所不在，而人們的勞動也被工資所定義。對玩家來說，或許這只是將社會框架內的勞動—金錢的關係搬到遊戲中而已。

不過，值得注意的是，相較於其他網路遊戲，魔獸世界中這樣的關係並非如此渾然天成，相反地，在遊戲設計中遊戲公司可說是刻意將裝備與金錢脫鉤。這在網路遊戲中並不多見——許多網路遊戲內，遊戲幣可以買到任何東西，包括裝備，也因此，遊戲內原本的經濟系統與遊戲外的經濟系統並沒有太大差異，也因此關於遊戲經濟的文獻大部分討論的重點仍是遊戲內的遊戲系統與遊戲外的世界的聯繫，而少有單純討論遊戲內經濟系統的文章，因為遊戲內的經濟系統原本就被設計得跟外界的系統一致，不值一提。

相對的，魔獸世界一開始的賣點之一便在於玩家無法使用金錢購買到高級裝



備，甚至玩家間也不可交易高級裝備。也因此，遊戲內的裝備才能在玩家的心目中扮演那麼重要的角色，而對部分玩家來講，這一點也凸顯出魔獸世界與其他網路遊戲的差異，讓魔獸世界所創造出的遊戲世界有其獨立性。因此，魔獸世界中的經濟系統可說是玩家自行發展出來的——玩家在某些歷史時刻，開始發明出這樣的遊戲模式，這個遊戲模式並非設計者所希望看到的（如果設計者希望如此，那一開始就會開放高級裝備可直接交易），甚至這樣的遊戲模式削弱了遊戲重視團隊的特質，但此遊戲模式本身卻彰顯了玩家的某種能動性——玩家在遊戲世界中，不自覺的帶入他們原本思考經濟系統的模式，並且在遊戲中「再製」了一個相似的擬仿物，從而徹底的改變了遊戲系統中原本所設定的「遊戲幣」、「裝備」的意義。這樣的改變並不牽涉到任何程式碼的更動，可是卻改變了玩家對金錢與裝備的認知。從這個角度來看，遊戲是玩家有意識下的、對既存結構的再製。

另一種金錢影響遊戲的方式，是遊戲內與遊戲外的經濟系統的整併，這也是許多學者熱烈討論的議題。如 Dibbell (2007) 便指出，魔獸世界中存在著大量的中國打錢工（gold farmer），這些中國玩家由於在現實世界中的工資不高，因此轉而到遊戲中，藉由在遊戲中的勞動換取金錢，並且再透過網路將這些遊戲幣賣給其他玩家，獲取現金。這樣的「遊戲經濟」，其中固然凸顯了資本主義無所不在，也同時含納了華樂絲坦 Wallerstein (1998) 所言的中心與邊陲國的經濟與勞動力的流動、具有較高資本的階級剝削下層階級等議題。這方面由於並非本文重點，因此在我暫且不談，不過我必須指出的是，雖然 G 團與此並不直接相關，不過 G 團所賺之 G 的流通性，以及 G 本身所具的數量性質，也讓玩家可以輕易利用遊戲外的網站買到 G，並且算出一定的兌換率。換言之，G 團的出現也讓遊戲內與遊戲外的經濟整合更加容易，當遊戲內對 G 的需求被創造出來後（也就是 G 開始成為通用的交換工具後），那麼遊戲內的 G 便更可能可以兌換成遊戲外

的實體貨幣。當兌換的可能性提高時，G 的流通性又更高了——等同於玩家不僅能在遊戲世界中使用 G，也可以在遊戲外使用 G。

總之，遊戲外的金錢兌換成遊戲內的勞務（金錢、裝備或者是成就；另外，此時對打錢工玩家而言遊戲已經徹底不是「玩」，而是「工作」，因此我稱之為「勞務」）的狀況都可以在遊戲中看到：



圖 6-2 8591 寶物交易網上 LoL 代打販賣（螢幕截圖）

這方面非但是魔獸世界中如此，英雄聯盟中也是一樣。不過魔獸世界中 G 的流通性所造成的影響以及 G 團大量出現的影響，是我認為當我們考量到玩家在遊戲中對於遊戲的認知時比較重要的部份。

在英雄聯盟中，一如我在第二章所述，「代打」行為十分昌盛，玩家可以在網路上，用兩三千到數百元不等的價格，「買到」鑽石、銀、白金等不等的階級。代打打手直接使用客戶的帳號，保證一定的勝場數，或將之打到較高的階級。這當然也是如同魔獸世界中購買金幣、裝備、成就等狀況，是以遊戲中的勞務換取實體貨幣的狀況。



|                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>陪打積分對戰 不計勝敗)<br/>由賣家自備陪打帳號價格如下</p> <p>銅牌 1場只要 70 元<br/>銀牌 1場只要 90 元<br/>金牌 1場只要 110元<br/>白金 1場只要 140元<br/>鑽石 1場只要 190元</p> <p>由買家自備陪打帳號價格如下</p> <p>銅牌 1場只要 60 元<br/>銀牌 1場只要 80 元<br/>金牌 1場只要 100元<br/>白金 1場只要 130元<br/>鑽石 1場只要 180元</p> <p>陪打一般對戰 不計勝敗)</p> <p>不論階級 1場只要 100元</p> | <p>高端玩家代打一般對戰勝場區</p> <p>1 勝場只要 60 元<br/>10勝場只要 540元</p> <p>高端玩家代打一般對戰勝差區</p> <p>1 勝差只要 100元<br/>10勝差只要 900元</p> <p>1對1開課區</p> <p>各路線學習</p> <p>初階班: 200元/次 課程內容問與答詳談) 本課程建議單人/雙排積分階級在金牌及金牌以下選擇)<br/>中階班: 400元/次 課程內容問與答詳談) 本課程建議單人/雙排積分階級在白金選擇)<br/>高階班: 600元/次 課程內容問與答詳談) 本課程建議單人/雙排積分階級在鑽石選擇)</p> <p>各英雄學習 400元/次 課程內容問與答詳談)</p> <p>您打積分我挑優缺點 200元/次 課程內容問與答詳談)</p> <p>代客出戰區</p> <p>由高端玩家代您出戰內戰 如好友邀約切磋) 但不包含線上下各大小比賽</p> <p>需派 1位高端玩家 1場只要 200元</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| 商品詳細說明                                                                                                                                                                                                                     | 問與答 ( 0 ) |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <p>以下價錢為陪打費用<br/>可用Skype或著rc教學不另外收費<br/>銅牌1場60<br/>銀牌70<br/>金牌80<br/>白金100<br/>鑽石150</p> <p>以上都是不論勝敗 盡力Carry<br/>有沒有實力購買個幾場就知道<br/>另外也有鑽1女生陪打服務也很carry唷 價錢同上有RC語音</p> <p>俗話說的好給你魚吃不如教你釣魚<br/>買代打不如學習高端技術 靠自己打又省錢又學的到東西</p> |           |

圖 6-3 8591 寶物交易網上 LoL 代打價目表 (螢幕截圖)

在代打之外，比較特別的是還有所謂的「陪打」。陪打者並不負責勝敗，但是卻提供玩家「陪練」，並且在陪練中一定程度的「指導」玩家。這裡很有趣的是，玩家在此購買的已經不再只是一個可被化約的數字或物品，而是某一種社會互動，玩家在這裡雖然是透過經濟交換「購買」東西，可是其購買到的實質物品

卻是近似於玩家在親友團或者是騎士團（女生陪打）的「互動」，或者我們也可以說，玩家所購買的是遊戲中的「遊戲體驗」。這些體驗的形式包括純粹陪伴，或甚至是指導關係。

如果各位還記得第二章我所提的，英雄聯盟擬似於教育系統的比喻，那麼應該也可以很輕易的將之套用在許多類似的現象：譬如說家教、補習班（指導玩家）或者是單純的「陪讀」（陪打），又或者是槍手代考（代打）。人們相信成績好的人有某種特殊的知識可以傳授或甚至是潛移默化（陪讀的效果），而這樣的知識是人們願意花錢去購買的。遊戲中的階序，就如同教育系統中的階序，明白定位了「誰」是可以傳授這些知識的人，而誰不行，而也因此在此階序中佔據較高位置的人，擁有販賣知識的機會。

## 第四節 小結

在以上三節裡，我簡述了三種在遊戲中常見的、人們在遊戲中會使用的認知框架，這些框架的成立有賴於人們所擁有的社會框架，而且有時也有賴於外於遊戲框架的元素參與，如玩家的線下關係、性別，以及金錢。當人們使用這些框架來理解遊戲中的合作行為時，往往會導向與遊戲框架、遊戲社會框架所提供的不同看法，這些不同看法，表現在遊戲社群裡常常是爭論的主題，而其背後的原因乃是人們援用的認知框架不同，也因此導向了不同的評價基準。當爭論一再出現後，雖然玩家彼此間仍然抱持著不同理解，但「這樣的事情在遊戲中會如此發生」的常識也透過社群傳遞到玩家心中，而後成為遊戲中某一類型「非遊戲的」典型狀況（如女性玩家在遊戲中的特殊地位、代打的普遍）。而某些框架——例如，金錢——也具有從根本上改變遊戲框架的潛力，即使不更動任何程式碼，這些框



架的援引仍然可能徹底改變遊戲「玩」的性質，將之轉換成「勞動」。

這些現象，無疑展現出即便遊戲相對獨立於社會外，但卻無法外於社會。遊戲內的遊戲框架，出自於「心中已有一套社會框架的」設計者的塑造；遊戲中社會框架，則在玩家與其他玩家的互動、遊戲框架的參照中產生，而玩家們同樣帶著某些對遊戲外社會規則的理解進入遊戲；最後，遊戲外的社會，包括玩家的社會身分、性別身分以及貨幣此一經濟制度，都可能大幅影響遊戲內玩家進行團隊合作時的社會互動與認知，讓玩家永遠無法單就遊戲論遊戲，而必須與這些社會影響共存。

在這樣的過程中，遊戲既成為一個再製既有社會結構的場域，例如性別與遊戲結構的結合、打錢工現象顯示了具有高經濟資本的人在遊戲中仍佔據較高的位置；但同時在玩家的爭論當中，遊戲也顯示出自身的潛力——遊戲仍可能召喚出一個玩家想要「純粹遊玩」的空間（當然，這個空間的規則，如前所述，也同樣在社會框架的影響之下塑造成而成），這個空間中人們無法帶入任何現實社會中既有的資本，一切資本全部基於遊戲框架重新定義。遊戲框架與其他框架的衝突，正是這種「希望純粹遊玩」的信念，讓遊戲框架得以與其他框架爭奪自主性。

## 第七章 結論



本論文的基本立場是，線上多人遊戲，作為一個玩家互動的空間，其本身是由遊戲規則所組成的結構。這個結構具有兩個特質：1.遊戲作為人造物，從設計開始就不是中性的，而是有特定的立場與框架(以當代的大型多人線上遊戲來說，高度數量化是其特徵)，這些特定的框架，提供給玩家一個理解遊戲世界的選項，也同時限制或促使玩家的某些行動。2.由於這是一個人造的空間，其具有相對現實世界而言單純得多的變數，某程度上可以視為簡化過後的現實世界模型，「虛擬」世界其實具有現實的社會意涵。

由遊戲規則所組成的結構並非遊戲的全部。玩家自身的行動與玩家之間的社會互動，可能是新的、未被遊戲定義的。為了理解這些行動，為其賦予意義，以及妥善的回應這些行動，除了遊戲框架之外，玩家需要一個專屬於遊戲的社會框架，來理解遊戲中的社會行動的意義。這個社會框架一方面跟遊戲框架有所聯合，另一方面也同時受到玩家自身已經具有的社會框架影響。後者乃是立基於玩家所處的社會之中，也因此，透過這個方式，歷史、玩家經驗與既有的社會中的權力關係同時也涉入了遊戲中社會框架的形成。

於是，對玩家來說，要解讀一個遊戲中的所有事件，以及回應這些事件，玩家必須擁有遊戲框架與其社會框架。唯有掌握這兩種認知模式，玩家才能解讀遊戲中的事件。

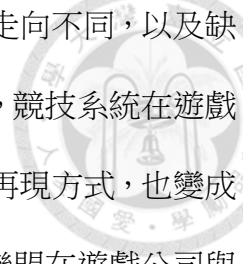
而這兩種認知模式都並非玩家天生所有，玩家必須透過某一過程才可以「學到」這些認知框架，將之內化。最直接的方式便是開始玩遊戲——於是，玩家在遊戲世界中再度經歷了一次社會化。用這個方式，玩家在遊戲中「學到」了遊戲

世界的具體知識，像是怎麼當一個玩家、怎麼對待另一個玩家、怎麼評價其他玩家。

建立在上述的基本立場之下，在本論文中，我認為玩家的這種「學習」，正是線上遊戲怎麼影響個人的關鍵。在這個預設之下，我選取了兩款不同遊戲，它們在規則上有顯著的差別——這正為玩家的認知框架提供了不同的基礎——而也創造出了不同樣貌、不同互動規則的遊戲世界。在此，由於團隊合作是遊戲中玩家主要的互動方式，因此我以團隊合作為核心，從遊戲規則提供的合作框架出發，比較這兩款遊戲的異同處，並且逐步分析從遊戲結構開始，到玩家間的社會互動，這兩款遊戲怎麼促成了玩家擁有特定的合作模式，從而「教育」玩家成為玩家。

因此，從第二章開始，我分析這兩款遊戲「英雄聯盟」與「魔獸世界」的遊戲框架。在這裡，遊戲規則的預設前提是數量化，而玩家被預設為理性計算的個體。當玩家接受這套規則時，「成本」與「利益」的考量便成了互動的核心。在遊戲規則與玩家的估算共同作用之下，一方面，玩家發展出不同的遊戲互動策略，包括辨認合作對象與欺騙其他玩家的方法；另一方面，遊戲規則所創造的框架也展現了它們實質上一為功績主義式的階序系統，一為多元成就系統的特質。

然而，在遊戲中玩家的實作上，展現了比上述遊戲規則所塑造出來的合作框架更為繁複的行為與意義創造。因此，從第三章之後，我開始探討在社會框架與遊戲框架的交會處，玩家如何重新理解「遊戲」中的團隊合作，而其中社會框架的影響又怎麼滲透到遊戲中。在第三章，我轉向探討遊戲在社會中的發展面向，並且討論借此遊戲公司如何決定了遊戲此一造物在社會中的定位——遊戲公司作為遊戲設計者，其藉由改版、舉辦活動、推廣遊戲，與網咖業者、遊戲相關從業人員導引了遊戲的發展走向。在這兩款遊戲中，魔獸世界由於其豐富設計，



本來有類似英雄聯盟中的競技系統，然而由於遊戲公司的推廣走向不同，以及缺乏向上流動的職業戰隊，玩家的興趣轉向了遊戲中的團隊系統，競技系統在遊戲中不再是玩家與遊戲公司關注的重點，遊戲中玩家在媒體上的再現方式，也變成以團隊、公會為單位，少強調個人玩家的特質。相對的，英雄聯盟在遊戲公司與電玩業者的共同支持下，不僅有豐富的賽事，更從賽事提供了玩家向上晉升的管道，遊戲中的積分系統也讓表現出色的玩家可以迅速的被整個社群看見，玩家在媒體上的再現方式也以一種強調個人特質的姿態出現。最後，在英雄聯盟的社群環境中，線上實況的出現，更讓素人玩家得以「個人」的角色躍升成為遊戲中的明星，擁有個人的粉絲團、直播台甚至周邊產品。相對的，魔獸世界中雖也有實況，玩家卻仍是以團隊的方式在經營實況台。可以說，遊戲的發展分別為玩家提供了不同的機遇，而遊戲公司作為放置遊戲在社會之中的位置的主要中介，從而也定義了遊戲與社會的可能交接處。藉由這樣的發展方式，玩家以不同方式理解遊戲中的核心——團隊合作的要點，並且由此定位出了遊戲的社會意義。

第三章的遊戲發展過程，成為第四章中，玩家「學習」成為玩家的提前提。在第四章中，我首先論述遊戲中社群認可的「最佳策略」怎麼形成——這也是玩家「學習」成為玩家的重要步驟，藉由學習遊戲中的最佳策略，玩家方能理解其他玩家的話語參照所在，並且在與其他玩家的互動中，展現自己是他們其中的一份子。這個最佳策略，其實便是透過玩家互動與遊戲社群中介下，所形成的合作框架——唯有在知道這個策略的前提下，玩家才能真正掌握遊戲中互動的基本符號跟內涵。在英雄聯盟裡，玩家透過實況與電競比賽（而這兩者都是前述遊戲發展下的產物），由上而下傳播了遊戲中的「最佳策略」；在魔獸世界中，一方面，遊戲設計裡已經內建了玩家可以選擇的策略位置，另一方面玩家也透過攻略、社群中的影片交流，了解了遊戲中的「較佳策略」。在兩者的最佳策略中，在理性計

算的最佳化前提下，英雄聯盟中玩家社群所認可的策略裡，位置間有強勢弱勢的差別，然而魔獸世界裡這樣的差別並不明顯。

當遊戲中的社群最佳策略，確立成為遊戲社會框架的基本部分時，遊戲外的社會框架也與遊戲中的社會框架聯繫起來——最明顯的表現，便是性別在遊戲中的職業分化。在英雄聯盟中，由於女性對遊戲近用的方式，讓女性玩家更可能佔據遊戲中的弱勢位置，從而產生了遊戲組織的性別化，女性被放置到從事類家務勞動工作的位置，並且由於遊戲經驗上的有限，更面臨了依附或獨立的多重困境。遊戲社會框架在這個意義上，重新再製了社會框架中的女性角色與權力關係。

另一方面，遊戲框架（規則）與遊戲社會框架（社群認可的最佳策略）也共同構築出了遊戲中，屬於休閒玩家的空間。在魔獸世界中，由於規則的允許，以及其創造出來的彈性空間下，對於玩家的評價可以因為個人狀況而有所不同，魔獸世界的玩家得以將「休閒玩家」視為遊戲中可被接受的社會類屬。相反地，英雄聯盟中，嚴厲的積分規則的壓力下，玩家難以找到一個真正屬於休閒的模式，擠壓了「休閒玩家」的存在空間，同時也導向了遊戲方式的單一化。

在第五章中，我將遊戲中的「德行」分為兩種：人品與技術。玩家用遊戲中的「德行」論述，合理化了遊戲中玩家的互動關係——將之從理性化的遊戲計算、利益考量，轉化成一套結合遊戲中道德規範的論述，賦予了玩家舉動道德上的意義，遊戲中的人際互動從而不僅是數量化的利益，更牽涉到對於玩家個人特質「技術」與「人品」的評價。在短期與長期團隊中，玩家展現了不同的「德行」考量。在短期團隊中，強調「技術」的英雄聯盟，在玩家認知框架上，功績系統與德行結合——高位玩家不僅有較佳的技術，也具有較佳的人品。而魔獸世界在長期團隊先興起的歷史條件下，雖然在短期團隊中玩家仍然面臨嚴苛的處境，但技術不足的玩家仍可能透過展現人品來獲得遊戲機會。

最後，在第六章中，我分別用金錢、人際關係、性別三種社會框架，展示了玩家如何可能在遊戲外的社會框架與遊戲社會框架中切換，而社會框架又如何與遊戲中的社會框架聯合。人際關係可能取代遊戲中原有的社會框架；性別框架中「男追女」的互動劇碼，則藉由遊戲社群的「普遍樣板」效應，成為玩家對於遊戲中事件理解方式的一部分；在經濟方面，則有兩個效應：其一，遊戲中的評價系統可能被現實中的金錢干涉，造成現實社會的經濟地位介入了遊戲的價值系統；其二，玩家將現實中的經濟框架帶入遊戲後，也形成了遊戲中「玩」之純粹性的可能危機。

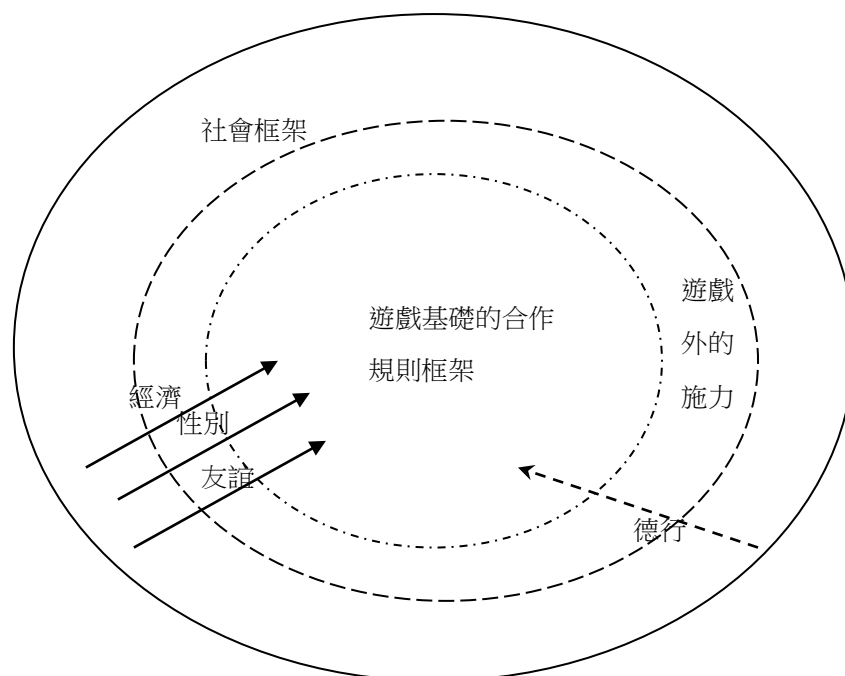
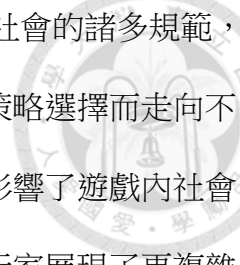


圖 7-1 遊戲的團隊合作框架

本研究的內涵可以簡化成圖 7-1：

遊戲內的團隊合作，首先被作為遊戲基礎的合作框架而決定。這個框架以高度的數量化為基礎，引導玩家作為一個新古典經濟學中理性計算的行動者進行合作。由此玩家發展出不同的遊戲合作策略。這個部分的環節可以說是遊戲設計下，引導玩家達到效益最大化的結果，這也是我在第二章中所論述的。

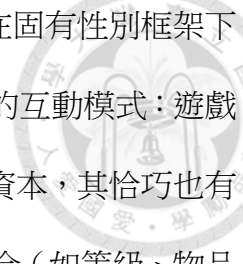


然而，由於遊戲玩家同時具有社會人的身分，已經內化了社會的諸多規範，並且，遊戲也同樣是社會產物，受到遊戲廠商在行銷宣傳上的策略選擇而走向不同發展路線，這兩者使得遊戲外的社會框架滲透到遊戲之內，影響了遊戲內社會框架的成形，遊戲因此不再是如第二章所言的純粹理性計算，玩家展現了更複雜的團隊合作樣態。在圖中，遊戲廠商作為遊戲外的施力，形塑了遊戲社群的樣貌，使得遊戲內的團隊合作固定以某些型態出現，由於遊戲廠商仍在社會之中，卻又在遊戲之外，因此我將它放在兩個圓圈的中間。這也是本論文第三章的部份。

而本論文的第四到六章，則開始處理玩家作為社會人，如何將遊戲外的社會規範帶到遊戲中的團隊合作裡。在第四章中，我處理了玩家受遊戲社群影響，在遊戲中所普遍採取的遊戲策略，而這樣的遊戲策略又與玩家自身所具有的性別框架結合，提供了女性玩家一個特出的位置。這使得遊戲外的性別框架得以透過遊戲內的策略的形式，重新在遊戲之中展現。

第五章裡，我則處理遊戲內的「德行」。德行本身是一個遊戲之外的、社會框架中的概念，玩家唯有在做為社會人的狀況下，才得以理解「德行」在社群中的意義，但在遊戲中，玩家藉由遊戲規則與遊戲社群所認可的策略的共同的轉化，將「德行」帶入了遊戲空間，成為玩家在團隊合作時評判他人的標準。遊戲德行的出現，顯現了處於遊戲外的「社會」，藉由玩家為載體，滲入了遊戲之中。不過，因為德行仍需要遊戲機制轉換，不同的遊戲機制也造成了不同的德行評斷標準，也因此我將這一較弱的遊戲外社會框架的滲透化成虛線。從「德行」的出現，我們看到了在第一章中 Henricks (2006)所提到的，遊戲做為一種 Durkheim 式的社會整合的工具，玩家的品德藉由遊戲此一活動被社群定義，並且成為一種遊戲內的隱形規範。

相對於德行，性別、金錢與人際關係展現了更強的滲透能力。性別作為遊戲



外玩家不可抹滅的身份，只要玩家透出現實中的這層身份，在固有性別框架下的互動模式，便可以很輕易的被轉化成玩家在遊戲中團隊合作的互動模式：遊戲中的保護：遊戲中的保護、利益的給予等。金錢則展現為一種資本，其恰巧也有數量化的特點，這使得金錢可以與遊戲中數量化的各種特質結合（如等級、物品等級、遊戲中金錢或點數等），由此社會中的經濟系統得以轉換遊戲內的經濟關係，在這層關係下，玩家的「玩」從而也成為 Henricks (2006)所提到的一種異化的形式。最後，遊戲外的人際關係，也轉換成遊戲內的社會資本，不過這樣的社會資本卻不如性別與金錢如此有滲透力，仍然仰賴遊戲內的遊戲規則才能決定它的影響力。

本論文的主要貢獻有幾個方面：

第一，本文可以作為對遊戲設計者與遊戲公司未來設計遊戲時的參考。首先，由於本文是從遊戲框架出發，從遊戲設計中關鍵的「規則」層面出發，探討遊戲在實作上玩家如何偏離或再詮釋遊戲規則，並且產生遊戲設計者或許並未想到的社會後果，這讓未來遊戲設計者能夠在設計時有更多資訊可以參考。藉由這樣的分析方式，玩家不再被視為是分開的原子，玩家社群也不僅是原子的結合體，而更是具有更為複雜的性質「社會」。再者，由於本文也涉及到了遊戲公司的角色如何對遊戲社會框架的形塑造成影響，因此也可以作為業界在未來遊戲推廣行銷時的參考。

第二，對於遊戲研究者而言，由於玩家間的團隊合作是線上多人遊戲中最主要的部份，然而台灣現存的碩士論文中，多以商學角度分析團隊合作對對玩家的遊戲黏著度的影響，較少以社會學角度直接探討玩家間團隊合作機制為主題，相信本論文也可補齊這方面的空缺。並且由於本文中比較了兩種不同類型的遊戲，英雄聯盟與魔獸世界，前者可以被視為是即時性遊戲的典型，後者則屬於累積型



遊戲的典型，對於這兩種不同典型遊戲中團隊合作的深入分析與比較，或許可以為未來的研究者提供一些啟示。

第三，本研究在社會學上，展現了社會如何滲透進理性化的遊戲空間之中。對於新古典經濟學家來說，理性計算是社會中行動者的基本預設，而當代遊戲這數量化的空間，無疑的為了這些理性計算的個人提供了一個沃土。然而，在玩家的實作中，我們可以看到玩家並不是單子化的理性個人，而是帶著既有的社會框架而進入遊戲的一群人，並且他們在遊戲中依循的並不完全是遊戲規則下的「成本效益計算」的模型，而更創造出來了較之更為豐富的遊戲社會。行動者所持有的社會框架讓社會不僅是成本效益的理性計算，而更是具有各種道德評價、性別身分、人際合作的空間。

# 參考文獻



- 白錫鏗. (2014, 4 月 11 日). 亞洲統神罵警察「死屁孩」遭訴. 聯合報. Retrieved from <http://udn.com/NEWS/BREAKINGNEWS/BREAKINGNEWS2/8606322.shtml>
- 林良哲. (2014, 4 月 12 日). 「罵 ID 非罵人」亞洲統神起訴. 自由時報. Retrieved from <http://news.ltn.com.tw/news/society/paper/770039>
- 科技中心. (2012, 10 月 14 日). 快訊／打爆南韓 AZF！台北暗殺星 TPA 拿英雄聯盟總冠軍. ETtoday. Retrieved from <http://www.ettoday.net/news/20121014/114310.htm-ixzz2zB0pnFil>
- 陳文俐. (2010). 我們比你想得還好動——當代台灣線上遊戲《魔獸世界》玩家消費體驗研究. (碩士), 東吳大學.
- 黃欣柏. (2014, 1 月 26 日). 打輸 GAME 罵贏家 大學生送辦. 自由時報. Retrieved from <http://news.ltn.com.tw/news/society/paper/750003>
- 黃瓊儀. (2000). 網路中的虛擬菁英與真實世界中的權力菁英之探討. 網路社會學通訊期刊, 11.
- 謬西. (2009, 7 月 31 日). 魔獸爭霸——蝗蟲的故事. Nownews 今日新聞. Retrieved from <http://www.nownews.com/n/2009/07/31/888334>
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* 1, 1(1).
- Acker, J. (1992). Gendering organizational theory. In A. J. a. T. Mills, Peta (Ed.), *Gendering Organizational Analysis* (pp. 248-260). Newbury Park, London and New Delhi: Sage.
- Axelrod, R. M. (1984). *The evolution of cooperation*. New York: Basic Books.
- Balicer, R. D. (2007). Modeling infectious diseases dissemination through online role-playing games. *Epidemiology*, 18(2), 260-261.
- Bell, D. (1972). On Equality: I. Meritocracy and Equality. In J. a. Karabel & A. H. Halsey (Eds.), *Power and Ideology in Education* (pp. 607 -634). New York: Oxford University Press.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. D. (1992[2009]). 布赫迪厄社會學面面觀 (李康 & 李猛, 譯). 臺北市: 家庭傳媒城邦分公司發行.

- 
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*: University of Illinois Press.
- Carr, D. (2005) “Contexts, Gaming Pleasures and Gendered Preferences” ,  
*Simulation and Gaming* 36(4).
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*: University of Chicago Press.
- Costikyan, G. (2000). Where stories end and games begin. *Game Developer*, 7(9), 44-53.
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. New York: Routledge.
- Dibbell, J. (2007). The life of the Chinese gold farmer. *The New York Times*, 17.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Alone together?:  
exploring the social dynamics of massively multiplayer online games.  
Paper presented at the Proceedings of the SIGCHI conference on  
Human Factors in computing systems.
- Durkheim, E. (1893[1966]). *社會分工論* (王力, 譯.). 臺北市: 臺灣商務.
- Egenfeldt Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding video games: The essential introduction*. London: Routledge.
- Elias, N. (1939[2009]). *文明的进程：文明的社会起源和心理起源的研究* (王佩莉 & 袁志英, 譯.). 上海: 上海譯文.
- Eskelinen, M., & Tronstad, R. (2003). Video games and configurative performances. *The video game theory reader*, 195-220.
- Feenberg, A. (1999). *Questioning Technology*. Florence, KY, USA Routledge
- Fine, G. A. (1983). *Share Fantasy: role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago
- Garena 英雄聯盟營運團隊. (2013). 【綜合】 嚴重辱罵、性騷擾停權說明 (發佈停權名單) . Retrieved 4 月 18 日, 2014, from [http://lol.garena.tw/news/news\\_info.php?nid=1881](http://lol.garena.tw/news/news_info.php?nid=1881)
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis*.
- Griffin, E. A. (2012). *A first look at communication theory*. New York: McGraw-Hill.
- Grimes, S. M., & Feenberg, A. (2009). Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming. *The Information Society*, 25(2), 105-118. doi: 10.1080/01972240802701643
- Henricks, T. S. (2006). *Play reconsidered: Sociological perspectives on human expression*: University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (1938[1996]). *遊戲的人* (多人, 譯.). 杭州: 中國美術學院出版社.

- 
- Jenkins, H. (1998). Complete freedom of movement: Video games as gendered play spaces. From barbie to mortal kombat: Gender and computer games, 262-297.
- Jordan, T. (1999). Cyberpower : the culture and politics of cyberspace and the Internet. New York: Routledge.
- Juul, J. (2005). Half-real : video games between real rules and fictional worlds. London: MIT Press.
- Juul, J. (2008). The magic circle and the puzzle piece. Paper presented at the Conference proceedings of the philosophy of computer games.
- Kanter, R. M. (2008). 公司男女 (N. Eki, 譯.). 臺北市: 群學.
- Lessig, L. (2000[2002]). 網路自由與法律 (劉靜怡, 譯.). 臺北市: 城邦文化發行.
- Lin, H. a. C.-T. S. (2013). Online Game Worlds as a Virtual Co-presence across National Borders. Paper presented at the New Directions in the Development of Creative and Media Industries International Conference, Hong Kong Chinese University.
- Lofgren, E. T., & Fefferman, N. H. (2007). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. The Lancet infectious diseases, 7(9), 625-629.
- Makuch, E. (2014). World of Warcraft subscriptions on the rise, ended 2013 at 7.8 million. Retrieved April 15, 2014, from <http://www.gamespot.com/articles/world-of-warcraft-subscriptions-on-the-rise-ended-2013-at-7-8-million/1100-6417575/>
- Marx, K. (2004). 資本論 (中共中央馬克思恩格斯列寧斯大林著作編譯局, 譯. Vol. 第一卷). 北京: 人民出版社.
- Myers, D. (2009). The Video Game Aesthetic: play as form In B. P. a. M. J. P. Wolf (Ed.), The Video Game Theory Reader 2 (pp. 45-64). London: Routledge.
- Oldenburg, R. (1999). The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community: Marlowe New York.
- Ostrom, E. (1990). Governing the commons: The evolution of institutions for collective action: Cambridge university press.
- Reeves, B., Malone, T. W., & O' Driscoll, T. (2008). Leadership' s Online Labs. Harvard Business Review, 86(5).
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: game design fundamentals MIT

Press.

- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*: MIT Press.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places” . *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.
- Taylor, T. L (2007). *Pushing the borders: Player participation and game culture. Network\_Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*, New York: Social Science Research Council.
- Taylor, T. L. (2006a). *Beyond management: Considering participatory design and governance in player culture*. *First Monday*.
- Taylor, T. L. (2006b). Does WoW change everything? How a PvP server, multinational player base, and surveillance mod scene caused me pause. *Games and culture*, 1(4), 318-337.
- Taylor, T. L. (2006c). *Play between worlds: Exploring online game culture*.
- Turkle, S. (1998). *虛擬化身：網路世代的身分認同* (譚天 & 吳佳真, 譯.). 臺北市: 遠流.
- Wallerstein, I. M. (1998). *近代世界體系* (郭方, 劉新城 & 張文剛, 譯.). 臺北市: 桂冠.
- Walther, B. K. (2003). Playing and gaming: reflections and classifications. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 3(1).
- Wang, H., & Sun, C.-T. (2011). Game reward systems: gaming experiences and social meanings. Paper presented at the Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play.
- Weber, M. (2007). *基督新教倫理與資本主義精神* (康樂 & 簡惠美, 譯.). 台北市: 遠流.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., 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(4), 338-361.
- Yee, N. (2008). Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, 83-96.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. *First person: New media as story, performance, and game*, 154-164.



# 附錄一



| 用來定義<br>「遊戲」的<br>要素                          | Parlett | Abt | Huizinga | Caillois | Suits | Crawford | Costiyan | Avedon &<br>Sutton-Smi<br>th |
|----------------------------------------------|---------|-----|----------|----------|-------|----------|----------|------------------------------|
| 依據限制玩<br>家行動的<br>「規則」來<br>進行                 | V       | V   | V        | V        | V     | V        |          | V                            |
| 衝突或競爭                                        | V       |     |          |          |       | V        |          | V                            |
| 目標導向/<br>結果導向                                | V       | V   |          |          | V     |          | V        | V                            |
| 行動、過程<br>或事件                                 |         | V   |          |          | V     |          |          | V                            |
| 包含「做出<br>決定<br>(Decision-<br>making)」的<br>部份 |         | V   |          |          |       | V        | V        |                              |
| 不具嚴肅性<br>且引人入迷                               |         |     | V        |          |       |          |          |                              |
| 不與物質利<br>益相關                                 |         |     | V        | V        |       |          |          |                              |
| 人造的/<br>安全的/<br>在日常生活<br>之外的                 |         |     | V        | V        |       | V        |          |                              |
| 創造出獨特<br>的社會團體<br>(social<br>groups)         |         |     | V        |          |       |          |          |                              |
| 自願性                                          |         |     |          | V        | V     |          |          | V                            |

|                                                                   |  |  |  |   |   |   |   |  |
|-------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|---|---|---|--|
| 不確定性                                                              |  |  |  | V |   |   |   |  |
| 創造信念<br>(Make-believe) /<br>再現的<br>(Representational)             |  |  |  | V |   | V |   |  |
| 低效率的<br>(Inefficient)                                             |  |  |  |   | V |   |   |  |
| 部分的系統<br>(System of parts) / 資源<br>與象徵物<br>(Resources and Tokens) |  |  |  |   |   | V | V |  |
| 一種藝術形式                                                            |  |  |  |   |   |   | V |  |

表 8-1：比較「遊戲」的定義（取自 Salen and Zimmerman (2004)，作者自行翻譯）