

從 MMORPG 中的玩家動機 看社群形成與認同航道

楊馥翎

廖長彥

國立中央大學學習科技研究中心 國立中央大學網路學習科技研究所

tnyfuyds@gmail.com

eknllm@gmail.com

摘要

MMORPG 中的互動特性，促使玩家創造大量虛擬公會社群，讓公會對玩家遊戲投入可能造成的影響成為重要議題。本研究利用 Simmel 的社型理論，剖析公會社群形成之於玩家的必要性，探討公會如何因應玩家的遊戲需求，在兩造作利益交換，以及玩家間如何運用彼此的角色特質，透過相互補償，使交互作用達到平衡，文末以 Wenger (1998) 實踐社群中的認同概念為探照燈，分析 Yee (2006) 玩家線上遊戲三動機：成就、社會和浸泡，探究玩家如何藉由參與，發現角色的自我價值與能力，從而發展其認同航道。

關鍵字：MMORPG、認同、社化、動機、實踐社群

[收稿]2009/4/30; [初審] 2009/6/8; [接受刊登] 2009/6/26



一、前言

本研究從大型多玩家線上角色扮演遊戲（Massive Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG）中的魔獸世界，玩家相互期盼與對待的展演，掀開一個值得探究的交易和認同議題。MMORPG 是一個多人對多人的互動虛擬社會，使用者同時是訊息的接收者和生產者，資訊或人們的想像力都可以在 MMORPG 虛擬空間交會互動，發生各種關係後產生「虛擬社群（virtual community）」，再加上許多玩家可能來自認識友人或資深玩家的幫助，無形中的「革命情感」使這些玩家感受到「人情味」，彼此產生一股凝聚力及社群感，而願意在 MMORPG 居住下來，MMORPG 便是具備實體與虛擬交疊共存的特性，聚合了一群來自各地的玩家，共同挑戰遊戲中的困難任務。

處在升級潮流當道的遊戲情境下，玩家需要透過加入公會達成自己的需求，然而玩家加入公會卻常出現脫離公會的現象，究竟是什麼原因所造成？玩家們在公會中怎樣互動，怎樣彼此對待？是在剝削對方、利用對方，還是依賴對方？不少玩家受其他動機牽引上線、對角色投資大量時間，長期浸泡遊戲中，這些動機充滿了什麼期盼？如何牽引玩家，透過遊戲走出不同的認同航道？本文試將種種議題以 Simmel 探討「社會如何而可能」中的「社型」和「利益交換」（蓋奧爾格·齊美爾，2002），配合 Wenger（1998）實踐社群（Community of Practice, CoP）中的認同（identity）為探照鏡，對 MMORPG 玩家為何加入公會，投入線上遊戲和社群活動，以及對遊戲角色的認同與否進行詮釋，以深探玩家在 MMORPG、合作組隊探索時可能產生的意義衝突、拉扯與期望，整體綜合而成的彼此對待，以及去、留抉擇間的認同樣貌與學習議題。

二、MMORPG 的特徵

MMORPG 能提供多人同時進行線上遊戲。MMORPG 是網路上的角色扮演遊戲，其設計目的主要是娛樂導向，提供人們在一個虛擬的無限世界中探索、解謎，並與其他玩家發生互動行為，跟一般的遊



戲差異在於參與人數的不同，因為一般遊戲中玩家的對手就是電腦，始終是一對一，但 MMORPG 不只是提供多個使用者同時進入系統中去探險，使用者還可以扮演或控制替身(avatar)，透過替身在系統設定的虛擬空間中隨意遊走，和其他使用者替身談天互動。因此，在多人同時進行的情況下，有許多玩家便會彼此互相幫助和競爭，真實世界的人際關係和感情在這種虛擬世界裡能夠充分的被反映出來。另一方面，正因玩家間產生的互動，提高了遊戲的樂趣，這不是一般傳統個人電腦遊戲中所能提供的。遊戲中預先設計好的情節，可供玩家發揮想像，在高互動性與高自由度的情境下，將角色扮演遊戲的迷人之處發揮到極致，讓現實世界不能實現的夢想，皆能利用 MMORPG 中的虛擬世界得到轉化，從而實現。

MMORPG 可以大略的區分它所具備的屬性，分別為角色扮演、階層權力、隱喻式物件及空間、社交性、多人互動等，在 MMORPG 中玩家透過扮演不同角色，可以彼此溝通互動，前提建立在匿名性上。在現實世界中，人們無法隨意地改變自己的面孔，然而，在 MMORPG 中，玩家可以對角色賦予某些特質，甚至成為異己的人。在 MMORPG 裡頭存在層級式的社會結構，跟真實社會一樣具有規則，專家與生手間有不同的權力結構及社會層級，通常一般的使用者稱為玩家 (Player)，較高層者則為公會領袖。玩家可以在不同房間和資料庫互動，「看見」同一間房間的物件，並藉由「離開」、「進入」的動作關閉一個資料庫，進入到另一個資料庫與其他玩家角色及物件互動，如：道具屋、武器店等買賣交換道具的場所。網路上陌生人之間的接觸，有時可能純粹只是為了與他人聊天、談心，而沒有其他的目的，正是這種想要與他人連結的需求，產生玩家間的互動過程，其意義就在於過程自身，而沒有外在行動目的或是動機，社交的樂趣也僅止於社交自身。此外，玩家透過網路連線，彼此可以即時、直接互相溝通，如玩家打出訊息，在同一個區域的人都可以看到，或是在螢幕上也可以看見，這對使用者在系統中互動有顯著的影響，如果再加上具有語音系統，包含即時翻譯多國語言系統，便能使一個孤立的傳播行為轉變為社會性的活動。



表一：特徵的比較：MMORPG 與虛擬社群

	角色扮演	階層權力	隱喻式物件及空間	社交性	多人互動
MMORPG	高	高	高	高	高
虛擬社群	低	中	低	中	低

若進一步將 MMORPG 的特徵與虛擬社群比較，見表一。可以發現網路虛擬遊戲化環境，可以吸引大量的玩家投入到這樣的世界來，在虛擬世界中具較高角色扮演、階層權力、隱喻式物件及空間、社交性、多人互動等特徵，玩家所期盼的與過去不同，不僅僅需要討論而以，還需要一起生活。因此 MMORPG 的特徵，造就了一群熱切投入遊戲的玩家，經常性地聚集在遊戲網域，形成各種分享與合作的行為，而這些玩家也在自己、其他玩家和遊戲設計公司各自的期盼和需求中，加入公會形塑社群的價值結構。

三、MMORPG 的公會社群形成價值結構

本節將從社會形成的觀點切入，分析 MMORPG 公會社群形成的原因及其價值結構。玩家參與遊戲中的公會，源自各種動機，包括資訊交換或社會支持等各種因素催生，然而隱藏在動機背後，一個社群因何組織、建立，玩家們透過何種方式維持或瓦解公會的平衡，若從 Simmel 社會是如何可能的想法，可能衍生出不同的思維，透過玩家對遊戲需求的引子，將會對公會中各種利益交換與補償，玩家的價值結構有更深入的認識。

在齊默爾在「社會如何而可能」一書中談到，社會的存在表現在人與人之間有意義的互動關係及結合，以及如何能產生統一和諧的秩序。齊默爾將互動區分為純粹型式和過程，純粹型式稱為社型 (sociation)，社型是個體滿足彼此利益的形式，結合利益、內容及活動歷程綜合成的具體統一體。由於人是社會性存有，人從社會化過程中習得社會規範，這些規範正如同社會遊戲般具有一定的規則，構成人與人之間的遊戲形式，其原則在於各要素皆具有同等價值，每個人都平等而有作為，每一個體都要提供最大的社會價值，滿足自己和社



會、團體相互的需要，彼此間要忠誠的自由互動。互動與社型的純粹過程即為社化，在齊默爾的假設中，人心是傾向社化的，人們在互動中扮演的人物不但是規則的遵守者，同時也做為主體來玩遊戲，能夠藉互動形塑出社會的樣貌。社會如何而可能是逐步漸進的，第一步，在人際互動中，人們假定他人是我群的成員，瞭解客觀的社型互動規則及內容；第二步，個體在經驗層次互動過程中仍會受到非社化面的影響，發現面對所處社型，仍有改變、調整的可能性，使得個體同時兼具社會性格與自主性；第三步，即使當人們認識到社會是由不平等的要素構成的結構，其間存在矛盾與不完美，仍然願意接受社會做為人際互動形式的必要預設，社會實踐才得以可能。

社會如何而可能中的社型與社化，正是用來詮釋玩家因應需求情境創造的互動關係，如何催化 MMORPG 的公會形成與結構模式。遊戲社會中的公會為何形成，又以何種方式，一個公會如何能讓玩家信賴，以之為後盾，使玩家願意提供自我最大價值，作出妥協、退讓、修正與他人的互動行為，甚至面對不平等結構仍能執著於公會，使公會持續維繫，透過遊戲創造玩家間的互動結合，得以讓公會結構與形成有更清晰的圖像。

（一）玩家對遊戲的需求

魔獸世界的遊戲設計營造了符合分散式專精（Hollenbeck, Ilgen, Sego, Hedlund, Major, & Phillips, 1995）的社會結構，讓專業知能透過分享昇華，同時催化玩家對角色職業的選擇與投資。為了讓玩家扮演的每一種角色獲得充份發揮，必須使遊戲本身具備社會存在的和諧性，即一方面基於社會的構造和生存進程，另一方面則基於玩家挑戰的情境多元需求作設計，採分散式專精的理念，將專長知識分散在多數不同職業和種族身上，甚至分散在工具或物品上，讓參與者經由討論、教授，或專門工具運用，分享原本散落在各處的知識，藉此將參與者的知能水平逐漸提昇。此外，在遊戲中極端化職業的範疇，使遊戲同時產生和提供著一個位置，這個位置儘管有其普遍的性質，例如出團冒險時，牧師的療傷能力可被德魯伊取代，但能力高低不同，玩家期待呼喚的角色，皆需由具備資格的角色取得，這種對每一個角色



和任務設定特定職位和等級限制的人員分化，讓玩家得以發揮自己的角色技能和專長，負有使命地去履行這個職位和貢獻，同時催化玩家訓練角色成爲這些適合隊友冒險時需要的一員。

遊戲任務明示探索時合作的必要性，使得組團成爲必需。遊戲設計者認爲，有遊戲伙伴或小組會增加忠誠，因此對遊戲設計，就是強迫玩家必須組隊才能破關因此除了一般任務，副本地下城的冒險更是有人數限制，有的甚至必須達到 40 個人，使得不加入公會，幾乎不可能達到遊戲最終回合，成爲值得尊敬的高等級人物(Wolf, 2007)。副本中有大量的怪物，能力比一般任務的怪物要強得多，需要更多的技巧及作戰能力，因此出團活動前一定要做好溝通，正確的人數分配及任務規劃。魔獸世界官方網站上還明確寫出：

“公會能增強遊戲體驗。你可以在公會裡交朋友，一起冒險，在陣營戰鬥中受到保護。優秀公會中的玩家通常要比較差公會中的玩家或者沒有公會的玩家到更多地方以及做更多事情。”¹

藉由文字的宣傳與遊戲任務的各種情境限制，讓玩家認爲加入公會顯然利大於弊，促成玩家加入公會的意願，增進了公會的成長。

參與公會和創建公會，都是爲了滿足玩家的需求。玩家參與公會旨在達成特定目的，遊戲官方網站站在同樣的角度鼓勵玩家「加入一個公會，嘗試之後離開並加入另一個公會，直到找到滿意的公會爲止；不要對退會畏首畏尾，總是會有其他公會可以加入，況且你可以隨時創建自己的公會。」²如此一來，就算玩家期待的公會有清晰的領導和強而有力的規章制度，解決任務中產生的衝突並提供玩家冒險的指引，但玩家本身與公會有過多衝突，降低了他們對公會的期待，或是對領導、組團、玩家或是制度無法接受，就有可能造成玩家退出公會，尋求更滿意的公會組織，甚至創建能夠滿足自我需求的公會，這顯示公會必須具備滿足玩家的需求和幫助，當條件無法滿足，關係就難以持續，這也是多數的公會存在時間短暫的因素。

¹ (<http://www.wowtaiwan.com.tw/玩家互動-加入公會>),2009/02/28.

² (<http://www.wowtaiwan.com.tw/玩家互動-加入公會-總結>),2009/02/28.



遊戲中的先驗條件，旨在普遍結構中為單一角色找到一個位置，公會的存在，促成該遊戲的發展。儘管遊戲世界中充滿各種不可預計性，但遊戲結構在某種程度上從一開始就是為個體性及其功用所設計（齊美爾，2002），讓遊戲得到發展，公會的維持成為可能。也由於公會需要招募不同角色的加入，使一切環節都處於一種統一關係中，亦是公會在遊戲生存過程的特殊性，變成在整體生存中必要的一個環節，作為基本的範疇賦予玩家的意識形式，意即指定個別職業及種族的能力，在合作遊戲中成為維護自身及其他角色生存必備的要素，讓玩家必須連結別的玩家以達成使命，而參與公會正是達成此目的的捷徑。

（二）公會及玩家的利益交換

儘管公會對玩家的幫助顯而易見，但公會卻維持不易。加入公會的玩家，雖然大多願意在線上投入更多時間，卻也不乏出走投向其他公會懷抱，或索性退團單打獨鬥，在 Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore (2007)的研究中發現，影響公會存活的組織結構因素分別是職業分布比率平衡、公會組織較大、等級標準差大、次團體較小。職業分布牽涉了玩家組隊打怪的技能需求，一支隊伍至少必須具備治療者、肉盾和引怪者，若能有其他擅長法術，具備特殊裝備或專家陪伴會更好，若公會人數多，相對職業選擇就多，而等級標準差大也能使不同等級的玩家更容易找到差不多等級的玩家組隊，這些優勢都能吸引玩家的加入。然而公會人數並不是直接造成公會消失的原因，雖然有些公會人數多，但真正團結的是當中的次團體，因為次團體的人數少，彼此熟識，向心力高，更能維繫公會，而人數少的公會同樣具備此特性，只是相較人數多的公會，任務的選擇性較少，較易受隊友的程度牽就。玩家一開始傾向在公會中自由互動，假定公會中其他玩家是和自己相似理念的成員，不過，一旦玩家認識到公會是由不平等的成素所組構，無法滿足玩家上線的目的需求時，便會被玩家捨棄，反之，若是公會能提供玩家人際互動形式的必要預設，有些玩家甚至會做自我調準，憑藉公會實踐遊戲場域中的目的，以較穩定的狀態留在公會



中。無論真正影響玩家去留的主因為何，持續生存的公會，必然存在玩家認同的信念或可得利益，才能吸引玩家的佇足。

由於遊戲中多組隊任務，公會必須盡力吸收新血並留下既有會員，滿足會員在組隊冒險的人數需求。公會對會員玩家提供許多便利與服務，希望形塑他們對公會的認同，吸引更多玩家加入，例如公會提供交流界面，讓玩家熟悉遊戲社群的運作模式，在遊戲時有同伴能夠聊天閒扯，學習如何因應任務難易和屬性需求不同，組織不同技能與法術所需種族和職業人才，妥善分配應付的敵人，這些需要逐漸培養社交技巧才能和隊友確實溝通，傳達各自的需求和期待，能做什麼，不能做什麼，各種侷限，有助玩家改善在虛擬社群中的社交技巧，或者公會投入免費的物品、專業技能提升、任務物品，交易技能原料和各種折扣，讓玩家憑藉會員身分，獲得各種促進遊戲升等或增加技能、金錢與裝備的文件，包括升級經驗談、副本攻略等。但公會維繫最重要的任務是，湊足同等級玩家組隊或拉攏不同職業的人物從事組隊探險，也因為不同等級的成員得以組成多種任務團隊，使玩家的價值同時能參養社群的價值(Manninen & Kujanpää, 2007)。

公會不只單向地提供資源，玩家也有配合公會的義務。由於公會維持不易，對會員會有一些規定，各個公會的規範不同，例如有些規定每週必須參與組團活動至少一次，或是要求定期聚會的報到，加入公會才能獲取資源，得到冒險中的戰利品，或參加組隊的活動，會員必須具備樂於分享物品的慷慨，遵守公會的各種要求。當公會招募少數職業新血，等級低的玩家因需要幫忙而加入，等級高的人在公會中擔任領導者角色，分享自己的遊戲經驗，探險時當引導專家，得到其他玩家聆聽和接受領導的角色，找到適合自己的位置存在，公會透過這些制度凝聚會員的向心力，也藉由會員投入公會活動持續壯大，相對幫助玩家獲得物品或聚集組團的伙伴。此外，值得注意的是，Manninen & Kujanpää (2007)發現，遊戲中角色的名聲如同現實生活的人格，對玩家相當重要，一旦在遊戲中有不良行為，或是得罪了公會會員，通過公會頻道就足以宣揚玩家的行徑，從而影響玩家的名聲及



各種入會、組團資格，因此，當玩家企圖加入優良公會達到某些遊戲目的的同時，也受到公會的規範與當中會員的牽制。

玩家和公會在雙方期待及需求的互助循環結合下，形成平衡的統一體而存在。玩家選擇投入公會、維持參與，與當中成員互動的過程與形式，一如齊美爾(2002)在社會的可能性中預設的「社化」(sociability)，它指涉“人們在社會中玩遊戲，也認為當中的人實際上是在「玩」社會”，換言之，公會中的玩家在互動中不但扮演一個公會制定規則的遵守者，包括言論、行為，組團冒險活動的參與；身分，如職業和等級限制，同時也是做為主體在玩遊戲，透過各種協商或要求，改變公會的成員性與規範。公會和玩家之間的互助，是在滿足雙方條件的形式結合在一起，即使大多數公會的次團體成員參與模式的不同，各組遭逢不同境遇，產生的規準與價值觀未必一致，然而公會中的玩家卻存在一些共通特徵，就是藉著和公會相互作用的補償和交換，促使他們彼此期待並能結合在一起。

(三) 玩家間的交互補償

公會透過玩家間有意義的互動和利益滿足而存在。Simmel 認為社會的存在表現在個體的結合關係，由於人會從社會化過程中習得社會規範，這些規範正如同社會遊戲般，存在一定的規則，構成人際間的遊戲形式，使每一個體提供最大的社會價值，滿足彼此需要，其中所有內容及活動歷程綜合成具體的統一體，產生統一和諧的秩序及互動形式就稱為「社型」(sociation)，這種關係促使每一個人都依賴所有的其他人，和所有的其他人都依賴他的情況，正說明了公會中玩家的交往建立在奉獻和等值補償相互作用的模式之上，彼此都必須付出某些代價，換取其他玩家的回饋。

從組隊的玩家經驗與等級同質性高，可略窺玩家的交往模式。Lave & Wenger (1991)在情境學習理論中主張，新手可以搭著老手的經驗傳授進行學習，透過周邊參與逐漸邁向核心，然而在遊戲任務的各種能力限制下，多數人組隊卻都傾向跟差不多等級的玩家在一起，等級高的玩家很少為了引領新手而組隊，去做一些難以獲得經驗值，卻被殺得血流遍佈的事 (Wolf, 2007)。初階玩家多半需要單打獨鬥



練技能，培養天賦與專業，參考公會玩家的經驗過關升級，學習如何利用公會的眾多資源和實際的遊戲應戰，諸如玩家親身體驗打怪與破關晉級，這樣的周邊參與中逐漸熟練，到達某個等級，玩家才需要實質的人手協助，同時才能打破學習的不透明性。因此，初階玩家加入公會只能得知各種組隊活動和老手經驗談，要走向核心，需要透過一定的努力，大量的時間投入才行，然而，從不同等級的玩家，更可以發現各種類型的玩家們雖然同在公會中，卻總是參與有利達成自我遊戲目的的團體，拉攏能夠交換優勢或互補不足的玩家組隊，從這種普遍交往模式，更凸顯了玩家間為滿足各自需求的利益交換。

擁有各種目的的玩家在公會中形成相互影響的互動型式。齊美爾（2002）主張人際間的相互作用會物化為一種交換，在一方給出一種東西，另一方給回一種具有同樣價值的東西，便建立了人們之間關係的物化，深入到各種來回往復的交換物中，意即，人們對於各種犧牲和奉獻，都會強行要求等價補償，以達到社會平衡和團結的維繫。在魔獸世界中，攻擊力較弱的職業，通常具有魔法，能夠施加增益法術或是還原玩家生命值，而具備攻擊力，能當肉盾的人，則缺乏這樣的技能，在組隊出團中，玩家必須隨時留意隊伍中需要幫助的人，無論是受攻擊的人或是待治療的人，都緊緊仰賴且信任著彼此，若有角色有能力卻不幫助隊友，就會失去往後組隊的機會，同樣的，當有玩家不等到任務完成就逃跑，在任務中撿取怪物的屍體或財寶箱，利用隊伍得到自己想要的東西就拋棄隊友，只顧自己的獲取，無論在經驗意義上或相互作用中都找不到平衡的樞紐，打破規範的玩家便會受到制裁，被排除在該意義體系之外。

公會提供玩家以各種參與形式結合成一個統一體，社會化把個人孤立與並存塑造為相互參與和相互支持的特定形式，以無數不同的方式實現那些自覺的、不自覺的、受因果關係或受目的所吸引，交差了事或盡力達成自我目標的利益，並且在統一體中實現這些利益。就像玩家為了完成各等級必須面對的探索活動；為了嘗試在網路上與不認識的人一同打拼；或者僅僅想要上來交朋友純社交；在遊戲中獲益、提供幫助或引導其他玩家，彰顯自己能力與存在價值的目的；偶爾到



公會社群界面晃一下以示盡責；投入大量的時間規劃各種攻打路線以維持其他成員遊戲的動機，以及其他無數目的形成的共存、共生，都促成了玩家們的結合，不論採用相互支持的行爲，共同行動，或是對立行動，進入和其他玩家相互聯繫的狀態中，對其他公會成員施加影響或接受玩家的影響，這些相互作用皆意味著，從那些促成目的的個人載體，轉變成一個各組生成的關係統一體，意即變成爲一個「公會社會」。

四、玩家在遊戲中的認同航道

玩家在遊戲中不同的參與形式，會產生各種樣貌的認同與航道。作爲一名玩家，透過遊戲與其他玩家或公會成員合作或競爭面臨的各種磨合，皆爲認同形成的媒介，用以回應玩家當下處境，這是一個不斷變動且持續運作的航道。例如一名玩家在公會中的角色，對於升等與各種挑戰的認同，願意積極練功，長時間投注在技能訓練，樂於組團冒險，與團員合作互助，等級快速攀升的同時，也獲得其他玩家的賞識與肯定，從而走向公會內部，甚至從會員變成領導者；有些突破 70 等，邁向等級 80 的玩家，處在公會最核心，可能不再以升等、破關作爲上線的優先目標，而是轉向社交，以培養其他玩家、招募新血，維持公會成員的認同感及凝聚力爲主要目標(Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2006 b)；有些玩家和公會成員或組團的伙伴出團總是口角不斷，合作未有共識，缺乏對歸屬團體的認同，游離、甚而走向社群邊緣流失。隨著玩家身分與等級的轉換，遇到的隊伍成員和遊戲任務挑戰的不同，對於遊戲的依賴與期待也跟著移轉，參與認同驅使玩家走出不同樣貌的認同航道。

玩家願意花時間投入線上遊戲世界，顯示當中具備滿足玩家動機的要素，同時反應其專注認同的面向，我們將從遊戲動機檢視組構玩家認同的事物。由於促成玩家在線上遊戲流連的要素不同，因此我們使用 Yee(2006)針對線上遊戲動機的類別，闡述與分析玩家在動機背後的認同。Yee 的模型源自 3000 位 MMORPG 玩家因子分析的結果，將遊戲動機區分成三個主分類，分別是成就（晉升、機制、競爭）、



社會（社交、人際關係、團隊合作）、浸泡（發現、角色扮演、客制化、逃避現實），括號中是描述每類別本質的十項次分類，本研究將運用那些分類作為討論玩家的認同架構，再以 Wenger (1998)對認同的看待詮釋玩家在次分類中展現的認同航道。

Wenger (1998) 認為「認同」是實踐、社群、意義三種不可分割的整合面。實踐社群理論中提到「認同」並非事先存在，必須透過社群活動的實踐，成員彼此投入社群，創造並發掘各種事物的意義，具化自我意義的協商體驗，因此，認同關乎個人歸屬社群的形式，與他人持續互動協商形塑的社群意義體系與自我學習航道。走在某一航道的歷程，人們因而能區辨自己在意與不在意、重要和邊緣的人事物，例如什麼貢獻能獲得他人讚賞，何者則持續不受關切；幫助個體瞭解自我存在位置，體驗自我的航道感，知道自己是誰，身在何處，將往何方邁進；是社群成員性的展現，面對社群事務的熟悉與不熟悉，能與不能。不同的航道給出對參與和認同的不同看法，航道的形成來自持續互動的經驗累積，但都僅是暫時性地建構於社會情境中。

認同並非單一線性，而是嵌入交互相扣的航道。玩家不必然總是走向遊戲社群的核心，有些甚至始終未能朝向充份參與，這並非單純由個體偏好決定，因為認同能夠將遊戲社群重視的個別成員性轉化為能力的形式，體驗來個體所能理解的，以及無法理解的，例如，什麼是當下立刻能夠捕捉的概念，什麼又是令人難以意會、詮釋的？可以享用什麼服務，什麼能協商，什麼辦不到。透過種種能與不能，從什麼是熟悉的，可理解的，可用，可協商的，瞭解自己是誰；藉由疏離的、不熟悉的、難處理的，也能發覺到自己不是什麼，不同職業與等級的玩家各有不同的職責，能貢獻給事業的責任形式讓他們傾向以特定方式看待世界，形成特定聚焦以理解特定情況。

認同的意義依存於投入，由實踐形塑，社群成員會從自身參與／疏離參與中找到自己獨特的認同。想做什麼／不想做什麼，什麼是社群中人人在意的事，什麼又是無所謂的，個人的各種類別認定都是認同的展現，以 MMORPG 的玩家為例，談論遊戲中某些據點、等級或寶物的興趣，對特定公會的歸屬，是參與遊戲社群生活的一部分，對



遊戲著迷的玩家，和視遊戲為一種浪費時間的人，對於遊戲的意義詮釋與分類截然不同；正如有些玩家將遊戲的等級提升視為一種專業進步與能力增長，希望與時俱進成為最高等級或資深玩家，有些則純粹屬於玩票性質，偶爾上線遊戲只為抒解壓力，不在乎是否能夠達到遊戲的終極目標，亦缺乏與其他玩家互動的興致。對遊戲本身的不同觀點引發他們對於參與認同有極大的差異，其賦予的實踐意義便展現迥然不同的認同航道。無論是因成就、社會或浸泡的認同引起參與遊戲的動機，或是由於全然不在乎而減少投入，認同都在玩家的參與和實踐中發酵，持續運作。

（一）成就的認同

藉由對特定人、事、物的專注、付出心力累積經驗，成員得以將能力外顯，而能力是一種資格與權力的象徵，大量的不理解代表一種個體限制。成員實踐當下所能負荷的程度定義了認同航道座落的學習事件和參與形式，不瞭解、辦不到，構不上社群要求能力的人，都是一種權力、權利或實力難以施展的表現，相對的，憑藉著進步，追求特定事業，瞭解如何適應更廣的情境，能夠賦予成員權力，在某些程度上掌控自我航道。

參與和疏離參與的認同，造就不同動機和參與模式的玩家。關於成就的認同，因其本身的殊異性，有的玩家傾向組團，快速打怪獲取寶物和點數，增加自己的等級；有的玩家以找出程式漏洞為首要目標，每當發現一個系統程式的問題，就會感到無比光榮；有的玩家認為能在競技場上與敵對陣營隨心所欲廝殺，才是真實刺激的遊戲人生，無論是什麼成就認同引發的遊戲動機，願意花時間投入遊戲中的玩家，即便初始為週邊參與，也有機會晉升至核心參與，反之，有些玩家找不到足以支持繼續參與遊戲的動機，傾向疏離至邊緣或圈外。

就參與遊戲的動機中，玩家主要的目標在晉級與破關，提升個人價值。吸引投入 MMORPG 玩家加入的動機中，以目標達成為最重要的，雖然角色初期都能負荷單人的遊戲，然而隨著等級升高，困難度增加，玩家為了順利升級便會組團，經常發動副本的探索團，為邁向更高等級而努力，以換取其他有利裝備或技能的物品，得到其他玩家



的尊敬，創造更多組隊冒險的機會。角色是玩家的行動工具與外顯的「表徵」，透過玩家對角色的扮演和詮釋，玩家能夠展現自我價值，角色就像玩家的第二個我，角色晉升與破關在質與量上產生價值改變，彷彿是玩家自身的成就，牽引著玩家持續上線的動機。從一開始進入遊戲場域的選角，包括種族和職業，都是玩家認同並且期待發展的，學習如何改善技能、挑戰、訓練，成為玩家在線上遊戲中的一種動力，其創造的角色不但能夠增強在整體遊戲世界的競爭力，亦能使玩家在精良裝備和完成探索後，成為朋友眼中傑出的英雄，充分展現自我價值的提升，同時亦能激發其他玩家的認同感，而想走到那關進行體驗(Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2006 b)。

玩家投入實踐中才得以發掘自己對遊戲達成的能力。如何參與活動，什麼能做，什麼不能，這都是透過參與探索活動及社會互動形塑認同，當然，投入也能使認同崩解，等級的快速晉升，會提高玩家的權力感，相對的，持續難以突破的關卡，則會讓玩家對操弄的角色感到毫無價值，透明性的崩解，正反映了玩家透過各種晉級、機制改變及與他人競爭，展現認同的過程。

(二) 社會的認同

Wenger (1998)認為認同是社群成員相互組構、交互影響的過程。社群中的成員性經歷協商的意義，人們的實踐、使用的語言及各種人為製品，都反應著當下該情境的社會關係，即使是私人想法，包括概念、想像和觀點，也是透過參與社群而理解。對於遊戲中的玩家而言，憑藉成員間的社交互動、實踐，視彼此成員為資源，引發各種討論、協商，從而投入行動發展關聯性，能夠增益彼此，瞭解社群或遊戲中的事物，理解作法是否正確，哪種寶物值得花心力投資，歸屬特定身分的專業等各種協商意義。

玩家本身和其互動的成員，皆是社群中的資源。Yee (2006)對於社會方面的認同有三項次分類，社交認同是指玩家對於幫助其他玩家和相互聊天特別感興趣；人際關係則是希望突破線上短期的虛擬狀態，渴望形成長期、有意義的關係，甚至可能是戀人；團隊合作是對自己身為團體中的一份子，能夠為團體盡一份心力，找到自己的價值



感到滿意，這三項皆是將角色本身，無論是自己或其他玩家視為資源，經營彼此的關係，就像玩家仰賴組隊遊戲與其他玩家交朋友，透過遊戲的經驗，建立名聲與人脈，當獲得隊中其他玩家的信任與能力賞識，有助於加入某些優良的公會繼續遊戲。MMORPG 中，有些玩家透過這樣的社交手法進行遊戲互助，因為角色死亡會造成經驗值的失去，在共同命運下，玩家需要一群值得信任，面對艱困任務時也不能臨陣脫逃的伙伴，在路上隨機組隊的風險性太高，因為隨機下的隊友，在不利自身的情況下，可能傾向自私，擅自離開(Axelrod, 1984)，因此玩家會透過參與公會活動，和其他玩家形成有意義的互動，塑造信任和聲譽。玩家形象就像一種社會價值與社群資源，有助於和其他玩家溝通、提升組團的可能性，對加入運作良好的公會也具相當的幫助(Jakobson, & Taylor, 2003)。

社交的目的在完成任務，維持玩家成長，並找尋情感上的寄託。透過社交，得以和伙伴延伸角色的故事線，透過聊天、交朋友，教導或從他人身上學習，探索不同的遊戲面向，達成團體成就，特別是當高等級的破關需要密集的團隊合作和大量的預先計畫，遊戲密集競爭，經常出現死亡或毀滅的破壞性，人物無法自行逃生，玩家仰賴其他玩家的角色取得訓練、資訊和資源，形成團體和相互團體合作，遊戲中的社交溝通就變得異常重要。誠如 Rouse (2000)所言，同儕共享遊戲體驗的社會要素，是玩家持續上線的引子，因社會互動增強，玩家可將遊戲化為真實的社會體驗。Pisan (2007)更分析公會形成組隊，對玩家具吸引力，玩家可藉公會共享目標，產生成員間的相互依賴，發展一群長期共處、遊戲的核心團體，產生高團體認同，自願歸屬到特定公會，然而，組員的互動協商發展，認同亦可能隨時挪移改變，一旦缺乏合作經驗與頻繁互動，便會失去連結感。透過參與玩家間的社交關係，和隊員互動的經驗累積，讓玩家更容易晉級，展現其認同感。社交有助掌握玩家們所在意的、遵守的規則和意義，區辨遊戲中重要／不重要的人事物，藉參與形式中走出其認同航道。

(三) 浸泡的認同



初始進入社群的成員總是充滿各種不熟悉，不知如何進行相互投入，但長期浸泡，和其他成員互動，接觸社群內的資源與多種媒介，便逐漸有能力知道如何相互投入，瞭解投入特定行動的重要性，重視社群共同知悉的某些經驗，做出正確的選擇。浸泡，是爲了發現多數玩家不知道的事；將自己視爲遊戲中的角色，創造具有故事背景脈絡的人，與其他玩家互動再創造屬於他們自己的故事；塑造自己期待的的角色並外顯之；利用線上虛擬的環境和角色，逃避思考真實的生活問題。

玩家對角色的長期浸泡，抉擇與維繫，牽涉了玩家的參與認同。遊戲中，玩家都必須創造一個主要人物作爲玩家的物理表徵，包含決定其外觀、專業和性格。Bessiere, Seay, & Kiesler (2007) 提到在虛擬的遊戲世界中，玩家建構人物傾向創造跟成功的理想我更相似的屬性；而 Shaffer & Gee (2006) 更認爲，別人如何看待我，我如何看待自己和社會類屬關係定義社會角色，形成人們希望成爲某種人或社會團體，是故，從玩家浸泡在遊戲中，對角色投資的技能訓練與外觀展現，藉角色互動，形塑專屬個人的故事線，透過投入實踐發掘角色具有的能力，如何參與活動，和社會互動形塑認同，得以窺見他們對該人物的喜好程度及認同航道。

Wenger (1998) 主張，藉由參與形式、自我與他人協商、謀合的過程，會形塑出各種樣貌的認同，這是一種與他人互動，逐步具化自身相關價值。玩家在遊戲中長期浸泡，因應遭逢事件不斷變動，認同航道會不斷移轉。Manninen 和 Kujanpää (2007) 就認爲玩家在對人物操弄一段時間，與遊戲中的其他玩家角色和場景互動，遇見力量強大的敵人，使等級低或特定職業的角色難以倖存，影射應付技能、戰鬥力、智力，角色施展可行性與接收回饋的發展過程，間接彰顯出玩家人物在地位及各種能力上的優勢與限制，透過浸泡的概念凝結、聚焦參與經驗，玩家逐漸知曉能夠施力的點，對任務本身作意義協商，對扮演的角色位置和對其他玩家產生新的理解，這些了悟形塑了他們的判斷。這些都是透過浸泡參與得以確認某些人或事，發展身分組構的



經驗連結，辨識自我成員性，亦藉由界定身分類別和他人看待，個人和集體兩造互動的關係和經驗，使角色形象和玩家的認同具體存在。

一如認同本身是整合三種不可分割的概念，動機的三個類別，成就、社會與浸泡也是相互關聯嵌合的。為達到遊戲中某種成就，無論是個體等級的晉升或是為打倒其他玩家的競爭，玩家會投注時間浸泡，與其他玩家互動，當然也會因應公會成員或遊戲伙伴邀約共同攻打某個部落而專注於研究攻略，發現某些角色的弱點，事先做好布局，選擇派送適切的職業、等級出戰。玩家在社群實踐中，藉由各種參與和投入，憑著對於遊戲內成就、社會和浸泡三類別交互作用下，釐清自己想／不想走什麼路，該／不該怎麼做，又有／沒有能力做什麼，透視自己的成員性與歸屬感及認同航道。

五、結論

本研究透過齊美爾（2002）的社型和 Wenger（1998）的認同為基礎思考，看待 MMORPG 中公會社群形成及玩家的認同航道。當一群不同需求的玩家匯聚，相互滿足彼此在遊戲中的期待，在種種因素作用互動下，透過職業與技能互補的角色，和差不多等級的玩家合作組隊，帶來不同的思維、訓練和冒險，牽引玩家隨時調準努力的目標、時間和力氣，投入自己在意的任務，從而促成了公會社群的形成。玩家藉由對遊戲與公會的參與，進行利益交換，形塑認同，使得玩家與遊戲、玩家與公會，及玩家間對遊戲的意義和動機有了相互影響的能力，透過這種社會互動，彼此交互作用，進而對其經驗賦予他們自身的意義，不同的參與產生不同的經驗，選擇的參與模式展現各種參與和疏離，打造出各具風格的玩家認同。身為一名公會玩家，不再只是獨自解決問題，而是藉由學習去做符合社群要求應知與關切的事，根據遊戲所衍生的社群規準，學著決定、解釋、評判定、行動，同時從遊戲所創的技能、知識、身分、價值、認識論、習慣、瞭解，以特定的方式看世界，找到人際互動的方法，對遊戲和社群互動的意義進行協商，這些都是玩家將意義據為己有，並發展認同航道的過程。



參考文獻

- 蓋奧爾格·齊美爾(2002)。《社會是如何可能的》。(林榮遠譯)。
中國：廣西師範大學出版社。
- Axelrod, R. (1984). *The Evolution of Cooperation*. New York: Basic Books.
- Bessiere, K., Seay, F., & Kiesler, S. (2007). "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft," *CyberPsychology and Behavior* 10, 530-535.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006a). "Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games" In conference proceedings on human factors in computing systems CHI 2006, 407-416. April 22-27, Montreal, PQ, Canada.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006b). Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 281-317.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2007). The life and death of online gaming communities: a look at guilds in world of warcraft. In Conference on Human Factors in Computing Systems CHI 2007, 839 -848. April 28-May 03, San, Jose, California, USA.
- Hollenbeck, J.R., Ilgen, D.R., Sego, DJ, Hedlund, J., Major, D.A., & Phillips, J. (1995). Multilevel theory of team decision making: Decision performance in teams incorporating distributed expertise. *Journal of Applied Psychology* 80,292-316.
- Jakobson, M., & Taylor, T.L. (2003). *The Sopranos Meets EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games*, (<http://rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf>), 2007/08/19.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Manninen, T. & Kujanpää, T. (2007). The Value of Virtual Assets – The Role of Game Characters in MMOGs. *International Journal of Business Science and Applied Management* 2(1), 21-33.



- Pisan, Y. (2007). *My guild, my people: role of guilds in massively multiplayer online games*.
(<http://delivery.acm.org/10.1145/1370000/1367976/a20-pisan.pdf?key1=1367976&key2=7212001421&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=32508069&CFTOKEN=28859752>), 2009/02/20.
- Rouse, R. (2000) *Game Design: Theory & Practice*. Wordware Publishing, Inc., Plano:Texas.
- Shaffer, D. W., & Gee, J. P. (2006). *How Computer Games Help Children Learn*. New York: Palgrave Macmillan Press.
- Wenger, E.(1998). *Communities of Practice. Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Wolf, K.D. (2007). *Communities of Practice in MMORPGs: An Entry Point into Addiction?*, (http://www.iisi.de/fileadmin/IISI/upload/C_T/2007/Wolf.pdf. 0216.), 2009/03/10.
- Yee, N.(2006). "Motivations for play in online games," *CyberPsychology and Behavior* 9(6), 530-535.



Exploring Online Community Formation and Identity Trajectory from MMORPG Players' Motivation

Euphony F. Y. Yang

Research Center for Science
and Technology for Learning

Calvin C. Y. Liao

Graduate Institute of Network
Learning Technology

National Central University

ABSTRACT

The interaction character of MMORPG makes possible the players' creation of the vast online consortia community and thereby makes the influence of the consortia community's to the players a significant issue. This study was based on Sociation theory (Simmel, 2002) and analyzed the necessity of online consortia community formation for players. The study explored how the online consortia community respond the player's demand for games and how they exchange benefit among themselves, and how the players use the character of their roles and through mutual compensation to balance the interaction. On the other hand, the study was in the light of identity concept of community of practice (Wenger, 1998) and three kind of motivation while the players playing online games: achievement, society, and immersing(Yee, 2006) probed how the players discover the self-value and competence of their role and then extend their identity trajectory by participating games.

KEYWORDS: MMORPG, identity, sociation, motivation, community of practice

