

天主教輔仁大學社會學系學士論文

指導老師：謝宏仁

桌上角色扮演遊戲對青少年社會化與人際互動  
關係之影響——以克蘇魯的呼喚為例

The Influence of Table-top Role Playing  
Game in Teenagers' Socialization and  
Interpersonal Relationship - Take Call of  
Cthulhu for Example

學生：沈聖偉撰

中華民國一〇六年十月

天主教輔仁大學社會學系學士論文

指導老師：謝宏仁

桌上角色扮演遊戲對青少年社會化與人際互動  
關係之影響—以克蘇魯的呼喚為例

The Influence of Table-top Role Playing  
Game in Teenagers' Socialization and  
Interpersonal Relationship - Take Call of  
Cthulhu for Example

學生：沈聖偉撰

指導老師簽名：

中華民國一〇六年十月

系所戳章：

## 謝辭

首先感謝家人一路以來的支持，在學習的路上不斷給予我鼓勵，讓我能夠持續不斷的努力，感謝我的指導教授謝宏仁老師，在論文方面不厭其煩給予我建議與回饋，在學業方面傳授我社會學相關的知識，同時在我每次感到困惑時，開導我的想法，使我能夠有動力繼續努力。

感謝回應人張庭瑋學姊，指點出我論文許多不足的地方，並同時指點礁島論文的內容，同時感謝學姊願意接受這素昧平生的學弟我的請求，成為我的回應人。

感謝阿勳、小賴、小豪、史萊姆、悠子、冷嵐，感謝所有願意接受訪問的受訪者，不僅提供許多寶貴的訪談資料，同時給予我很多學術以外的人生哲學，讓我獲益良多。感謝所有參與過我的 TRPG 團務的朋友，讓我在 TRPG 這塊能夠有更進一步的認知。

感謝棋藝社全體社員及幹部，平常時間幾乎都窩在社團打論文，但也不曾嫌棄過我這樣的行為，同時不停督促我的論文進度，使我不懈怠。感謝橋藝社、桌遊社在我精神渙散時給予精神上的援助，讓我能有動力繼續進行我的論文。

感謝我的摯友尉楷、語唐、婕茹、宗勳、泓彰、耀州、譽庭，在這一年期間督促我的論文進度，幫我的論文抓錯字、錯誤語法，提供我的論文許多意見，同時給予我精神上的鼓勵。

感謝系上的朋友福慧、獻仁、育蓁、靖宜、源真、嘉偉、延康，不光是在近一年的論文生涯，在整個四年的大學生涯中互相扶持、彼此幫助，在我打拼論文的期間不孤單。

感謝其他系上的所有指導教授，感謝正和老師、克威老師、貴顯老師、志遠老師、凡慈老師、伯芬老師、素倩老師、宗昇老師、驥懋老師，在我大學四年的生涯中，不斷傳授我社會學相關的知識，讓我在完成論文方面更加順利。

祝福各位 平安喜樂

## 摘要

本研究主要探討桌上角色扮演遊戲對於青少年人際溝通能力的培養是否具有正面影響，研究採用質化研究中的質化深度訪談以及參與觀察兩種，受訪對象採滾雪球的非隨機抽樣方式，受訪對象主要以桃園地區的桌上角色扮演遊戲玩家為主，其年齡主要集中在 22 歲至 32 歲之間，參與觀察歷時一個半月至兩個月不等。

研究結果發現，受訪者對「桌上角色扮演遊戲能提升個人的人際溝通能力」此事普遍呈正面態度，除了可以訓練如何清楚表達自身的想法，同時在團務過程中學到如何排解意見分歧上的衝突，且受益對象不限於青少年，對其他年齡層的人亦有效果。不只如此，許多玩家亦提出桌上角色扮演遊戲在人際關係以外的收穫，因為桌上角色扮演遊戲並沒有中文化資源，只有英文與日文的規則書，因此深入接觸桌上角色扮演遊戲的玩家亦可增進部分外文能力，而遊戲主持人可以在團務中練習邏輯架構的能力，同時也可在團務中學習到如何統整一個團隊、調解玩家之間的糾紛，使團務順利的進行下去。

關鍵字：桌上角色扮演遊戲、人際關係、人際互動、克蘇魯的呼喚

# Abstract

The purposes of this research were to find out whether Table-top Role Playing Game will have good influence to teenagers' interpersonal relationship. The research took the qualitative research of in-depth interview and participant observation as methods. Interviewees were picked by non-probability sampling of snowball sampling. Most of interviewees were Table-top Role Playing Game players in Taoyuan whose ages between twenty two to thirty two. The participant observation took one and a half months to two months.

The research showed that the interviewees took great attitudes toward Table-top Role Playing Game could improve interpersonal communication for oneself. Besides training how to express our own opinions, it could learn how to settle an argument in a game. Its benefit was not only good to teenagers, but also the other different ages. In addition, many players indicated that Table-top Role Playing Game had more profit besides interpersonal relationship. Because Table-top Role Playing Game had a lack of Chinese translation resources, only had English or Japanese rule book, people who deeply contacted Table-top Role Playing Game could also improve their foreign languages ability. Game master could drill logical architecture during a game. They could also learn to rule a team and mediate conflicts between players, making the game keep smoothly.

Key words: Table-top Role Playing Game, Interpersonal Relationship, Interpersonal interaction, Call of Cthulhu

# 目錄

謝辭 .....	I
摘要 .....	II
Abstract.....	III
壹、緒論.....	1
第一節、研究背景與動機.....	1
第二節、研究目的.....	2
第三節、研究問題.....	3
第四節、名詞釋義.....	3
貳、文獻回顧 .....	5
第一節、青少年接觸線上角色扮演遊戲的因素.....	5
第二節、桌上遊戲帶來的正面效益 .....	5
第三節、一般桌上遊戲與桌上角色扮演遊戲的區別 .....	6
第四節、各方學者對遊戲的論述.....	6
參、研究方法 .....	8
第一節、研究架構.....	8
第二節、研究對象.....	8
第三節、研究方法.....	9
第四節、研究工具.....	10
肆、研究結果與分析 .....	11
第一節、TRPG 深度玩家與剛接觸之玩家人格特質 .....	11
第二節、TRPG 與電腦 RPG、一般卡牌式、戰棋式桌遊的異同.....	16
第三節、TRPG 對於人際關係的培養與建立的影響 .....	20

第四節、研究者在參與觀察中的收穫 .....	26
伍、結論與建議 .....	29
第一節、    研究結論 .....	29
第二節、    研究建議 .....	31
陸、研究限制 .....	31
柒、附錄 .....	33
捌、參考書目 .....	35

# 壹、緒論

## 第一節、研究背景與動機

TRPG (Table-top Role Playing Game, 桌上角色扮演遊戲) 由美國在 1970 年代所開發的《龍與地下城》為首, 隨後在日本廣為流行, 對台灣來說, 卻是近年來才興起的次文化之一, 與一般網路上的固定 RPG 不同, 劇情的走向會隨著玩家 (Player) 的選擇而有各種不同的分支, 透過玩家的選擇, 在開放式的遊戲設計中, 最後的結局可能有數十種。

扮家家酒是大家小時候的童年回憶, 而 TRPG 的誕生, 便是扮家家酒的進階版。尚未進入學齡前的孩童, 透過扮家家酒——也就是角色扮演——去模仿、學習大人社會化的過程, 從中了解社會人的生活模式。在扮家家酒遊戲中, 若其中一個孩童不願遵守遊戲規則, 那麼他就會受到其他孩童的排斥, 下次的扮家家酒中他就可能不會受到遊戲邀請, 因此大家都會努力不破壞遊戲規則, 進而學習到多人相處的方式。TRPG 將這個概念更進一步延伸, 將社會上各種可能發生或曾經發生的事故或狀況當作背景, 再加入擲骰系統成為一個全新的遊戲模式。而玩家可以從遊戲中模擬現場的狀況做出應對, 未來在社會上遭遇類似的事件時便能有先前的經驗而做出較為正確的反應。

隨著科技的進步, CRPG (Computer Role Playing Game, 電腦角色扮演遊戲) 逐漸取代了 TRPG, 藉由電子聲光特效, 讓 RPG 再一次進化。玩家可以從畫面看到實際的影像, 同時加入人聲、配樂, 讓 RPG 更加豐富。在傳統的 TRPG 中, 玩家要自行想像畫面, 若是主持人 (Game Master, 以下稱作 GM) 表達方式不清楚, 或是玩家和 GM 之間想像的畫面並不一致, 可能導致遊戲無法順利進行, 好比說今天玩家來到一間山中小屋, 該小屋以紅磚堆砌而成, 屋頂呈倒 V 字型以淺黃色磚瓦鋪蓋在上方, 在屋頂的一角延伸出一個做為煙囪的四方管子, 小屋的一面牆上有窗戶, 另一面牆上則有著一道木門... 單獨這一小段文字, 玩家跟 GM 之間的畫面就會不一樣, 木門是什麼形狀? 窗戶是打開的還是關起來的? 若 GM 在表達時沒有說清楚, 而玩家沒有進一步追問細節, 那麼可能會在之後的劇情中造成誤會。但 CRPG 完美解決這個問題, 藉由事先設計好的劇情, 透過畫面的呈現, 玩家更能清楚明白現在的狀況並作出應對。在 CRPG 之後出現了許多分支, 但都離不開電子遊戲設備: 以流暢動作為主的 ARPG (Action)、統帥大軍運籌帷幄的 SRPG (Strategy)、多人同時進行遊戲的 MRPG (Multiple)、以文字為主的選項式 TBRPG (Text-based) 等, 多種類的 RPG 遊戲模式取代了 TRPG, 成為新的 RPG 遊戲潮流。

雖說科技的進步帶來新形態的遊戲模式, 在遊戲內容上也更加豐富, 然而 CRPG 卻有一個極大的隱藏問題: 社交。從前的尪仔標、踢毽子、打彈珠, 到近代遊戲王卡、戰鬥陀螺、芭比娃娃、四驅車, 雖然遊戲玩具精緻化, 但這些玩具都建立在一個基礎點上——它必須與「人」接觸。上述提及的遊戲都可以一個人遊玩, 然而多人一同遊玩的樂趣通常更甚於單人遊樂, 然而現代的 Online Game、手機遊戲、Pokemon Go、Wii 等 3C 電子產品遊戲皆不重視這個要素。首先, 各大遊戲主機的 RPG 大作, 玩家雖然獲得更多的聲光體驗, 但是缺乏與人互動的要素, 遊戲中的 NPC (Non-Player Character, 非玩家角色, 以下稱作 NPC) 只有固定的幾套臺詞與故事背景, 就算有分支劇情, NPC 的自由度還是很有限, 只要不斷重複破關, 一定會回到循環點, 這樣的設計使得故事走向變的



單一化，同時因為劇情單一化的緣故，因此玩家本身無法從互動中學習，某些 NPC 在劇情尚未觸發前只會不斷重複相同的話，甚至不理睬玩家。在這樣的設計前提下，玩家不斷接收這樣單一的訊息，在現實中的行動也潛移默化受到影響，形成 RPG 單向思維的行動模式。

多人網路連線遊戲貌似解決了這樣的缺點，透過多人任務模式，讓玩家在遊戲過程中也能成功和他人進行互動，但這仍遠遠不足。當玩家沉浸在網路世界時，會慢慢缺乏自我意識，並降低對周遭環境的感知能力且造成時間扭曲（陳祈年，民 94）。除此之外，在網路世界中，所有人都是虛假的，每一個人在網路上的身分都只是一個虛擬的個體——即便填上自己完整的個人資料也一樣——這些虛擬個體讓人際交往之間多了一道高牆：匿名性。現實中的個人可能只是一個市井小民、肉販、公司職員，甚至是更不起眼的社會身分，然而這些現實中的身分地位並不會影響網路之間的交流，在網路虛擬世界中，這些對自己不利的任何個人資料都可以隱藏起來，只展現自己優勢的地方，甚至塑造出一個和原來完全不同的自我，搖身一變成為該場域中的英雄，也由於人人都能隱藏自己弱勢的特性，所以網路世界整體呈現出一種人人都是滿分的美好現象，導致在網路世界中人與人彼此的交流都是不實際的，就算在網路世界中有良好的人際關係，在現實中也不見得能相提並論。

## 第二節、研究目的

許多沉迷於 Online Game，甚至在該遊戲中稱霸伺服器的學生，出社會後因為缺少社會化的過程而在與正常人交談時會有部分障礙，而社會化過程無法透過上課或自修習得，因此本研究希望藉由與一般線上遊戲性質相近，但是需以真人互動的 TRPG 來輔導他們走向社會化，藉由與真人的面對面接觸，真實感受到他人的聲音，讓學生感受到與人相處的模式。

與網路的 CRPG 不同，TRPG 的進行只需要紙、筆和骰子便可進行，藉由對話與擲骰數值來決定故事劇情的走向，以克蘇魯的呼喚(Call of Cthulhu，簡稱 CoC)為例，CoC 的場景通常會以現實世界為主題，再插入部分的非現實的神話元素，而玩家在扮演角色的過程中，須以現實的角度衡量當下的決定，若是強硬做出不合邏輯的事情，則通常會直接 Game Over——例如：從一輛高速行驶中的列車跳下來，或是恐嚇遊戲中的弱小 NPC 劫財等——因此在遊戲過程中，玩家可以很明確的知道做了什麼事情，在現實中可能會引發什麼樣的後果，達到社會化的功效。

有調查指出，網路遊戲成癮程度與真實人際關係呈現負相關，同時網路遊戲成癮的青少年多數會犧牲社交生活、忽略自身的人際關係，導致人際互動技巧下降（曾柏齡，民 105）。在目前手遊與網路 Online Game 充斥的社會中，TRPG 不僅遊玩方式簡單且低成本，同時有助於人際互動的培養，並希望藉由此篇論文，扭轉一般大眾對遊戲的負面刻板印象，同時若該研究真的對青少年邁向社會化有所幫助，未來可以將其融入中學生的輔導教材，為社會盡一點貢獻。

### 第三節、研究問題

本研究探討參與 TRPG 的玩家，在平常的人際交往情形，同時探討 TRPG 玩家的人格特質以及 TRPG 對於青少年人際關係能力培養的影響，期望透過 TRPG 扭轉一般大眾對遊戲的負面刻板印象，同時期望能對沉迷在網路世界中的青少年有所影響，依據研究動機與目的，本研究主要研究問題如下：

- 一、TRPG 深度玩家的人格特質為何？與剛接觸或涉入不深的 TRPG 玩家有何異同？
- 二、TRPG 與電子遊戲、一般卡牌式、戰棋式桌遊的差異為何？有別於電子遊戲、卡牌式、戰棋式桌遊，TRPG 的特色又是什麼？
- 三、TRPG 對於人際關係的培養與建立是否具有正面的影響？

### 第四節、名詞釋義

#### 一、桌上角色扮演遊戲 (Table-top Role Playing Game)

角色扮演遊戲的起源，由一人擔任主持人，負責解說劇情、推進遊戲的發展，其餘的人擔任玩家，扮演遊戲中的角色，故事內容與走向會隨著玩家在遊戲中的決定而有所改變。而遊戲系統也有許多不同的風格，有貼近現實世界的克蘇魯的呼喚、化身勇者對抗怪物的龍與地下城、有充滿奇幻魔法的劍與魔法、多人飾演一角的人人都是約翰等。

#### 二、克蘇魯的呼喚 (Call of Cthulhu)

最初源自於 Howard Phillips Lovecraft 筆下的小說世界，被譽為美國三大恐怖小說家之一，有別於一般神話的不同，希臘神話、埃及神話等等各地神話，雖然有著不同的宇宙觀，但其中的神祇，往往被人們所敬仰供奉著，然而克蘇魯神話當中的神，對於人類來說是不共戴天的敵人，不僅會控制人類心靈，將人類當作糧食，甚至在甦醒時就會為世界帶來無盡的災難。Howard Phillips Lovecraft 筆下的恐怖世界，在經過愛好者與許多恐怖小說作家整理後，就這麼誕生在遊戲上。

#### 三、主持人 (Game Keeper)

負責整個遊戲劇本與設定的人，在遊戲中負責扮演非玩家角色及判定規則等相關事項，根據不同的遊戲系統會有不同的稱呼，在克蘇魯的呼喚系統當中主持人稱之為 Game Keeper。

#### 四、玩家 (Player)

在遊戲中，玩家必須依照故事中角色的性格進行扮演，一場遊戲中玩家或許可以扮演多個角色，但究竟扮演多少角色是由 KP 決定的。

#### 五、跑團

TRPG 的遊戲術語，即進行遊戲的俗稱。

#### 六、野團

TRPG 的遊戲術語，即野生跑團，與自己不相識的人一起跑團。

#### 七、撕卡

在跑團過程中，玩家的角色因受重傷或發瘋等情況導致角色死亡或無法再繼續行動時，主持人會在現實中撕掉該角色的紀錄卡片，此動作稱之為撕卡。

## 貳、文獻回顧

本章將分為四個小節，內容主要著重在青少年與網遊、桌遊、TRPG 的關聯。第一節探討青少年接觸網路多人角色扮演遊戲的因素，找出線上角色扮演遊戲吸引青少年的特質；第二節闡述桌上遊戲對青少年的正面幫助；第三節比較 TRPG 與一般桌遊的差異；最後一節提出現今各方對遊戲正反兩方的看法與論述。

### 第一節、青少年接觸線上角色扮演遊戲的因素

各玩家接觸網路多人角色扮演遊戲的因素都不同，有些人想在網路上交朋友、有些人想藉由網路遊戲逃避現實、也有人只是忙碌之餘的消遣；研究指出多人線上角色扮演遊戲玩家的參與動機，發現使玩家沉迷於線上角色扮演遊戲的主要原因是因為好奇心與挑戰競爭樂趣（陳祈年，民 94）；馬嘉宏則在研究青少年網路線上遊戲成癮因素時發現，青少年沉迷線上角色扮演遊戲的主因是舒緩心理壓力與想要在遊戲中獲得更高的成就（馬嘉宏，民 93）；黃俊傑也指出，在線上遊戲競爭中求勝，是使人沉迷於線上遊戲的主因之一（黃俊傑，民 104）。表示挑戰遊戲的更高層次是青少年沉迷於線上角色扮演遊戲的主因之一，達到遊戲更高的境界可以使他們獲得成就感與滿足感，另外遊戲新奇、稀有的事物，也會吸引青少年流連在網路上。

除了在遊戲中尋求成就感，社交需求也是青少年接觸角色扮演遊戲的原因。多數家長會限制青少年在放學後的行動，學生沒有辦法和朋友見面，因此選擇在社群網站與線上遊戲和朋友「見面」（Boyd, 2015）；也有研究指出，青少年接觸線上角色扮演遊戲主因是為了友誼的建立與交際延展的訓練（馮淑芬，民 105）；另外有研究調查高雄市中等學校學生遊玩線上遊戲的原因，發現多數學生參與線上遊戲的原因主要是為了人際關係的建立與培養（周桂穗，民 95）。研究顯示了社交活動也是青少年加入角色扮演遊戲的主要原因之一，因為平日活動受到限制，因此透過線上遊戲等網路媒介與朋友接觸，而青少年社交的主要對象來自於學校的同儕好友，其次是網路認識的網友。

### 第二節、桌上遊戲帶來的正面效益

飽讀詩書確實能增加許多知識，但是從遊戲中學習也是一種有效的方法。而現代教學中，已有老師開始透過遊戲代替傳統教學傳授知識。邱文鈞透過黑白棋調查國小中年級學生的推理能力、創造力與問題解決能力，發現下棋有助於學生強化高層次思維能力，同時可以提升學生解決問題的能力（邱文鈞，民 105）；李漢森研究國中生對坡地災害的概念，發現桌遊比起傳統教學，更能提升學生學習坡地災害及土石流的科學概念（李漢森，民 103）；另外也有研究指出國小生比起透過傳統模式教學，透過桌遊學習英文單字更能提升學習效力（詹佳宜，民 105），皆證明了桌上遊戲可以幫助思考，加強學習的效率。

桌上遊戲不僅能帶來學習上的成效，因為桌遊有著小型多人團體活動的特性，因此在遊玩過程，社交能力方面也能有顯著的提升。除了內在興趣之外，廣交朋友，拓展人際關係也是桌遊玩家參與桌遊的原因之一（賴嘉偉，民 104），亦有研究數據指出參與桌上遊戲，對人際溝通等相關能力具有正面幫助，且不論年齡層高低，長輩晚輩皆有相同看法（吳承翰，民 100），說明透過桌上遊戲，可以有效提升社交能力，對於學生在人際關係的拓展更有幫助。

### 第三節、一般桌上遊戲與桌上角色扮演遊戲的區別

桌上遊戲對許多人來說，就算不是陌生的名詞，也不能以熟悉來形容。多數人認為，像「三國殺」、「阿瓦隆」、「卡坦島」等在桌遊店販售的實體遊戲才算是桌遊，事實上，幾乎所有人都接觸過桌遊，從最居家可見的撲克牌遊戲、鬥智鬥法的象棋、圍棋等棋類遊戲，甚至是平常過年家家戶戶相聚一塊打的麻將，都是桌遊的一種。桌上遊戲大致上具有兩大特徵：一是具有一套規則、機制，以訂好的規則來限定玩家，對應桌遊的棋子或其他配件進行遊戲；二是通常具有一面遊戲板，玩家在其板面上移動或執行遊戲動作（賴嘉偉，民104）。例如象棋、西洋棋在進行遊戲時都需要一個棋盤，而較廣為人知的大富翁桌遊也需要遊戲板，撲克牌、麻將等是少數幾款不需遊戲面板的桌遊。

相較於其他類型的遊戲（如團康活動、電子遊戲等），桌上遊戲的入門門檻比較低、且能與人直接接觸、互動性高，不易因玩家不熟悉遊戲而遭到忽略、同時攜帶性佳、便利性較高，因此較容易成為人際互動的媒介之一（吳承翰，民100）。而桌上角色扮演遊戲的誕生，雖然比起一般桌上遊戲還要晚上許多，在臺灣是近十年才興起的新興休閒，但廣義來說，TRPG也是桌上遊戲的一種，同樣也具有桌上遊戲所擁有的特色。與一般桌上遊戲不同的地方是，TRPG的遊戲的版圖並不是現有的成品，而是必須自己創造，在大多數時刻TRPG的遊戲進程都是依靠想像力來維持，當然有些盡責的遊戲主持人會事先創造人物模組或地圖，讓遊戲進行能更順利，但不依靠廠商現有的版圖或棋子，全程依靠主持人維持遊戲進行，便是TRPG的一大特色。

相較於一般桌遊，結局的無法預測性也是TRPG的一大特色。桌上遊戲都包含一個目的：要達到一個最終目的，換句話說，就是要有一個結局。「三國殺」最後的結局就是主公被殺害或是成功討伐反賊；「風聲」的結局是其中一方陣營獲取三項情報或某方陣營的角色全數死亡；「卡坦島」的結局是某一位玩家最先獲得10分遊戲分數，雖然桌遊的類型十分多樣，各桌遊的勝利條件也有所不同，但是最後不外乎就是固定的數個結局，基本上超過十種結局的桌遊幾乎不存在，TRPG打破了這樣的限制，從遊戲開始，故事的進行就會隨著玩家的選擇而進行變化，最後分支出數十種結局。TRPG的劇本在製作時，也會預先設定幾個既定結局，然而這個劇本是可以隨時被打破的，玩家可以隨時在遊戲進行中變換故事的劇情走向，最後的結局可能與一開始設定的大相逕庭，多變且無法預測的故事結局，也是TRPG的一大特色。

### 第四節、各方學者對遊戲的論述

遊戲固然對學習有所幫助，可以促進學習效率，同時可以改善社交能力，而現今電子科技發達的年代，電子遊戲（手機遊戲、Online Game、Wii等遊戲主機等）也開始成為治療或教育的工具器材的選擇之一，但同時也有人認為遊戲會影響學習，認為遊戲只能算是學習之餘的消遣，若沉迷於遊戲中不僅在生理，連心理上都會有所影響。在高雄市中等學校的教師調查中發現，教師認為學生參與線上遊戲的動機是可以在遊戲中控制其他玩家、使他們按照自己的想法行事；教師亦認為，學生沉迷於線上遊戲的原因，主要是因為他們可以在遊戲裡毫無顧忌的挑釁或激怒其他玩家（周桂穗，民95）。而眾所皆知的美國科羅拉多州的科倫拜校園事件，兩名涉案主嫌也是沉迷於暴力電玩，於校園內犯

下開槍掃射學生的重大刑案的事件。另有研究指出，越常接觸電玩的青少年，出現偏差行為的機率越高（王淑女，民 85）。

模仿是青少年社會化過程中的主要依據，除了父母親與學校的師長同儕之外，剩下最常接觸的模仿對象就是線上遊戲中的主角或其他角色，遊戲中的角色可能化身正義主角打擊壞人，而這樣的英雄主義無形中也成為了青少年模仿的對象。研究指出青少年認為現實中的攻擊行為是自我肯定的主要方式、勝利或成功的象徵，而且打架就是要贏（簡惠瑩，民 93），同時沉迷於電玩的青少年（尤其是暴力類型電玩）對現實生活中的暴力血腥事件已沒有感覺、習以為常。上述研究顯示當青少年沉迷於電玩時，其遊戲劇情會影響青少年的心智發展，輕微一點可能損失社交能力，嚴重一點甚至會出現攻擊性行動或其他類型的偏差行為，證明了電玩具有一定的風險，青少年在從事電玩活動時需要謹慎小心，或是有大人在一旁陪同，謹慎評估後果，避免青少年的身心有不健全的發展。

網路遊戲固然有它的風險，但也絕非毫無益處，多數教學工作者已開始利用電子數位遊戲進行教學工作，2006 年消防基本知識首次結合電子遊戲，藉由遊戲傳授消防知識，其結果顯示使用遊戲教學在滅火器的操作方法與火源辨識方面，比傳統教學來的更有效率（林義翔，民 95）；在海洋環境保護方面，也有研究透過「RPG 製作大師」程式製作遊戲，傳授海洋環境的保育知識，其結果顯示使用電腦 RPG 遊戲式教學模組進行教學，比傳統講授方式進行教學效果更良好，接受電腦 RPG 遊戲式教學模組進行教學的學生，在環境知覺敏感、環境概念知識、以及環境價值觀與行動表現方面，皆表現得比傳統講授方式的學生良好（謝易霖，民 105）。證明了即使電子遊戲具有一定的風險性，如果能有效的利用，也可以成為有效的教學工具，從研究文獻來看，在非學術性的知識上，使用一般傳統講授的授課方式，較不易將知識傳遞給學生。雖然目前遊戲式教學尚未普及到一般校園，因此無法確定透過遊戲式教學，是否能有效提升學生的學習成效，但學術外的遊戲式教學對學生來說具有明顯的幫助，這點是不爭的事實。

## 參、研究方法

TRPG 是近十年在台灣新興的休閒，因此回首過去相關文獻，鮮少有與此相符合的文獻參考，由於沒有過去的文獻數據可以參考，加上 TRPG 的參與人口數在台灣並不多，在時間、人口等多重限制下，不易用量化表現其研究成果，因此採用質化深入訪談研究，探討 TRPG 對青少年人際關係發展的影響，並參與桃園 TRPG 推廣會的活動長達近一個月的時間，深入觀察 TRPG 玩家跑團的過程中，如何與其他玩家互動，觀察深度玩家與新手玩家在表達上的差異。第一節說明本研究的研究架構；第二節說明本研究的研究對象；第三節介紹研究使用的研究方法；第四節則解釋本研究在研究過程中所運用的研究工具。

### 第一節、研究架構

本研究架構圖如附圖 3-1 所示。

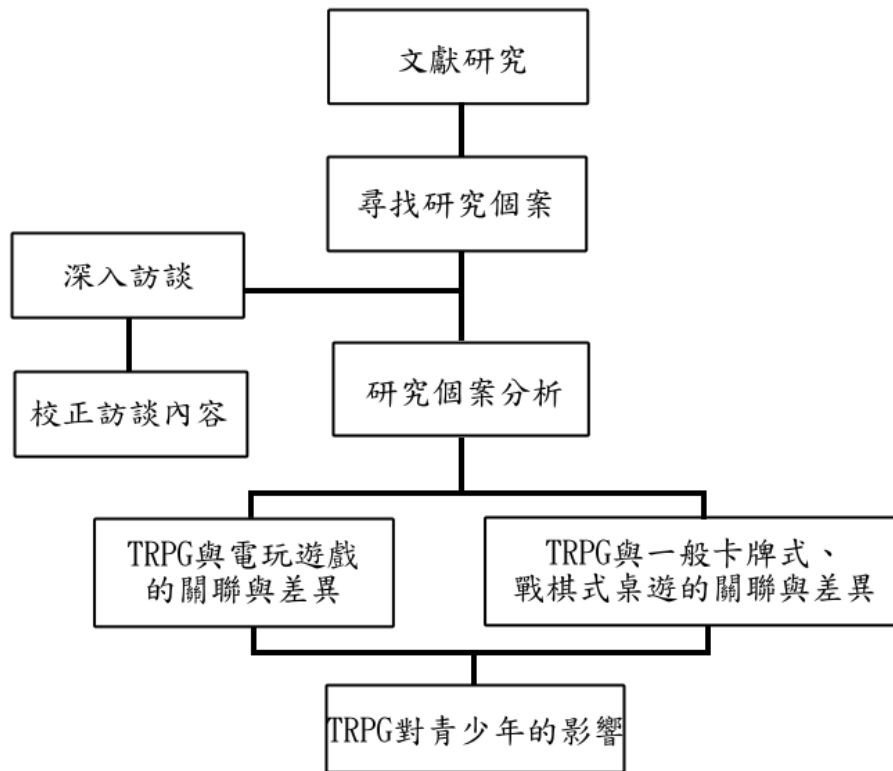


圖 3-1 研究架構圖

### 第二節、研究對象

由於 TRPG 在台灣參與人口並不多，因樣本不易尋找的緣故，故採「滾雪球抽樣」的非隨機抽樣，藉由自身的人脈尋找參與 TRPG 的玩家，並由此延續下去尋找研究樣本。

此次研究對象的選擇會受到研究者本人的態度與偏好影響，為了確立受訪者的代表性，同時在能獲得最大資訊量的前提下，在選擇受訪者時，仍須符合以下幾點規定者來挑選受訪者：

1. 接觸過 Online Game、手機遊戲或網頁遊戲任一種電子產品類遊戲者。
2. 至少參與過 TRPG 三次以上且持續在關注或參與者。
3. 至少擁有一次野團經驗的 TRPG 參與者。

選定受訪者後，先以電子郵件或即時通訊軟體預先和受訪者有初步的來往，並觀察受訪者對 TRPG 的熟悉程度，其後再找時間進行深入訪談。

經過幾次的來往，本研究中共挑選六位受訪者，其中有在學生也有已經進入職場就業的社會人士，同時包含經驗豐富的玩家以及剛涉入不久的新手玩家，將兩方的想法整理並加以比較，探討 TRPG 對於兩方的影響程度。

訪談編號	暱稱	年齡	參與跑團時間	擔任角色
1	阿勳	32	一年多未滿兩年	玩家、主持人
2	小賴	23	一年多未滿兩年	玩家、主持人
3	小豪	23	剛接觸未滿一年	玩家
4	史萊姆	29	三年以上	玩家、主持人
5	悠子	28	十年以上	玩家、主持人
6	冷嵐	22	兩年多未滿三年	玩家、主持人

表 3-1 受訪對象基本資料

### 第三節、研究方法

#### 一、深入質化訪談

本研究因缺少文獻資料，同時 TRPG 在台灣是近幾年才興起的次文化休閒，因此實際人口並不多，故難以進行量化分析，因此以深入訪談的方式，希望從訪談中了解新手玩家與老手玩家之間對於 TRPG 的看法差異、長期接觸 TRPG 是否能有效改善人際溝通、以及各自在體驗 TRPG 的過程中得到的收穫。

研究者先在臉書社團觀察近半個月的時間，觀察網路上玩家們之間的互動模式，並加入桃園 TRPG 推廣會，在內部長期觀察一個半月至兩個月的時間，並參與 TRPG 推廣會的活動，實際體驗 TRPG 的遊玩過程，是否確實能訓練言語表達能力、練習培養人際溝通能力等，並結識推廣會內部成員，先在網路群組詢問其受訪意見，其後以 LINE 等通訊軟體和受訪者一一進行初步聯繫，最後以面對面訪談的方式進行深入訪談，每名受訪者的訪談時間平均約一小時上下，並持續和受訪者保持聯絡，以確保可以隨時向受訪者詢問相關資訊。



## 二、參與觀察

除了深入質化訪談，研究者也透過參與觀察，參與桃園 TRPG 推廣會的團務活動，實際深入了解跑團的過程，以及玩家在遊戲中的收穫。先在網路社團中觀察一個半月，觀察網路上成員之間的互動，其後便實際參與其內部活動，時間自 106 年 9 月大約至 11 月底，長達一個半月至兩個月不等，期間內參與團務次數約 3~5 次，觀察次數達十次以上。

## 第四節、研究工具

### 一、受訪同意書

在找到受訪者的同時，除了確認其受訪意願之外，同時讓受訪者簽署受訪同意書，讓受訪者了解在受訪過程中將完全保障個人的隱私，所有訪談內容僅供學術使用，且受訪者有隨時中斷受訪的權利，並可以隨時要求研究者中斷錄音或是拒絕回答不願回答的問題。讓受訪者可以放心進行訪談，同時在同意書最後附上研究者個人資料，在受訪者有任何疑問時可以聯絡研究者。

### 二、受訪者個案訪談紀錄表

本研究使用的受訪者個案訪談紀錄表分為三個部分，依序如下：

#### (一)、受訪者個案背景資料

本研究所指的背景資料內容包含性別、年齡、職業、興趣、下課或下班後的時間安排、大致人際交友狀況等。

#### (二)、受訪者跑團相關經歷問題

本研究所指的跑團相關經歷問題包含從古至今的跑團經驗、接觸 TRPG 的契機、印象最深刻的跑團經驗等。

#### (三)、受訪者接觸 TRPG 所得到的收穫

本研究所指的收穫包括以下幾個要項：是否改善處理人際關係溝通問題的能力、在角色扮演上個性的選擇與玩家之間的互動模式為何、除了溝通能力以外的收穫等。

## 肆、研究結果與分析

本章節共分為五個小節做討論，第一節探討 TRPG 深度玩家與剛接觸之玩家的人格特質，第二節探討 TRPG 與電腦 RPG、一般卡牌式、戰棋式桌遊的異同與優缺點的比較，第三節討論 TRPG 對於人際關係的培養與建立是否有正面的影響，第四節整理研究者在這一個月的參與觀察中的收穫。

### 第一節、TRPG 深度玩家與剛接觸之玩家人格特質

本研究共訪談六名受訪者，有兩名參與 TRPG 達三年以上的深度玩家、三名參與一年以上，參與多次跑團且仍持續接觸的中生代玩家、與一名剛接觸 TRPG 不久的新手玩家，在該小節當中將說明各玩家遊玩 TRPG 的契機，觀察在遊玩過程中的收穫，並探討玩家的人格特質。

#### 阿勳

##### 契機

在所有的受訪者中，阿勳是所有人當中年紀最大的，也是唯一超過 30 歲的訪談對象，接觸 TRPG 的時間已有一年多將近兩年，目前也有數十次經驗，曾經最多一個星期有五天都在跑 TRPG。阿勳在這之前也有廣泛接觸其它電玩、PS4，甚至各是桌遊都有接觸。

阿勳接觸 TRPG 的契機一開始是因為接觸桌遊的緣故，對於沒有接觸過的遊戲想要嘗試看看，因此就加入了 TRPG 的 LINE 群組，接觸過一次之後覺得不錯，就進入了 TRPG 的世界。

##### 遊玩歷程的觀察及個人特質

阿勳的個性開朗健談，在跑團中是歡笑的散播者，但這樣的個性並非接觸 TRPG 後才有改變，而是本身的工作時常要與客戶交談溝通，因此在角色扮演上也沒有太多的問題，在扮演不同個性的角色的時候也能得心應手。

筆者：「那這個角色的個性在扮演的時候，跟自比本身的個性會有很大的差異？」

阿勳：「多少會有一些重合的地方，不會到完全就是完全不一樣，像大觀來講的話就是，我本人是一個思考上面以 DnD（另外一個 TRPG 的遊戲系統）九宮格來講的話就是一個混亂善良的人，雖然方向可能不一樣，大概就是這樣子，就完全不會去選一個守序中立的角色。」

筆者：「所以會刻意創造一個與自己個性比較符合或是個性差異較大的角色嗎？」

阿勳：「這完全是看心情，而且要看系統，有些系統是你骰出來怎樣就長怎樣。」

筆者：「所以如果骰出來是一個狡詐的…」

阿勳：「很積八的人，對阿就會照著這個去演。」

## 小賴

### 契機

同樣入坑一年多的小賴，也是因為類似原因，進了桌遊店而接觸到 TRPG，在這之前並沒有聽過類似的遊戲。在開始上班之後，就鮮少接觸手遊或 Online Game 等電子遊戲，只有偶爾和朋友有約的時候才會上線。平日的娛樂就是看小說、寫腳本或是跑 TRPG。

小賴：「那個時候…那個時候就是我跟我女朋友開始瘋迷桌遊這樣，會買桌遊來玩這樣。然後那個時候她（女朋友）在銘傳大學工作，所以就是住在龜山那邊，在那邊租房子，然後那邊有一間叫『翻桌桌遊店』，然後有一天，就是我們要去那邊玩桌遊的時候，然後剛好那天桌遊店的店員有認識一個 GM，就是帶 DND 的史萊姆大大，那個時候史萊姆在那邊帶另外一個朋友，帶另外一個人，因為他剛好在創角，啊他就只是問了一下說：『你們有要玩嗎？』我就說好啊一起玩，然後就（入坑了）這樣子。」

### 遊玩歷程的觀察及個人特質

小賴在平常比較多時候是當玩家，但是筆者跟小賴初次接觸時，小賴是以 GM 的身分跟筆者接觸。小賴是一個很注重遊戲氣氛的 GM，會很注重玩家的遊戲體驗，對於維持團務現場也有自己的一套做法，訪談時也很積極分享自己的跑團歷程。

小賴：「印象最深刻的就是有一次在跑 DND 龍與地下城的慣例的長團，在跑的時候我們要偷偷的去入侵敵方的軍營裏面，我玩的是法師，我的隊友因為那個時候就是中看不重用，就是爬不進去，但是我一個不小心骰骰子骰運太高，然後就不小心潛行進去了。因為在潛進去的時候要保持潛行、移動還有觀察，然後就在這幾個之間，因為我是術士，術士是偏向情報方面的，但是不適合在前線，就變成說一個法師在敵人的軍營裏面觀察很久，繞了好幾圈這樣，我覺得這不是一個法師應該做的事情。」

在角色扮演方面，小賴也沒有特定的偏好，會當下配合故事劇情或背景，做出符合該場合的角色扮演。

筆者：「假如說你事先知道這次的故事主要是在一個魔法世界，那你會事先在心中先演練好或遇想出一個符合這個世界的角色嗎？」

小賴：「不會，我一向就是當時是什麼情景，我就是即興去作出符合當下這個情境的扮演這樣子。我是偏向臨場有什麼就會去做什麼的扮演這樣子。我不太會去做預習的東西，因為對我來說當下預習的東西，我可能會先預訂好我會這樣子發展，我可能會去做這樣子事情，可是到時候我可能又會想到更多的點子更多的想法這樣子。」

## 小豪

### 契機

除了透過桌遊店或是桌遊的管道認識 TRPG，對於平常沒有機會到桌遊店的人，也有藉著朋友帶入，而開始 TRPG 的歷程，剛涉入不久的小豪就是藉由友人的介紹而認識到 TRPG，而在這之前小豪也接觸許多線上遊戲、手遊。

### 遊玩歷程的觀察及個人特質

小豪在面對比較熟悉的朋友時會比較活潑開朗，但是在面對陌生人的時候會展現出比較沉默的一面，這一點在 TRPG 上也是一樣的。對 TRPG 涉入未深的小豪，在跑 TRPG 時若面對不熟悉的人，在創角上也會偏向比較塑造一個比較沉默寡言的角色。

小豪：「像我就都跑認識的人，所以就是照平常那個樣子沒有什麼差，如果要去跑野團的話可能就會有差吧！可能就不太會講話嘛！就是像上次一樣，上次跑團就是也不太講話，然後去跑野團也這個樣子。」

## 史萊姆

### 契機

年近而立的史萊姆也是一個接觸 TRPG 有三年歷史的深度玩家，高中在學時期，史萊姆就已經聽聞過 TRPG，那時候正逢龍與地下城 3 盛行的時代，然而礙於課業，史萊姆並沒有直接接觸，直到三年前，為了尋找適合自己與女朋友的桌遊，就想到在學時期的龍與地下城，因此向認識的老闆尋求規則書，並踏入 TRPG 的世界。在這之前，除了手遊之外，電腦遊戲、電視遊樂器等電子遊戲都已多年不再接觸。

### 遊玩歷程的觀察及個人特質

相較於其他受訪者，史萊姆除了談吐舉止大方，在訪談時也十分積極分享自己的想法，也很樂意分享自己的跑團經歷。

史萊姆：「最深刻嗎？每一次都很深刻耶！每次都會有很多很好笑的事情啊！舉幾個例子，譬如說有一次團員要去買，我在粉絲團有 PO 文，就是團員要去買乾糧，他就說我吃素的所以就跑去麵包店，他說他要買十天份乾糧，十天份的糧食，那我就問他說你要買什麼，他說他要買麵包。我就想麵包…十天份的麵包喔！那大概就是 30 條法國麵包喔！你要背著 30 條法國麵包在身後，然後在那邊冒險嗎？大概就是類似這種狀況。」

至於在創造角色方面，由於史萊姆已經有多次的經驗，在推廣會帶新手跑團時，會塑造一個身分較單純、扮演上較容易的角色，讓新手玩家多多發揮。

史萊姆：「我會依照現況的需求，如果說我塑造一個角色的話，我會比較屬於塑造一個簡單的角色，因為通常我在跑的時候我都跟新人跑，那原則上每個 GM 都會希望說每個新人多表現自己，那我就會做一個很單純的角色，讓新人們有機會去描寫。」

## 悠子

### 契機

悠子是所有受訪者中年資最深的 TRPG 玩家，在國中時期，就有長輩和親朋好友在跑 TRPG，從而了解到 TRPG 是什麼樣的遊戲，到高三開始帶團，至今已有超過十年的跑團經歷，平常也有接觸暴雪英霸、Overwatch 等線上遊戲，對於桌遊也有一定程度的接觸。

### 遊玩歷程的觀察及個人特質

悠子是唯一一個在受訪前就先準備訪談內容的受訪者，在受訪過程中，在受訪過程中，悠子幾乎沒有停頓或吃螺絲的現象，讓筆者非常印象深刻。在訪談中，悠子談吐大方，說話有條有理，且從不打斷筆者的話，總是等筆者將問題全數問完後才回答，是位十分具有耐心的受訪者。

擁有近十年經歷的悠子，不論長期團短期團都有相當豐富的經歷，在談到印象深刻的跑團歷程時，悠子也大方地分享自己的歷程。

悠子：「跑團經歷的話，克蘇魯的呼喚有個模組叫奈亞拉托提普的面具，它是一個長達 450 頁的超大型模組，橫跨五大洲的冒險，那是我大概中文圈少數幾

個帶過這個模組的 GM，那時候我帶了五個玩家，跑了一年又一個月，把整本模組給它帶完，那是讓我印象蠻深刻的經歷。

它真的是一個非常史詩的冒險，從最開始的部分，一開始的文物調查，你們就只是來這邊做一場展覽的觀光客，在這個展覽中有一件物品，這個物品會帶出一個 NPC，那這個 NPC 會一步一步把你們帶下去，那誰知道這個 NPC 竟然是某程度上的幕後主使者，接著你們這邊某個時間發現這個事件必須到國外才能去解決，有人在進行策畫，策劃一個巨大的陰謀，橫跨五大洲，富有正義感的調查員，他們開始想要阻止這個陰謀，阻止這個世界被毀滅，最後才發現，這個世界其實是在奈亞拉托提普戴著一張名為世界的面具下操弄的一個玩具，這是模組奈亞拉托提普面具的由來。我覺得這是令我印象深刻，大概是我帶克蘇魯的呼喚的系統中，最長久的一團，也是最大的一個模組。」

## 冷嵐

### 契機

同樣也有近三年 TRPG 經歷的冷嵐，與小豪相同，是透過朋友介紹進入 TRPG 的圈子，雖然朋友在中途就跳坑了，但是冷嵐並沒有隨著朋友一起離開，而是繼續參與 TRPG 的團務活動。在接觸 TRPG 之後，冷嵐平日的興趣就是將腦袋中靈光一現的文句詞藻記錄下來，然後將其改寫成平常跑團時候用的劇本，除此之外，平常也會接觸 Overwatch 等線上遊戲。

### 遊玩歷程的觀察及個人特質

冷嵐在初期遊玩 TRPG 的時候是以玩家的身分參與遊戲，不過現在多以主持人的身分帶領新手玩家進入 TRPG 的世界，由於平常有接觸配音的緣故，對於角色扮演這方面算是得心應手，在談論自己的遊玩歷程時，冷嵐也不吝嗇分享自己曾經的跑團經歷。

冷嵐：「我還碰過一個就是以航海、海盜，有點像神鬼奇航那樣的主題，然後剛好兩船交接，然後有其中一個船長就說，為了表現我的友好，他就走到船頭，開始唱起山歌，然後對面的船就一副黑人問號的樣子，他到底在幹嘛？」

另外提到冷嵐對於創造角色性格的部分，冷嵐的建議是新手玩家可以先以自身的性格去捏造一個角色，這樣在扮演上會容易許多，而熟悉過後可以開始嘗試不同性格的角色去做突破，平常生活壓力大的情況下，在遊戲中可以有比較豪放的自我。

冷嵐：「剛開始我擔任主持人，在帶新人的時候，就會想說你對這個東西有興趣，但你不知道怎麼樣去表現，我就會跟他講說，你可以先試試看符合你自己

個性的，可能我不太會講話，那你可以擔任一個半獸人，雖然是半獸人、魁梧有力，但是有一個反差不太會講話，……如果說是扮演自己平常性格不太相同的角色，可能有人在 TRPG 接觸比較長的時間之後，會想說我要做一點突破，然後扮演不同性格的角色，……大家平常生活壓力大比較壓抑，但在遊戲當中當然就是會呈現一個比較豪放的自我。」

## 第二節、TRPG 與電腦 RPG、一般卡牌式、戰棋式桌遊的異同

在過去文獻中，幾乎沒有與 TRPG 相關的文獻資料，其原因為大多數學者將 TRPG 與一般桌遊歸類為同一種遊戲類型，或是將 TRPG 併入一般 RPG 遊戲中一同討論，也因此學術上雖然有以桌遊和電子遊戲為主軸的相關教學，但卻沒有以 TRPG 為主軸的教學相關研究。然而，TRPG 在本質上與這兩者卻有著天壤之別。

### 一、高自由度的遊戲性

號稱自由度最高的 RPG 象素遊戲《minecraft》—又名《我的創世神》—是一款以方塊為基本素材創造出可任意編輯的世界，這個世界裡看到的東西都是一塊一塊方塊所構成的，不管是建築、工具、食材，甚至人物、動植物、大自然，整個世界的架構都是由方塊建立而成，而最大的賣點就是玩家可以任意移動堆疊這些方塊來創造出自己想要的東西。然而即便是因為自由度而廣受好評的象素遊戲，跟靠想像力的 TRPG 相比，只能說是小巫見大巫。

TRPG 最吸引人的地方，同時也是與電子遊戲與桌遊最大的不同，就在於及高自由度的遊戲性，TRPG 是透過想像力的遊戲，透過 GM 的描述，玩家在腦海中逐步構成一個世界，雖然是相同的描述，但每個人在心中所架構出的畫面卻不一定會相同，有趣的是，每個玩家腦內浮現的畫面儘管多少有些差異，卻還是能在一起進行跑團，這便是 TRPG 的最大特色。

除了腦內構築的世界不同，玩家的角色在 TRPG 的跑團過程中可從事的行動也是幾乎不受限制的，只要合乎邏輯，基本上沒有玩家角色做不到的事情。

小賴：「我講直接一點，人啊，本身設計出來的東西，本身就是完全沒有自由度的東西，因為他就是一個設計好在那邊給你去用的東西，你不可能說…就像大家說最有自由度的 minecraft 好了，你可以開車嗎？沒有啊你沒有車子給你開啊，你最多就是鐵軌給你搭火車而已，那東西也都是方塊人，他其實也沒說自由到哪裡去，他就是一個沙盒世界，你每個東西都是已經先設計好的東西，但是 TRPG 不一樣的地方是，你是在哪邊玩？你是在腦袋裡面玩，所以 TRPG 是一群人的想像同時在進行，他的自由度是非常高的，因為超能力就是我們的想像力，想像力就是我們的超能力。」

阿勳：「PS 上的遊戲它原則上東西都是固定的，譬如說一段劇情，它就是永遠長這樣，那 TPRG 不是，TRPG 所有東西都是活的，你想改什麼東西就改，因為他就是想像力的遊戲，所以這就是為什麼它有趣的地方」

史萊姆：「它的規則比較靈活，應該說它的規則上比較模糊，所以說很多在模糊地帶上大家可以做很多天馬行空的想像，做更多不一樣的事情。相對上自由許多。」

冷嵐：「最大不一樣的地方就是自由，我想要做什麼樣的事情我都可以做，只要主持人同意的話，我想做什麼樣的事情都可以做，那基本上主持人也沒有不同意的理由嘛！因為你知道畢竟電腦遊戲或是桌遊，他還是有一些有形的限制，就是規則是這樣走的，那超出規則的判定的話真的是沒辦法，但是 TRPG 有趣也是一種耐人尋味的地方就是，你可能有些時候可以做出一些跳脫規則的事情，那 GM 可能想一想，欸這個東西好像也是可行的，那他也可以控制的話，那我們就可以試試看這方面。」

《山中小屋》桌遊描述玩家受邀來到深山的一座豪宅，然而在所有人進入屋內之後，豪宅的大門竟然離奇的鎖上了！玩家必須探索豪宅尋找逃離的方法，在這款桌遊當中，玩家根據遊戲中抽到的事件卡、物品卡或預兆卡，一步步探索豪宅的秘密，不論玩家在豪宅發現什麼驚天動人的秘密，抑或是在豪宅中遭遇什麼危機，故事終將來到了結局，而在官方給的劇本中，共有 50 個不同的結局讓玩家體驗。

《山中小屋》在眾多桌遊裏頭，幾乎可以說是最多變化的桌遊了，但是與 TRPG 的多變程度相比較，就又是另外一回事了。

小賴：「桌遊通常是會有固定的套路或固定的解開這個局面的方式，它是一個比較拘謹的方式，你可能一個步驟或一系列的步驟沒有做好，可能就會關係到輸贏，但是 TRPG 大部分來說，與其說輸贏，應該說是他推進這個劇情的發展，對，那我覺得他相對來說不會那麼的拘謹去關鍵到說一場遊戲的輸贏是否就這樣結束了，因為你可能這個東西做錯，或是不能說做錯，可是那種東西可能做下來會有另外一條路線的劇情或是另外一種展開這樣子，我覺得差異是蠻大的。」

小豪：「桌遊規則什麼的都設定好了，就是規則跟玩的方式都設定好了，TRPG 是自己講出來的，所以會依照每個主持人和每個玩家不同，就同樣一個劇本會變成不同樣的故事。」



悠子：「相較於戰棋式、卡牌式桌遊另外一個優點，剛剛講了它真的有非常高的自由性，只要符合世界觀，你想怎麼做，你都做得出來，這種自由性是卡牌式遊戲或戰棋式遊戲絕對沒有的，像卡牌遊戲的話，它為了平衡度，可能競技比賽之類的，它的規則非常嚴謹，它不能人與人之間今天規則好像寫的不是很清楚嘛！那就隨便判好啦！不能這樣阿，可是 TRPG 今天要是規則沒有寫說你如果要對同一個怪物進行超級複雜的動作，可能你要把他舉起來轉三圈，空中轉起來三圈把它拋摔，那就要骰個戰鬥技能之類的，規則上定義不是那麼清楚怎麼辦？要是在卡牌式桌遊做這種東西，抱歉你不能做，規則沒有明寫，可 TRPG 呢？好阿讓你做，但是由我守密人，由我 GM 來判斷你能不能這樣做。」

某些電子遊戲或桌上遊戲在包裝上會顯示遊戲的年齡限制，例如可以在遊戲中做出燒殺擄掠等犯罪行動的俠盜列車手就是 18 禁的限制級電子 RPG 遊戲，或是謀略性太高，不適合小朋友玩的電力公司或神秘大地等桌上遊戲，當然也有老少咸宜的普遍級遊戲，但是每接觸一款新的遊戲，又是一筆新的資金花費。相較之下，TRPG 的高自由度不只是呈現在遊戲上，在遊戲年齡方面，TRPG 也較不存在年齡限制，甚至具有一定年齡差距的人也可以一起同樂，在 TRPG 中確實也存在著一些血腥或恐怖的限制級系統或模組，但只要慎選遊戲系統，並且有專業的主持人來主持團務的話便沒有太大的問題，且在 TRPG 在遊戲花費上面普遍低於電子遊戲和桌遊，因此 TRPG 在親子間也十分受到歡迎，在研究者的觀察經驗當中，就曾經觀察到親子檔一同來參加 TRPG 的團務。

史萊姆：「不同的年齡他適合不同的系統，比如說原始人，他就不適合年齡層太低的玩家，因為他詞彙太簡單了，造成說你要用那個簡單的辭彙去表達你要的意思，反而是一件很困難的事情，那有些像 PARA 它內容要傳達的意思又太於複雜了，一些比較沒有經驗的人接觸 PARA 的時候會感到：『欸？我不懂為什麼會發生這種事情。』所以他還是有一定的年齡限制。」

研究者：「換另外一個角度來講，只要找對系統的話，TRPG 這塊是不會有年齡限制的嗎？」

史萊姆「不會啊！當然不會有，像一些比較簡單的 BRP 啊、Groups 這一類的，他就一個很簡單、很多資源的，你可以依照你所需要的年齡層，或你所需要的狀況去做調整的一個系統。」

小賴：「這個要看系統。因為一些網路上的 DND，就是幾個小男孩可能六七歲七八歲就一起在玩了，一起寫卡片、一起在闖關這樣子，一起打怪物，這很正常，因為小朋友就是喜歡當英雄打怪物嘛！這是我個人比較以偏概全的講法啦，可是你講『亞俠』這個系統的話，這個就真的很不 OK，他是要扮演各種不同的屍怪，然後你是在地獄裡面，……然後你們要去做壞事，你們是最壞的壞人，你們要去殺人，把人拖下地獄，這個就不太 OK。」

要注意的是，在一場團務中，若玩家之間的年齡差距過大，可能會因為價值觀的不同，在跑團上可能會遭受到一些阻礙，所以主持人的角色非常重要，他要能掌控住不同年齡層的玩家行動，適時地將他們拉回同一個時間點上，才不會讓一場團務太過分散，小賴在受訪中就有提到類似的例子；而冷嵐在受訪過程中表示，若小孩子本身沒有興趣的話，就不要強求他參加一場團務，不然孩子與其他人的遊戲體驗就會不好。

小賴：「因為你有小朋友，他可能就會橫衝直撞的，因為小朋友通常不會去想到說很深奧的解謎，畢竟他們的教育程度還沒有很高，可是如果你和一個 30 歲的人來的話，他可能給的東西會比較深奧一點，會比較多經過思考還有一些人生經驗或是一些受教育的程度，就會有影響，這如果要跑的話可以，就是要抓到互相彼此之間的共識這樣子。」

冷嵐：「在過年的時候，我也有給我們家的小孩，就是親戚家的小孩可能大家開始玩 TRPG，那大家可能都很好玩、就是一種同樂，我覺得這是沒有什麼年齡限制的，真的說年齡限制就是如果找真的沒有興趣的孩子來的話，那個就真的是一個，你了解的…沒有辦法控制的事情。」

## 二、高密度人際互動

TRPG 與一般電子遊戲、桌遊的另一個差異，在於它的高互動性。TRPG 是透過 GM 描述，玩家在心裡構想畫面，然後指使角色行動，再由 GM 推演後續劇情的一個遊戲模式。現今台灣跑團的模式共有面團、網路語音團、網路文字團三種，面團是所有玩家相約在一間桌遊店，或是咖啡廳包廂等可以進行談話的地方，所有玩家面對面進行跑團；受制於地緣限制的玩家，就會透過網路語音團，藉由語音軟體等媒介在網路上進行語音跑團；而網路文字團與網路語音團性質類似，單純是將口語轉化成文字，文字團在中國非常受到歡迎，因為各地方言不同且相隔遙遠，即便是語音團也很難聽懂玩家想要表達的意思，因此文字團對於語言有些許差異的玩家來說是比較好的選擇。

但是，不論選擇上述任何一種跑團方式，無可避免的是進行 TRPG 團務的時候，一定要與人溝通。多名受訪者在訪談過程中多次提到，TRPG 是一款社交遊戲，沒有談話就無法進行下去，與線上遊戲與桌遊不同，線上遊戲只要登入遊戲畫面，不必與他人交流，一個人也可進行遊戲；桌遊看似一定要與人接觸，但是大多數遊玩桌遊的人都是已經彼此認識的親朋好友，而對話內容也被遊戲內容所侷限，例如「我要購買這張卡」、「我發動這個角色的特殊效果」、「吼！不要一直陷害我啦！」等等，相較之下，TRPG 呈現的是一個情境模擬，在不同的情境當下，玩家應該怎麼去說服 NPC 達到自己的目的，又抑或是如何說服其他的玩家聽從自己的意見，便是考驗玩家如何與人溝通，同時如何完整表達自身的想法的時刻。

阿勳：「它就是一個社交遊戲，你說你要去注意什麼東西，我覺得你應該要注意的就是人與人之間的互動過程，這樣好了，你出去冒險，你可能一個精靈劍士跟一個矮人野蠻人之間不合，那現實當中他們也快吵起來了，那遊戲主持人就要針對這個東西去應對，它就是很純粹的社交遊戲，玩到翻桌也不是什麼很稀少的事情。就是人與人之間要溝通，它就是一個很好跟人互動的一種遊戲。」

悠子：「TRPG 歸根究底我會說它是個社交遊戲，剛剛提到他是個完全的社交遊戲，不管是文字團、語音團、面團也好，你不論透過講話、透過網路、透過打字，你一定要一個溝通媒介進行。……像很多電子遊戲大家玩一玩，大家加個好友，可能只是為了友情抽之類的東西，不一定是一個真的去認識人，但是跑團的話，就算你不想，你也一定會認識其他人，因為你不溝通的話根本玩不下去，這是它的優點啦！你玩 TRPG 你一定可以順利拓展你的人際關係，是它非常巨大優點。」

### 第三節、TRPG 對於人際關係的培養與建立的影響

在研究結果分析的第二節中提到，TRPG 是高人際互動的社交遊戲活動，因此人與人之間的互動在一場 TRPG 的團務當中佔有非常重要的一席之地。究竟 TRPG 對於增進人際互動技巧有沒有實質幫助？長時間接觸 TRPG 是否真能有效改善人與人溝通的技術？TRPG 是否真能有效幫助改善人際溝通問題，抑或是單純的紙上談兵，便是該小節的重點，也是本研究的研究目的。

本研究一共訪談六位受訪者，而訪談結果發現，幾乎所有人都普遍認同「長期接觸 TRPG 能改善人際溝通問題」的觀點，這一點不論在新手玩家，抑或是在深度玩家皆得到正向的回答，甚至提出除了在人際溝通面向以外的收穫。

#### 人際溝通面向

唐太宗曾說：「以銅為鏡，可以正衣冠；以古為鏡，可以知興替；以人為鏡，可以明得失。」自古以來，人們就會透過觀察周遭的人事物去改變自身的行為。看到正確、良好的事情會懂得效仿；反之看到不良、不好的事情則會刻意避開。在《論語·述而》篇中也有清楚提到：「三人行，必有我師焉；擇其善者而從之，其不善者而改之。」人們會觀察他人的長處去學習，而見到他人的缺點，就會檢視自己是否也有同樣的缺點引以為戒而改進。

透過觀察他人的行為後，進一步進行模仿、學習，是 Albert Bandura 社會學習理論的核心之一。大多數人的行為都是藉由觀察進而模仿學習的，在社會學習理論的觀點中，人的互動是由人、環境、行動三者環環相扣，彼此間相互作用影響下的結果 (Albert, 1995)。

見到他人的長處，就進而學習、模仿，相反如果他人做出令人厭惡的事情，就會進而去避開而不去接觸，這一點在 TRPG 上也同樣存在這樣的道理。許多新手玩家在遊戲初期，不太能夠完整的將自己心中的畫面或想法，用言語完整表達出來，但在歷經一次次的團務之後，藉由觀察他人表達的方式，在語句的表達上有明顯的進步。擁有多年的跑團經歷的悠子，在當主持人的期間，也見過許多玩家從內向不敢表達自身意見，到逐漸能和人正常的溝通的過程。

悠子：「當然就是很通俗、很浮濫的——人與人之間的溝通能力。我覺得溝通能力一定是會有成長的，確實沒有證據能夠證明說跑好幾場團，溝通能力就會變好，有人還是 EQ 很差，跑了這麼多場團還是跟智障一樣，這種人也是有啊，我覺得這就看人啦！要我講的話一定有，雖然我帶面團的次數比較少一些，但確實有一些比較內向、木訥的玩家，那他本來講話就比較怕生、比較容易怯場，……之後帶了幾場團就覺得說，好像他對人好像比較沒有那麼怕生，比較容易跟人去做溝通，這實例一定是有的，更別提文字團這東西，根本就是在磨練你在文字上的描寫，那很多人就是跑文字團，那他的文筆就是很明顯有在進步。」

在克蘇魯的呼喚系統中，角色所在的世界並非充斥著魔法、咒術，而是玩家們所生存的現實世界，因此角色的一舉一動，就如同玩家在現實中的生活，玩家所扮演的並非是擁有超能力的英雄，而是現實社會中的市井小民，因此在扮演角色的同時，玩家同時也在扮演著自己。玩家彼此之間在交談時，雖然是角色與角色之間的對話，但同時也是玩家與玩家之間的溝通對話，當然在人際溝通的過程，免不了玩家之間意見相左的情況。小豪就認為 TRPG 的跑團過程中，表面上雖然是玩家與玩家之間起了紛爭，但小豪就會覺得這是角色之間的爭吵，因此在場外也不會計較。

小豪：「吸引我的地方就是跑多人團的時候可以遇到各種不一樣的人，在你扮演同樣一個角色，遇到不一樣的人，你會玩出不一樣的結果……然後不喜歡的地方，下指導棋吧！就是旁邊會有人跟你講該怎麼做，可是一般不會遇到，因為通常是別人他會用自己的角色去說這件事情，所以不會有這種事情。……然後如果他用他的角色跟我說應該怎麼做怎麼做，我會覺得很好玩。因為他是用他的角色，而不是用一個外人的姿態的角度去講，那我會覺得很好玩。」

不管是角色與角色之間在遊戲中的討論，還是玩家與玩家之間在現實中的紛爭，阿勳將其比喻為一個人生百態的縮寫，如何去面對不同個性的人，與自己意見相左的人溝通，是獲得良好遊戲體驗一個很重要的關鍵，而史萊姆也相當同意這個觀點。

阿勳：「你人之間一定有一些人比較強硬嘛！有些人會比較不會去想跟你去硬碰硬，這個就是一個人生百態的縮寫，就是這樣子，所以你在玩的時候，你一

定會碰到各式各樣的人，那中間就是在遊戲當中如何去調和、溝通，不斷的，那就會得到很好的遊戲體驗。」

史萊姆：「最基本的應該是人際關係互動的能力吧！因為這是一社交遊戲，大家都在一起玩，大家是一個 team，如何去達成你們的目標，你們就是要經過討論，甚至有人會說要跳出來承擔這個責任。」

阿勳在訪談過程中，並沒有刻意將玩家與 GM 的收穫分開討論，相反的，史萊姆就認為在一場 TRPG 的團務當中，玩家與 GM 的收穫層次就有所不同。玩家扮演自己的角色，因此只需專注在自己的角色上即可，但是 GM 要隨著劇情的推展，會有新的 NPC，也可能會出現新的反派角色，那 GM 就可能要在一場團務中一人分飾多角，在口語表達的機會上，自然會比其他玩家還要多上許多，同時，GM 還要統整玩家目前的進度，分析理解玩家講的話並推進後續的劇情，若玩家有爭執的時候也是 GM 出面做調停。

換言之，以史萊姆的角度而言，GM 在一場團務的收穫，通常會比玩家來的說上許多，玩家在一場團務之中所獲得的，是勇於表達自己意見的能力，至於 GM 的收穫，則是更進一步的完整語言表達。

史萊姆：「實際上最大的收穫是 GM，因為玩家他原則是衷於扮演自己，那 GM 學習的就是說從你的話語中了解到說你到底在講什麼東西，進而去推進說你跟其他玩家的結合的狀況，因為有的玩家他其實不是很善於表達，但他會帶出比較關鍵的一些字眼，那就推測出他大概是這個意思，所以你的意思是這樣嗎？沒有錯嗎？那這個時候其他玩家就會喔！原來他表達的是這個意思。所以收穫最大的其實是 GM 本身，玩家本身在溝通上他不會有那麼多的收穫，同時 GM 他一個人要扮演不同的角色，所以他的表達能力也相當有提升。……你成為玩家，你先獲得的能力是有勇氣說話，那你成為 GM 之後，你獲得的是完整表達的能力。」

不單單是訓練言語表達的能力，在上一小節提到，這樣高密集人際互動的遊戲方式，也時常造成玩家與玩家之間，或玩家與 GM 之間的摩擦，此時就考驗玩家或 GM 的溝通能力。若其中一個玩家強烈影響到其他玩家的遊戲體驗，為了維護其他玩家的權益，是否要將該玩家驅逐出場？抑或是有其他的解決辦法？當團務過程中，有兩位玩家意見分歧而僵持不下，導致團務沒有辦法順利進行，身為 GM 要如何緩解現場的氣氛，讓團務順利進行下去？這些狀況在跑團過程中時常發生，雖然筆者目前的 TRPG 參與次數不多，沒有經歷過類似玩家之間要吵起來的狀況，但是在訪談當中的資深玩家，都一致認為玩家之間鬧紛爭是很正常的現象，而如何去解決這些紛爭，便是考驗玩家和主持人溝通能力的時刻。

史萊姆：「玩家跟玩家之間起了爭執，這時候 GM 是要出來做調停的，因為我覺得你們玩家都是一樣的平等的身分，那你們沒理由要互相攻擊，你們真正的點是 GM 派出來的東西，GM 的模組才是你真正需要面對的地方，你可能說他銑康你一下，沒關係下次你銑康回去，如果說這時候吵起架來，那就是說你剛剛不是銑康他嗎？那我覺得他銑康你也很合理啊！所以 GM 要出來做調停。」

當觀察者因目睹他人的行為得到增強而增進同樣的行為時，意味著他接受了一種替代性增強 (Albert, 1995)。在人們觀察他人行為的後果後，正向後果可能使人們從事具有不愉快性質的行為，在看到楷模因從事了這些事情而受到表揚時，很有可能就會改變自身的作為。開始用功念書、認真工作提高自我標準、開始不挑食等等，不過由觀察到的後果所產生的影響程度高低，是由個人決定的，觀察者會將這些結果做出評價，若他們認為該後果酬賞的效果不大，那麼替代性增強的效果也將不顯著。

既然行為能透過觀察得到增強，那麼也就可以透過觀察來抑制或約束某行為的進行。藉由替代性懲罰，觀察到負面結果的人會減弱以相似方式採取行動的意願。殺雞儆猴是替代性懲罰的最佳代名詞，在群體的互動上，不論在公司、在學校，一人犯錯受到懲罰，都能有效的遏止同類型事件的出現，例如上班遲到會被記點，遭記點多次的人可能會遭受扣休假或減薪等懲罰，公司其他同事就會知道不能上班遲到。更貼近日常生活的替代性懲罰例子便是法律，藉由他人觸法受到懲罰，我們可以很明確知道究竟什麼樣的行為是不被社會所接受，進而避免遭受相同的懲罰。

在一場 TRPG 的團務中，難免會出現玩家意見分歧的情形，若主持人能順利掌控狀況，透過溝通順利化解玩家分歧的意見，那樣是再好不過。但是萬一遇到不可理喻的玩家，不論玩家或主持人做什麼，都無法與該名玩家達成共識的話，主持人可能會給予該名玩家應有的懲罰，以此給其他玩家一個警惕，讓其他玩家知道，這樣無理取鬧的行為是不被允許的，那麼在接下來的團務中，剩下的玩家就會遵守規定，使團務順利進行。悠子在跑團中，就非常強調主持人的權力，認為在無法阻止一個玩家脫序行為的情況下，主持人在必要時要有將玩家驅逐出團務的覺悟，而阿勳亦有同樣的想法。

阿勳：「這是一款社交遊戲，你不阻止這個人的話，其他人的遊戲體驗會很差，這就是一個很現實的問題，你要不要因為大家的和氣而把這個人踢掉，可是他在的情況下，如果他怎麼樣都沒辦法溝通，那就是沒辦法繼續玩下去，這很正常，這沒有辦法。社交遊戲就是這樣子，溝不溝通的問題，你覺得這樣大家可以接受那我們就繼續玩，它的遊戲就是建立在良好的溝通上，這沒什麼好說的。」

悠子：「我們先提到場內說萬一萬一遇到這種玩家的話，我們絕對不會用場內撕卡或場內權力來制止他，違反一個 GM 的職業道德……正確的作法是，我今天場外試著跟他溝通，我說不好意思這位 T 先生，我們今天跑完你有時間嗎？我們留下來稍微聊聊，稍微跟他解釋說你今天這樣的行為影響到其他的玩家，也

影響到我作為 GM 帶團的順利進行度，從道理去解釋。若他不能接受的話，我很喜歡講一句話：『GM 絕對不能怕當壞人』，做為一個 GM，他今天場外是這樣，他如果完全不聽，不好意思如果你這樣繼續下去的話，我可能沒有辦法接受你繼續待在這場團務，這會影響到其他玩家的權利，從場外去請他退場吧！」

相較於悠子，冷嵐在跑團時遇到類似的情況時，而且在已經和玩家溝通過的情況下，仍然無法解決問題時，比較不會傾向於刻意趕走玩家，冷嵐會選擇在下一次的團務中選擇其他的玩家，而該名恣意妄為的玩家，則不會到下一次的團務邀請，這樣的方法也同樣具有警惕的作用，讓其他玩家明確的知道這樣的行為並不受到歡迎，而阿勳單純認為這樣的玩家會自動被其他玩家所淘汰，因此在勸阻玩家行為未果之後，若該玩家沒有更誇張的行徑，那便不會再進行勸阻，反正該類型的玩家會自動被其他玩家所唾棄，而後就找不到新的團務參與。

冷嵐：「這就是俗稱的『不會讀空氣』。就是那種知道跟你向性不合，但你就來這邊的團，就要跑來這裡跟我們一起跑團，那跑團的時候意見又很多，這當然可能會分裂，……那我的話我是碰過兩次，就是在大家跑團，我身為一個主持人，但他卻對主持人下很多指導棋，我有碰過這樣子的一個玩家，那之後可能就不歡而散。」

阿勳：「我大部分定義奇怪的人就是完全無法溝通那種人，這不管在什麼樣的情況下，不管玩什麼遊戲，這個人都不會受歡迎，這跟遊戲沒關係，對！這跟 TRPG、或是桌遊、甚至是電玩遊戲你碰到這樣的人都不好玩。」

個性較隨和的小賴則不會刻意去排斥無理取鬧的玩家，小賴認為不論是不專注在遊戲上、抑或是固執己見不退讓等無法盡興玩遊戲的玩家，都是他們自身的損失，對於本身已經無法體驗到 100% 遊戲體驗的玩家，小賴不忍心再一次傷害他們。但如果玩家的行為太不尊重主持人或其他玩家，若是經過勸阻溝通還是沒有成效的話，他會選擇以另類的方式去限制不聽話的玩家行動。

小賴：「我很不喜歡玩家在做角色扮演時，他一直在滑手機。就是你一直在關注你的手機，可是回來遊戲的時候你都不知道發生什麼事，就有些人會這樣子。……你自己沒有百分之百的參與到這場遊戲那是你的損失，我覺得這樣子他已經夠可憐了，就不要再去做其他的處理或動作這樣子。……可是如果，如果這樣子玩手机讓我很難受的話，因為我還沒有這樣過，那我可能就會挑一個訊號很不好的地方開團這樣，就是我會變相去處理這件事情。」

其他面向

在一場 TRPG 的團務中，除了增進語言表達的能力之外，也能夠獲得其他的收穫。在克蘇魯的呼喚系統中，官方的英文模組劇情配合規則書一套完整價格就將近四千元新台幣，若再加上其他額外的官方模組劇情那又是一大筆開銷，尤其幾乎沒有翻譯資源，因此購買的玩家並不佔多數，也因為鮮少人擁有官方模組可以跑團，因此自行創作模組劇情變成 TRPG 玩家很熱衷的一件事，讓其他玩家在自己所創造的世界裡冒險，也是 TRPG 的樂趣之一。

平常從事倉管業務的史萊姆，在平日也會從事寫作當作娛樂，不單單是寫劇本、創作，同時也會創作一些有關於 TRPG 的劇本模組，在平常與他人的團務當中，史萊姆會參考其他主持人的模組寫作方式，學以致用來改善自己所寫的模組，彌補自己不足的地方。

史萊姆：「像那個時候我跑阿遲的龍與地下城 4 版的團，他的寫模組的方式我就稍微學了一些過來，因為我覺得說他這樣的寫法就相對輕鬆很多，我看官方模組這樣去直接臨摹很痛苦，官方模組它已經是盡可能把所有東西簡化出來告訴你，唯一痛苦的地方是它字很多。這是官方模組最大痛苦的地方。……因為我寫腳本也寫 TRPG 的腳本嘛！所以說我會藉由別人寫的劇本模組去改善我一些不足的地方。」

跑團經歷邁入第三年的冷嵐，也時常跟歷練較為豐富的玩家請教，學習他們的人生態度，就算遊戲經歷較豐富，但在人生經驗上，當其他玩家有著自己沒有過的人生經歷時，就有向其學習請教的價值。

冷嵐：「……甚至可以跟玩家學習，你跟這一個玩家學習到他的一個處事態度，我可以跟他學習，因為你在這裡接觸很多不同的人，不同的人不同的個性，就像是那種看多了，人生有一些經驗，或是他年紀比較大，他有比較多的人生經驗都可以分享，可能又了解到很多事情，……其實有很多東西還滿受用的，不只是在跑團上，生活經驗上也是一種。」

由於 TRPG 是近年來在台灣興起的次文化，因此幾乎沒有翻譯資源，甚至對岸的翻譯資源也相當稀少，現今在市面上流通的都是原版英文規則書與日文翻譯規則書，雖然網路上也有零星的中文翻譯資源，但是那僅僅是 TRPG 世界中的冰山一角，同時也充斥許多錯誤的翻譯，因此要接觸 TRPG 的世界，需要一定的外語能力，受訪者悠子就表示，自己的英文能力並不好，但是在接觸 TRPG 之後，為了看懂規則書上所寫的內容，因此花了很長一段時間去研讀英文，因此外語能力有相當顯著的進步。

悠子：「在理解規則的同時，你的外語能力也會增加，畢竟現在台灣 TRPG 中文資料並不多，而且很多中文資料還翻錯，所以變成說日文跟英文的系統為大



宗，所以日文跟英文的能力也會逐步的增長，當玩家的話可能由 GM 解說，看一些基本的翻譯資料就足夠了，但是 GM 的話很抱歉，可能還是要深度的理解規則，所以你的外語能力一定會增加。我必須承認我的英文能力很差，我英文超爛的，我英文只有四級分而已，但是我今天為了讀規則書，克蘇魯的呼喚我一個字一個字去查去把它做理解，這也是一種能力的增長。那要說當 TRPG 的玩家會學到什麼東西大概就是這樣的程度。」

TRPG 亦可以訓練一個人用不同的角度去看事情，在做角色扮演的同時，遊戲中的角色個性並不會每一次都與玩家相同，若是依照自己的觀點為角色做行動，那麼將失去角色扮演的意義。從角色的角度去思考事情，試圖將自己融入到情境中，想像在什麼樣的情況下，依照那個角色的個性應該會做出什麼舉動，而非按照自身喜好為所欲為。

小豪：「……再來是用不同的角度看一件事情，因為你可能就是要扮演那個角色，可是那個跟你原本的個性可能不太一樣，所以你要試著用角色的角度去看這一件事情，而不是用自己的角度去看這一件事情。」

#### 第四節、研究者在參與觀察中的收穫

在歷時近兩個月的參與觀察中，研究者在參與 TRPG 的團務之時，也近身觀察玩家們在遊戲中的語言表達能力，是否透過文字有效表達出內心的畫面，以及玩家與主持人之間的互動。在兩個月的觀察中，研究者發現以下幾點：一、經驗較豐富的老手玩家在言語表達上比新手玩家還要完整；二、人際溝通方面，新手玩家與老手玩家在角色上的互動並沒有明顯的差異，但是在排除分歧意見的問題處理上，老手玩家明顯比新手玩家要熟練許多。

##### 一、言語表達方面

經由兩個月的觀察，研究者在觀看玩家跑團時，很容易就能分辨出新手玩家與老手玩家的區別。在同樣一個場景下，新手玩家的描述通常都較為簡短省略，但是老手玩家就較能將場景的細節描述出來。例如同樣在森林的一棟廢棄木屋，新手玩家的描述就會是「你在森林的中央發現了一棟古老的廢棄木屋。」但是老手玩家就擅於描寫周遭更細節的景象。「你發現一棟木屋就坐落在森林的中央，木屋的表層外牆因歲月的摧殘有些剝落鏽蝕，木屋周圍雜草叢生，看的出來這間木屋已被人棄置了好一段時間……」在同樣的場景下，主持人老練的描述很容易就讓玩家有一個較為具體的畫面，就算內心所想像的畫面跟主持人還是有些許差異，但是加上細節的描述，就能讓玩家的想像更貼近劇情的原樣。但新手玩家在描述時，主持人還會進一步詢問細節，確定玩家的描述是否跟自己所想像的一致，這是在對事物的描述上的差異。

除了具體描述角色所見的東西，新手玩家也較不容易將心中的想法轉換成口語化表達出來。在研究者也有參與的一次團務中，一名新手玩家在潛入一間上鎖房間時要被屋主發現了，就向主持人表示我要躲起來，但並沒有更細節的描述，主持人詢問玩家想要躲到哪個地方，該名玩家卻支支吾吾不太知道該怎

麼表達；亦有另一個團務，玩家們扮演刑警調查一個事件，在與犯人對峙的時候，一名玩家跟主持人表示要把犯人制伏，但是主持人描述的現場情況是警匪兩方至少相距數十米，要將犯人制伏的話是有難度的，此時主持人請玩家詳細描述希望讓角色如何制伏罪犯，玩家仍然是含糊的擠出幾個單詞，無法完整表達出內心想要採取的行動。

另外，在玩家與 NPC 的對話方面，新手玩家與經驗豐富的老手玩家在此處的差異就十分明顯，老手玩家面對 NPC 時，就如同面對現實中的人，可以很正常的進行對話，但是新手玩家會偏向使用較為正式的口語，較無法自然的和 NPC 進行互動，例如玩家在向 NPC 詢問某個地區的所在時，老手玩家的反應會是「你好，不好意思打擾一下，我想去 XX 這個地方，請問你知不知道要往哪裡走？」這個看起來再自然不過的反應，新手玩家在與 NPC 對話時，卻會有許多的發語詞：「呃…你好，那個…我想去 XX，那個…你知道在哪裡嗎？」確實這樣的表達並沒有太大的問題，仍然能夠達到目的，但是若今天現實上並不是要問路，而是公司的報告發表、上台發表一場演說等這些場合時，是否又有讓我們囁嚅的機會？在研究者的觀察中，有些說話較容易吃螺絲的玩家，藉由一次次團務中的表達，後續再參加新的團務時，已能較為自然的和主持人、NPC 正常對話與表達心中的想法，雖然並不是所有玩家都有上述的進步，但是在研究者的觀察中，確實有玩家在表達能力上有些許的進步，確實或多或少能訓練表達能力。

## 二、人際溝通方面

TRPG 是由對話組成的遊戲，遊戲內容幾乎沒有任何的卡牌道具，都是透過對話來推進劇情，因此玩家與玩家之間、以及主持人和玩家之間的互動就十分重要，若是玩家與主持人間皆能達成共識，那麼這場團務就能順利進行；相反的，若彼此間的摩擦越多，這場團務就會綁手綁腳，因此玩家與主持人之間的溝通狀況就會影響彼此的遊戲體驗。

在大多數的時候，玩家與主持人之間的團務都是沒有阻礙的，但是當玩家與玩家之間出現意見分歧的時候，團務的流暢度就會下降，有些玩家會選擇妥協，好讓團務順利進行；有的玩家會固執己見，期待其他玩家配合自己的行動，若是玩家彼此之間能夠互相溝通協調，那是再好不過，但如果玩家之間短時間無法達成共識的話，主持人就必須跳出來進行調解，這並不是指玩家之間出現了衝突，而是單純玩家之間因為意見分歧而僵持不下時，主持人為了團務能順利進行而必須介入其中排解。悠子在擔任主持人時就時常遇到這樣的狀況，而悠子的做法並非在玩家的選擇之中強行選擇一項或是強行中斷玩家之間的紛爭，而是試著讓兩方玩家解釋彼此的想法，再讓他們彼此決定最後的選擇。

悠子：「兩個玩家，眼看他們就要吵起來，表面上看起來是用角色在吵架，但言語之間有可能演變成玩家之間本人的爭執，GM 要怎麼介入說『停！我不想要你們吵架。』這樣好像不是很妥當，那 GM 就可以介入說『我們回歸到角色上面好了，你為什麼要要這樣做？試著對對方說明一下。那為什麼你覺得不能這樣做？』要試著理解一下嘛！那甚至場外之後，團務休息之後，跟兩位玩家溝通說今天這場團務，你們玩家之間的意見是有分歧的，那請你們認清楚這都只是

一場遊戲，角色扮演歸扮演，或許意見有分歧，那無論如何，都請你們尊重一下彼此的意見，因為無論結果如何，對你們紛爭上的玩家總是傷了感情嘛！那角色場內的事情留在場內，我們不要場外來吵。」

在一場團務中因為意見分歧而產生衝突的例子，在現實中只不過是人際互動模式中的一種，玩家可以藉由多次的 TRPG 團務中，逐步了解在各種人際互動情形下應該如何去應對，雖然這樣的情形並非對所有人都有一樣的效果，但在研究者的參與觀察中，可以很明顯觀察到，確實有部分玩家在一次次的 TRPG 團務中，逐漸改善自身不善與人交流的問題，這樣的成效雖然難以轉換成數據，但長期參與 TRPG 團務的玩家，在一定程度上能有效改善人際互動相處的問題，這點卻是不可否認的事實。

## 伍、結論與建議

### 第一節、研究結論

在歷時近半年的訪談過程與參與觀察中，大多數的 TRPG 玩家大多數是先接觸其他桌上遊戲、或是透過友人介紹，抑或是從其他相關遊戲動畫等地方得知 TRPG 的相關訊息才開始接觸 TRPG，鮮少玩家是直接從 TRPG 開始接觸，而後才涉獵其他領域，因此 TRPG 的玩家基本上，都有其他不少線上遊戲或桌上遊戲的經驗，在 TRPG 玩家的角度來看，相較於桌上遊戲及電子遊戲，遊戲極高的自由度與高度人際關係互動是讓玩家投入 TRPG 更多熱情的原因。

相比一般電子遊戲或桌上遊戲，TRPG 的競爭機制較少，雖然在廣大的系統中也有著需要玩家彼此競爭的遊戲模式，但大多數的情況皆是玩家們需要彼此合作來推進遊戲劇情到達結局，而遊戲中的每個決定都是由玩家們共同商討後決定的，且每個決定都會改變故事的走向，觸發不同的劇情路線，形成不同的結局，就算是同一個劇本模組，給不同的玩家進行遊戲，就會有不同的結局分支，而不像其他桌上遊戲或電子遊戲的結局太過於單一，這點對 TRPG 玩家來說也是吸引人的要素之一。

#### 一、TRPG 玩家的人格特質異同

透過質化訪談，六位受訪者在人格特質方面並不完全相同，但也有某些相似的特質。由於 TRPG 是近幾年再次新興的次文化，所以參與人口並不多，加上 TRPG 注重互動與溝通，具有需要多人參與交流的特性，因此 TRPG 玩家大多都具有推廣 TRPG 的熱情，但是新手玩家與深度玩家推廣 TRPG 的方法就大相逕庭，新手玩家在推廣 TRPG 時，會以「嘗試新的遊戲方式」當作推廣 TRPG 的主要理由；而深度玩家在推廣時，則會將 TRPG 的特色告訴他人，並比較與桌上遊戲、電子遊戲的不同之處，藉此吸引新的玩家進入。

除此之外，TRPG 的玩家也普遍具有能接受他人看法的特質，因為在 TRPG 跑團過程中，若兩個玩家意見分歧而產生爭執，很容易導致遊戲停滯不前，進而破壞自身與他人的遊戲體驗，與網路上的 Online Game 不同，TRPG 需要顧及他人的想法與觀念，就算玩家之間彼此的想法不同，還是會努力進行溝通協調得到一個共識，使遊戲得以進行下去。而新手玩家與深度玩家在此處較不同的地方是，當一個團務中同時出現新手玩家與深度玩家時，新手玩家大多會選擇「妥協」深度玩家的意見，而隱藏自己的想法，但深度玩家會希望所有玩家將彼此的想法說出來後，再依照劇情現況做出最合適的判斷。

#### 二、TRPG 與人際互動之間的關係連結

TRPG 是一種著重高人際互動的社交遊戲，在遊戲時人與人的互動除了會決定遊戲的結局，同時還包含遊戲是否能順暢進行、玩家彼此間的遊戲體驗是否良好等，因此良好的人際溝通能力是 TRPG 玩家不可或缺的能力。

在團務過程中，遊戲的進行是依靠玩家在溝通協商後決定角色的行動，進而衍生後續不同的劇情，玩家不單只是操控角色的行動，還要注意角色的性

格，每個角色皆有不同的性格，玩家需要站在角色的立場，依照該角色的性格去作出行動，這樣的角色扮演可以讓玩家嘗試去了解不同個性的人，讓玩家試圖去了解什麼樣性格的角色應該會做出什麼樣的行動，其後玩家遇到擁有相似特質的人，便可將當時團務的情況當作參考，與他人進行互動。

玩家的任務不單是操控角色推進劇情，與其他角色的互動也是 TRPG 重要的一個環節之一，不論是主持人扮演的 NPC、或是另一個玩家扮演的遊戲角色，皆需要溝通交流來推進劇情，角色與角色對話的同時，也是玩家與玩家之間的交流，在遊戲進行過程玩家便會學習到如何與人相處的方法。由於 TRPG 是一個高人際互動的社交遊戲，若不與人對話溝通，遊戲將無法進行下去，因此對於容易怯場、怕生的玩家，TRPG 也是一個良好的溝通練習平台，藉由角色之間的對話，練習如何表達自己內心的想法，改善原本害怕與人相處的問題。

在大多數的時候，整個團務參與過程都是很順利的，但偶爾也會出現玩家意見分歧的時候，這時候便是考驗玩家人際問題處理能力的時刻，若經由溝通協商後，玩家之間可以取得共識，那是最佳的結果，萬一玩家之間短時間內無法解決，甚至玩家之間快要產生衝突，此時主持人或其他玩家必須跳出來打圓場、緩和紛爭，這時就可以培養玩家人際交流問題處理的能力，主持人或其他玩家大可直接介入勸架，阻止兩人的紛爭，但是否有更和平解決的辦法，可以讓這場事件有個圓滿的落幕？意見上的分歧與紛爭不單只會出現在遊戲上，學生在分組報告時產生的摩擦、與同事在做同一份企劃時產生的意見分歧，若遊戲中玩家與玩家之間經過協商後仍沒有結果，最差的結果頂多是一場不好的遊戲體驗，團務可能不歡而散，但現實中的衝突若沒有解決，可能導致友情的破裂、報告不完整、同儕之間甚至可能會出現排擠的狀況，若連遊戲中的紛爭都處理不了，那麼現實上的衝突又如何去化解？

一般桌上遊戲玩家之間產生衝突時，可以搬出遊戲規則書來判斷到底是孰是孰非，然而 TRPG 是一個開放性的社交遊戲，雖有一套基本規則，但細部規則是主持人與玩家之間共同決定遵守的，在某一些狀況，基本規則無法清楚交代的時候，就無法用規則來化解玩家彼此間的衝突，此時玩家之間的協商，就是訓練與培養玩家人際問題處理的過程，藉由一次次衝突協商，了解到當人之間出現意見分歧的時候該如何應對，之後在現實層面上遇到類似狀況時，也能將團務的經驗當作參考，較能得心應手處理問題。

### 三、TRPG 玩家在人際關係以外的收穫

在 TRPG 的遊戲過程中，除了可以訓練玩家言語溝通、培養人際互動能力之外，在受訪過程與參與觀察中，研究者發現 TRPG 玩家還擁有增進人際溝通能力以外的收穫。

由於 TRPG 幾乎沒有中文的翻譯資源，網路上的翻譯也只是零星的不完整片段，因此需要一定的外文能力才能讀懂 TRPG 的規則書，在研究中的六位受訪者裡，就有四位受訪者為了熟悉規則內容而去研讀英日文，增進外語能力，甚至在參與觀察的這一段時間內，也看到不少為了推廣 TRPG 而去研讀規則書並將其翻譯成中文資源的玩家，雖然無法保證未來是否會出版與 TRPG 相關的中文翻譯資源，但至少現今的 TRPG 玩家要進行一場團務時，沒有一定的外語能力將會帶來一定程度的不便，即便玩家沒有那個意思，在一場團務中仍或多或少會增進部分的外語能力。

為了讓主持人與玩家想像中的畫面一致，在敘述一個事件或場景時，特別是主持人，會刻意在文字或語言上添加許多的細節描述，使的畫面更加生動，讓其他人的想像更趨近於一致，因此長期的 TRPG 團務，也可以訓練玩家更加詳細生動地描述事物的細節，使自己的文字或言語更加具體。

## 第二節、研究建議

研究結果顯示，長期參與 TRPG 團務，在一定程度上能幫助青少年培養人際溝通的能力，但每個人實質的成效皆不盡相同，因此根據研究結果，在這一小節將分別對教育機構單位、一般民眾兩個部分提出建議。

### 一、對教育機構單位之建議

根據研究結果，TRPG 在培養人際互動關係能力在某方面具有一定程度的正面影響，因此可將 TRPG 可考慮作為教育或訓練之媒介。具有高自由度遊戲性及高人際互動兩種特性的 TRPG，不僅可以激發學生的想像力與創造力，且可以同時增進青少年的人際交流與溝通，且在訪談中顯示，TRPG 沒有年齡限制，不同的年齡層，分別有不同適合的系統，因此不單單是學生，公司也可透過 TRPG 對員工進行訓練或教學，達到員工訓練的結果。

若只進行一次性的 TRPG 團務，那效果十分有限，就如同學校課業一般，要使玩家在 TRPG 中學習人際交流溝通的能力，就要頻繁的參與團務活動，若未來將 TRPG 作為教學或訓練目的，將其頻率維持在一周或兩周一次較有效率。

由於 TRPG 的翻譯資源匱乏，現今在台灣流動的規則書都是英日文的版本，而 TRPG 的外文規則書大部分內容都是基礎英文等級，因此 TRPG 亦可作為外語基礎教學的教材，其頻率就可較為頻繁，可每周一次至兩次。

### 二、對一般民眾之建議

在一般家庭的日常休閒中，可以去郊外踏青放鬆心情，也可去逛逛展覽增廣見聞，但如果下雨的話，除了在家划手機、打電腦，親子之間也可進行 TRPG 作為休閒的選擇。青少年在進入青春期後，價值觀容易與父母產生分歧，而親子之間若沒有良好的溝通，容易形成親子之間的代溝，TRPG 就可當作親子之間互相溝通交流的媒介，不但便利性極高，幾乎不受任何時間地點的影響，只需要紙筆即可進行遊戲，同時親子間在團務中可以進行溝通，了解孩子的價值觀念，且 TRPG 上手容易，不需要記住許多繁複的規則也可進行遊戲，同時相較於一般桌上遊戲，TRPG 幾乎不需要任何的資金花費，因此建議一般民眾不論是親子之間，抑或是朋友聚會有所需求時，皆可實際嘗試並了解 TRPG，增加一項休閒的選擇。

## 陸、研究限制

本研究探討 TRPG 對於青少年在人際關係建立與培養的影響，在學術界算是首開先例，雖有類似的文獻，但並沒有與其完全關聯的學術論文，同時由於時間與經費的緣故，故本研究在許多方面有不足之處，期待往後朝同一方向進行研究的研究者，可以針對以下問題加以改善，讓該研究領域更加全面。

### 一、玩家取樣過於狹隘

本研究的主研究對象主要集中在桃園市地區，且由於訪談對象的抽樣方式為滾雪球抽樣，難以有實際代表性，因此其研究結果僅能代表部分族群，難以涵蓋至全台灣範圍。

### 二、以量化數據證明研究結果

在訪談六位受訪者的過程中，幾乎全員一致表示 TRPG 可以改善人與人之間的互動關係，對於人際關係的建立與培養是有益的，卻難以提出實質數據佐證研究結果，若未來 TRPG 的人口有所提升，往後的研究者要朝這個方向進行研究，可嘗試使用量化數據來佐證其研究結果。

### 三、研究時間過短

本研究探討 TRPG 對於青少年在人際關係建立與培養的影響，理應需要長時間觀察，但因時間上的限制，單就一次性的訪談以及短期的參與觀察，難以證實其研究結果。

## 柒、附錄

### 受訪同意書

親愛的受訪者您好：

我是輔大社會學系四年級的學生沈聖偉，目前正進行學士論文的研究，其研究題目為「桌上角色扮演遊戲對青少年社會化與人際互動之影響——以克蘇魯的呼喚為例」，期望藉由 TRPG，讓部分現代沉迷於網路世界的青少年，透過人與人實際的面對面接觸，重新尋回在社會上人際溝通的能力，並扭轉現今長輩對遊戲的負面刻板印象。

該次受訪無需任何金錢或任何物質上的付出，只需要分享您接觸 TRPG 以來的想法與經驗即可，包含比較 TRPG 與 Online Game、手遊、TRPG 與一般戰棋式、卡牌式桌遊的異同和優劣；在 TRPG 角色扮演時的心得想法；是否會推薦／如何推薦給自己的長輩、平輩、晚輩等等。

總訪談時間大約一個鐘頭至兩個鐘頭不等，訪談的時間與地點都由您來決定即可，請選擇您方便的時間與地點進行訪談，訪談的過程中將會以手機 APP 錄音作為紀錄，在訪談過程中若有敏感不願意回答的問題，可立即中斷訪談；若有不願被錄音的部分，也可立即提出，錄音也可隨時停止。

全程訪談過程將以匿名方式進行，不會公開您的任何個人資料，訪談內容也僅供學術研究，在研究結束後該份錄音檔案將不會做任何其他用途，您的分享將會為我的研究帶來極大的幫助，若您願意接受訪問，請在同意書下簽署您的大名，非常感謝您的協助。

輔仁大學社會學系四年級

沈聖偉 敬上

聯絡方式：

手機 0972780255

E-mail [r3197270@yahoo.com.tw](mailto:r3197270@yahoo.com.tw)

[r3200188@hotmail.com](mailto:r3200188@hotmail.com)



受訪者簽章：\_\_\_\_\_

中華民國 年 月 日

## 捌、參考書目

- AlbertBendura. (1995). 社會學習理論.
- BoydDanah. (2015). 鍵盤參與時代來了!. 2017年05月27日 擷取
- 王淑女. (民85年12月). 電動玩具與青少年偏差行為. 犯罪學期刊第二期, 頁 99-124.
- 吳承翰. (民100). 桌上遊戲參與型態對人際溝通改善之研究—以臺北地區桌上遊戲專賣店顧客為例. 2017年06月23日 擷取
- 李漢森. (民103). 初探桌遊學習對國中七年級學生坡地災害學習概念的影響. 2017年06月23日 擷取
- 周桂穗. (民95). 師生對於線上遊戲認知之差距—以高雄縣市中等學校為例. 2017年06月12日 擷取
- 林義翔. (民95). 以多人連線遊戲模式為基礎的數位學習系統.
- 邱文鈞. (民105). OTHELLO 遊戲積分與國小中年級學童推理能力、創造力與問題解決能力之相關研究. 2017年06月21日 擷取
- 馬嘉宏. (民93). 網路線上遊戲成癮因素之個案研究. 2017年06月12日 擷取
- 陳祈年. (民94). 動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演遊戲玩家沉浸經驗之影響. 2017年04月13日 擷取
- 曾柏齡. (民105). 青少年網路遊戲成癮、自我認同、真實與網路人際關係之研究. 2017年06月01日 擷取
- 馮淑芬. (民105). 青少年線上遊戲人物角色扮演認同之研究. 2017年06月21日 擷取
- 黃俊傑. (民104). 線上遊戲心流經驗與沉迷行為相關因素之探討.

- 詹佳宜. (民 105). The Effects of Board Games on English Vocabulary Learning and Motivated Behavior of Elementary School Learners. 2017 年 06 月 22 日 擷取
- 賴嘉偉. (民 104). 桌遊深度玩家之動機、人際互動與人格特質之分析. 2017 年 06 月 23 日 擷取
- 謝易霖. (民 105). 探討電腦 RPG 遊戲式教學模組對國中八年級學生之影響.
- 簡惠瑩. (民 93). 攻擊動作類型網路遊戲對青少年價值觀形成與影響之研究.