

開啟新世界吧：「原神」與「崩壞：星穹鐵道」

的運行機制對玩家行為與文化之影響

一、前言

遊戲產業在近年迅速發展，手遊已經離不開大部分人的生活，尤其是米哈遊公司的遊戲更是風靡全球。¹「原神」與「崩壞：星穹鐵道(以下簡稱星鐵)」兩者皆屬於大型手遊體系，但是兩者在劇情機制、角色設計、遊戲機制與社群經營上展現出截然不同的策略，也反映出遊戲公司在同一市場中透過不同手法塑造品牌形象與文化氛圍。本文旨在以米哈遊公司的原神、星鐵之遊戲機制對玩家行為與文化之影響，研究範圍將集中於原神與星鐵，因為它們同屬米哈遊公司所推出的大型手遊，且共享部分核心玩家群體，²並且皆有故事主線與支線劇情，因而具有可比性。相較之下，其他較小規模或遊戲風格差異過大的遊戲不在討論之列，避免研究焦點分散。我將特別關注劇情世界觀的建構、抽卡制度的設計以及社群互動，此三者是影響玩家們的行為最主要的面向。本文所探討的核心問題是：兩款同樣由米哈遊推出的作品，是分別如何去吸引玩家遊玩，並因其不同的遊戲機制而呈現出不同的文化氛圍與玩家模式？並以本人資深玩家經驗、綜合上述之探討結果，可詳細說明遊戲機制對玩家行為之影響。為了更好深入分析遊戲機制對玩家行為之影響，將主要以 B. F. Skinner 的隨機

¹ 米哈遊公司為中國大陸的一家大型遊戲公司，其著名的遊戲即包括本文所探討的原神與崩壞：星穹鐵道以及絕區零、崩壞 3.....等。其中原神的用戶 ID 以達到 3 億多，星鐵與絕區零僅在上線兩天下載量突破 2000 萬。可知米哈遊遊戲的確風靡全球。

² 共享玩家群體：原神在 2020 年 9 月 28 日發行，經歷一段時間的旅途後，在 2023 年 4 月 28 日時星鐵上線。因星鐵特殊的回合制手遊以及較好的遊戲福利，使得許多原神玩家前去體驗後便愛不釋手，無法脫身，時間不足之人會擇一遊玩，而時間充裕之人則是兩者皆玩。

目前雖無官方數據統計兩個遊戲玩家的重疊度，但可透過下列資料見出確實有此傾向。

國立臺東大學某學生，〈#討論 好奇原神玩家，有玩崩鐵的比例？〉，轉引自〔Dcard〕，<https://www.dcard.tw/f/genshin/p/242700935>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。其中有 2820 人投票並有 48% 的人選擇兩款遊戲都玩。

國立臺東大學某學生，〈#討論 好奇原神玩家有去玩鐵道的多嗎？〉，轉引自〔Dcard〕，<https://www.dcard.tw/f/genshin/p/242303500>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。其中有 49% 的人皆認為鐵道好玩並且有入坑。

加州大學 洛杉磯分校某學生，〈#討論 原神和星鐵之間，各位會怎麼取捨？〉，轉引自

〔Dcard〕，<https://www.dcard.tw/f/honkai/p/253326084>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

其中版主因容量不足想只選擇一個遊戲遊玩，而下方許多留言並無建議他取捨掉一個遊戲，而是利用兩種不同載具進行遊玩。

強化理論、³Jesper Juul、⁴Espen Aarseth 的遊戲理論、⁵Henry Jenkins 的跨媒介敘事，⁶來對比星鐵與原神的遊戲模式如何影響玩家的行為與文化認同。B.F. Skinner 的隨機強化理論主要應用在探討主義心理學、行為科學、教育心理學等領域的文章。Juul 和 Aarseth 理論，主要在探討玩家如何透過「策略」來達成「目標」並推進「敘事」。Henry Jenkins 跨媒介敘事理論被廣泛應用於流行文化、數位媒體、遊戲設計、動畫和影視作品中。但較少人將這些理論用於探討不同款遊戲之玩家行為與文化，通常僅用其於探討一款遊戲之劇情分析中。

其中，謝孟桓在其研究《遊戲本地化的挑戰及翻譯策略：以〈崩壞：星穹鐵道〉為例》中，透過文本分析法探討了中文至英文遊戲本地化過程中的語言和文化挑戰。研究指出，《崩壞：星穹鐵道》在進行本地化時面臨四類主要文本問題，涵蓋配音台詞、字幕翻譯、介面文字及圖像標示。作者歸納出譯者常用的策略，包括釋義、改寫、省略及創造新詞等，以達到角色特性與文化可讀性之間的均衡。特別強調文化因素在遊戲翻譯中的重要性，認為本地化不僅僅是語言轉換，更是一種跨文化敘事的再生產過程。此研究對本論文提供了兩個重要支持。首先，謝孟桓提出了具體的文化分類架構，使本文作者能更精細地觀察《星穹鐵道》在不同文化語境中的接受與改編，尤對分析其「跨媒介文化擴散」具有參照價值。其次，其方法結合文本細讀與策略統計，提供一套可操作分析範例，使本研究能以類似方式檢視《原神》與《星穹鐵道》如何透過翻譯、敘事及角色設定調整來影響玩家情感。

洪郁婷在《手遊〈原神〉中的情節安排》中，利用敘事學與符號學方法分析了《原神》如何通過地區章節、任務層次及角色劇情構建出多重敘事網絡。作者指出，《原神》的主線架構以「空間—情節」為核心，並藉由開放式探索及任務碎片化設計，使玩家能以非線性方式建構故事脈絡，從而帶來多樣化的劇情解讀和沉浸式體驗。研究進一步揭示了「伴隨文本」（例如活動劇情、角色任務和外部宣傳內容）如何共同擴展遊戲世界的深度，激發玩家在其中進行考據、推理與二次創作。該研究對本論文有三方面的幫助。其一，《原神》的敘事

³ 在隨機且不預測的間歇性強化時程中，藉由獎勵來增加特定行為的頻率。這個理論認為，行為會受到其後果的影響，當行為之後會獲得隨機的獎勵時，該行為的強度會更強且更難消弱。B.F. Skinner 的隨機強化理論：Skinner, B. F, *About Behaviorism*(New York: Vintage Books,1976), pp.23-37。

⁴ 遊戲本質上是「真實規則」和「虛構世界」的交會點。電玩遊戲為一個獨特的領域，探討玩家如何透過虛構世界的規則來進行想像，並最終在真實世界中獲得結果。

Jesper Juul 遊戲理論：Juul, Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. (Cambridge, Massachusetts : Mit Press,2011), pp.167-175。

⁵遊戲應被視為一個以形式規則和玩家互動為核心的獨立系統，而非傳統的敘事文本。他的理論強調遊戲性 (Gameplay) 是電子遊戲的本質。

Espen Aarseth 遊戲理論：Aarseth, Espen. *A narrative theory of games*(American:ACM , 2012), pp.129-133。

⁶強調敘事內容會在多平台擴散，並由玩家、粉絲與官方共同參與建構，最終形成一個具有互動性與再生產能力的文化網絡。

Henry Jenkins 跨媒介敘事：Jenkins, Henry. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*(New York: New York University Press, 2006), pp.135-146。

結構分析直接支持本研究中應用 Aarseth 與 Juul 的理論討論「開放世界與線性敘事差異」的主題。其二，洪郁婷闡述玩家如何在碎片化的文本中主動拼湊故事，這對理解玩家作為「敘事共創者」提供了重要框架。其三，她提及的伴隨文本概念能與 Jenkins 的「跨媒介敘事理論」相結合，用以解釋遊戲如何在社群平台、影音媒體和同人創作中延展出新的敘事形態。

綜合以上兩篇文獻，謝孟桓關注於「遊戲外部的文化表現與本地化策略」。洪郁婷則聚焦於「遊戲內部的敘事及文本結構」。兩者雖研究面向不同，但均揭示了遊戲作為跨文化媒介的重要多層次性。前者補充了語言及文化適應的實證資料，後者則提供了敘事層面的理論支持與案例分析。然而，兩者共同的限制在於欠缺對玩家心理與行為層面的系統性分析，並且現有文獻中較少研究原神與星鐵，雖有分析敘事與本土化等等議題，但皆尚未觸及遊戲機制如何影響玩家行為的層面。因此，本研究將整合這兩篇文獻的成果，並以 Juul 和 Aarseth 的遊戲敘事理論為基礎，結合 Skinner 的隨機強化理論及 Jenkins 的跨媒介敘事理論，構建一個涵蓋「抽卡機制—敘事結構—文化擴散」的分析框架。此整合不僅能填補現有文獻的研究空白，也能更全面地理解《原神》與《崩壞：星穹鐵道》如何在不同敘事及機制設計下影響玩家沉浸感、參與方式及文化再生產模式。

本文預期能透過分析了解手遊機制影響玩家並誘導消費的策略，提供新玩家作為選擇遊戲的參考指引，並成為日後開發者、創業者研發、更新遊戲機制之參照。

為使讀者更加清晰理解文章，以下提供原神與星穹鐵道之基本世界觀。

1. 原神

原神的基本世界觀設定在一個名為「提瓦特」的大陸，該大陸由掌管七大元素的神明——「塵世七執政」所控制。⁷ 玩家扮演來自遙遠世界之外的旅行者來到此世界，並在天空島與「天理」麾下的「空之執政阿斯莫代」碰面，⁸ 並發生戰鬥後與哥哥分散(本文將以玩家為妹妹的角度來敘事)。⁹ 在此之後，玩家會在旅途的第一個國家：風之國蒙德被一位神秘的飛行物體——「派蒙」從湖中釣起來。¹⁰ 並為了尋找自己失散的哥哥與解開「天空島」與「深淵教團(目的為復興坎瑞亞、¹¹ 對抗天理)」的秘密

2. 崩壞：星穹鐵道

⁷ 七大元素：風、岩、雷、草、水、火、冰等。

⁸ 天空島：在提瓦特大陸之上的天空的神秘島嶼；天理：提瓦特大陸上的最高存在；原初四影：空之執政：阿斯莫代、時之執政：伊斯塔露、死之執政：若娜瓦、生之執政：納貝里士。

⁹ 玩家在一開始可選擇性別，若為女性，則會與哥哥分散；若為男性，則會與妹妹分散。

¹⁰ 蒙德：自由的風之國度；派蒙：旅行者的導遊。

¹¹ 深淵教團：一個反派組織，其領導人正是旅行者的血親；坎瑞亞：被天理所滅的一個地下國度。

星鐵的基本世界觀是玩家圍繞著「星穹列車」在群星間穿梭的故事，¹² 玩家將與同伴們一起探索各種星球，尋找星核並解決危機。其中玩家，也就是主角(開拓者)原是星核獵手的卡芙卡、銀狼在星核入侵期間將其喚醒的星核載體，¹³ 並且沒有記憶，且主角內部即有一顆星核存在。故事開頭會在太空站中進行，主角恰逢星穹列車出發，因緣際會下跟隨列車去探索、幫助各個世界。宇宙中擁有星神、命途，¹⁴ 人們信仰著各個命途與其所代表的星神，並會隨著此命途的足跡、意識前行。例如無名客信仰著「開拓」之神阿基維利，無名客追隨祂足跡、去探索宇宙。

二、金光與彩虹輝煌之時：不同抽卡機制對玩家的消費行為之影響

在抽卡機制設計方面，原神和星鐵作為米哈遊旗下的兩款作品，共享著核心設計理念，如配隊、武器、角色分級等等。兩款遊戲的玩家，每次最驚心動魄的便是在抽自己心儀的五星角色的時候。¹⁵ 在原神中，每當抽到五星角色時，會有金黃色的流星閃耀；而在星鐵中，則會在抽中五星角色時有一抹彩虹出現。值得注意的是，兩者抽卡機制在 Skinner 隨機強化的操作方式上，突出了不同的心理誘導取向。

《原神》的抽卡機制：

1. 角色池*2：「90 抽保底」和「小保底 50% 機率」機制。¹⁶

2. 武器池*1：¹⁷「80 抽保底」、「神鑄定軌」、「小保底 50% 機率」機制。¹⁸

即使玩家短期內未獲得理想的角色，他們仍會因「下一次可能抽中」的期待感而持續嘗試，這種心理使許多玩家持續地去抽取角色。而有些玩家會累積許多抽甚至是課金，10 抽 10 抽地去抽，希望一次就可以直接抽到想要的角色。這一設計運用了 Skinner 提出的「變動比率強化」原理，也就是雖然無法準確預測獎勵何時出現，但每次嘗試都攜帶希望，從而增強玩家的持續行為與依賴性。玩家為了想要抽中自己心儀的武器與角色就會進行「一次性」大規模的課金，例如一條龍、¹⁹ 半條龍等等，因為一旦版本更新一次，武器神鑄定規

¹² 星穹列車：由「開拓」星神阿基維利所造。車上的人們被稱為「無名客」。

¹³ 星核：可能導致文明和生態系統的劇變之物體；星核獵手：他們以非常手段在不同世界竊取星核，目的是對抗「毀滅」星神納努克。

¹⁴ 星神：信念實踐程度達到極致的存在；命途：星神所走上的成神之路。

¹⁵ 在兩款遊戲中，五星角色為所有等級中最高的，更是所有玩家們所追求的，其帶來的不只是更高的戰力，甚至在角色模板、樣貌上也會更為突出。

¹⁶ 小保底：玩家在卡池內抽到一定抽數一定會有一個五星角色或武器出現，例如原神角色在 90 抽內一定會抽到五星角色，但在第一次抽到的時候僅有 50% 機率抽到自己想要的角色。若沒有抽到，則下一次必定抽到，此稱為大保底。

¹⁷ 原神武器池：內含兩個限定五星角色的絕佳武器。

¹⁸ 神鑄定軌：在原神中的武器池一次會有兩把限定武器，玩家可自由選擇一把，若第一次抽出的五星武器並非自己選擇的武器，則下一次抽到五星武器時一定是自己的所選的武器。但每隔一個小版本就會更新一次。

¹⁹ 將所有儲值金額都來一遍即稱為一條龍。

的機制便會更新一次，即代表下次抽取武器時還是有可能不是自己想要的武器。

相比之下，星鐵在保留原有保底系統的基礎上，將「角色卡池」與「光錐卡池（武器池）」進行分離：

1.角色池*2：「90 抽保底」和「小保底 50%機率」機制。

2.武器池*2：「80 抽保底」和「小保底 75%機率」機制

光錐卡池不如原神般合併兩把武器於同一卡池中，強化了更為多層次的獎勵結構，能夠使得玩家不像原神中在武器池即使抽到限定五星武器卻還有再 50%的機率抽到不是自己想要的武器。除此之外，在光錐卡池中，其小保底機率为 75%，並非像原神的 50%。這種設計使玩家常進行「連續性」小規模的課金，例如小月卡、大月卡、一次的 6480 等等，²⁰因為大保底的機制是應用在武器池上的，即使當下沒有抽到自己心儀的武器，下次也還能抽到其他心儀的武器，則不會像原神般為了避免「損失」而產生的「沉沒成本謬誤」²¹

這兩種小保底機制都是使玩家進行衝動消費的緣由之一。玩家在抽卡沒抽到自己想要的角色或是抽到不是自己想要的五星角色後會想繼續課金，是一種受獎勵機制與心理學影響的心理狀態，例如賭徒心理，²²認為只要再抽一次就有可能獲得想要的獎勵。以個人經驗來說，已經深受此賭徒心理而進行許多次的衝動消費，並且有許多資深的玩家會認為自己已經在這個遊戲上投入了許多，在這個想要的角色上努力那麼久，導致想要課金的慾望更加強烈，使得玩家們衝動消費。這也是為什麼米哈遊這兩款遊戲可以賺錢的原因之一。

總結而言，《原神》的抽卡機制因神鑄定軌的關係，為了抽取到角色與其專屬的武器，使玩家會有一次性的大規模儲值。而在星鐵中，因其武器池的分隔、75%的抽取機會以及不會因版本更新的大保底機制，使玩家會進行連續性的小規模儲值，有著抽到想要的武器就賺到，沒抽到下次心儀武器就會抽到了的心理狀態。

三、敘事結構與劇情的連結：玩家的沉浸式情感體驗

從遊戲理論的角度來看，《原神》與《星鐵》展現了兩種截然不同的敘事邏輯與玩家互動模式。Jesper Juul 在其著作《Half-Real》中認為遊戲亦真亦假，²³主張遊戲世界結合了規則性的系統運作與虛構的敘事空間，因此玩家的操作行為不僅是對遊戲機制的實踐，同時令玩家在虛構世界中協同「構建故

²⁰ 6480：原神中最高價格的儲值金額。

²¹ 意旨人們常會將已投入的資源視為沉沒成本，為了不使這些成本浪費，故而投入更多的資源期望得到好的結果。

²² 指的是一種追求高風險、渴望以小博大、並被非理性信念和情緒驅使的心理狀態。主要受到貪婪（贏了想贏更多）和不甘心（輸了想翻本）兩種極端情緒的驅使。

²³ Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, 2011, pp.167-175。

事」。另一方面，Espen Aarseth 在《Cybertext》中，²⁴則更強調玩家透過選擇與行動主動生成故事的特性，而非被動地接受或單向地「閱讀」故事。

《原神》的開放世界設計體現了一種高度互動自由度的「非線性敘事模式」。意即玩家可以隨意在七國大陸「提瓦特」探索，劇情脈絡隨著玩家任務的選擇和移動路徑產生變化。以個人經驗而言，在原神中，甚至可以在各式各樣的任務中拼湊出整個完整故事的內容，一個故事拆散成各式各樣的任務，在做任務時更可以因某些契機而回想起其他任務與此的關聯性，更可與此故事劇情產生更強大的情感連結。也因此，每位玩家的敘事經驗都會有所不同，這恰好呼應了 Aarseth 理論中的「玩家作為文本共創者」觀點，玩家在其中不僅僅是被動的接收者，而是在探索與戰鬥中主動編織屬於自己的獨特故事。

而《崩壞：星穹鐵道》則採用了線性敘事導向的結構。整體故事進展以章節及核心主線任務為基礎，雖然玩家能通過諸如隊伍配置或戰鬥策略等行動表現一定程度的自由，但其最終敘事結果多數是固定且一致的。這種線性設計契合 Juul 所談及的「規則驅動下的戲劇張力」，即使玩家選擇自由度有限，但劇情緊湊明確，能帶來更強烈的情感共鳴和戲劇化的敘事體驗。這兩種不同的敘事結構直接影響了玩家對劇情的情感投入與理解方式。

在《原神》中，由於世界觀開放且劇情呈現碎片化，玩家需要自主挖掘角色背景、解鎖支線故事和探索隱藏細節，加上原神具有傳說任務等劇情²⁵。這種參與式解讀過程，加強了玩家與角色之間的個性化情感聯結。例如，有些玩家或因偏愛特定角色而優先完成其相關支線，進一步塑造專屬於自己的故事體驗。相比之下，《星穹鐵道》的敘事模式更偏向章節化推進，讓玩家隨著主線前進，主要情感重心集中在核心角色團隊的冒險與事件之間，從而提供穩定且統一的敘事理解與對劇情更強烈的情感連結。

此外，兩款遊戲的敘事策略還影響了玩家的沉浸感與掌控感。《原神》透過碎片化和非線性的方式促使玩家自己構建故事，其沉浸感來源於探索空間與角色多樣性所帶來的自由度。而《星穹鐵道》則依靠線性敘事及封閉式章節讓玩家深入劇情，其沉浸感更倚重於緊湊劇情和對角色情感投入的追隨。整體而言，這兩款遊戲通過截然不同的敘事方式，分別滿足了玩家對「探索與自主建構故事」以及「連貫劇情與情感沉浸」的核心需求。

²⁴ 本書主要聚焦於非線性敘事與交互性。Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*(Baltimore Md: Johns Hopkins University Press, 1997)。

²⁵ 傳說任務：專屬於角色的一個任務，在此任務中可以瞭解各種角色的背景與生活。

四、敘事擴散與社群文化：文化圈下的玩家行為

原神與星鐵在劇情上會與玩家有許多的連結，玩家與角色的對話、角色在劇情中的定位，甚至是體驗這個角色的戰鬥方式，都更能激起玩家心中與角色的情感連結，而玩家藉由劇情與戰鬥上的情感連結而推展出更多的社群文化作品。本文前兩節分別敘述了抽卡機制與劇情的敘述方式對玩家的行為與情感影響後，這節則探討，在這樣的影響後，玩家會進一步在文化圈做出甚麼樣的行為。Jenkins（2006）提出的「跨媒介敘事」理論，強調敘事內容會在多平台擴散，並由玩家、粉絲與官方共同參與建構，最終形成一個具有互動性與再生產能力的文化網絡。將其應用於《原神》與《崩壞：星穹鐵道》的分析可以發現，儘管兩款遊戲皆屬於米哈遊公司，其在敘事擴散結構、文化生成與玩家參與上呈現出明顯差異，進一步形塑了截然不同的文化圈樣貌。

1. 敘事擴散

首先，《原神》的敘事建立在開放世界與非線性敘事基礎上，賦予其敘事極大的解讀彈性。遊戲中的許多核心劇情資訊並非透過單一線性路徑呈現，而是散佈在角色任務、書籍文本、世界探索、集數型活動劇情與環境細節中。例如「風神與時之執政關係密切」與「派萌其實是天理」等主題並未在主線任務或是支線中直接闡明，而是依靠眾多片段性線索供玩家自行拼湊。這種形式正是 Jenkins 所指出的「可擴張敘事模組」。²⁶

這樣的設計引發了《原神》社群內大量「玩家驅動」的跨媒介內容創作，

例如：

YouTube 的世界觀長篇解析（30 分鐘左右）²⁷

B 站的角色背景考據與劇情線統整

HoYoLAB 上的玩家對於劇情的個人分析²⁸

²⁶ 鼓勵玩家主動推理、考證並進行再敘事，從而衍生出多元的文化創作。

²⁷ 例：

飛看不可，〈【原神雜談】萬字回顧解析！旅行者到底是英雄還是攝像頭？哪國打的最菜/哪國最帥？一口氣看完各國主線劇情！〉，轉引自〔Youtube〕，

<https://www.youtube.com/watch?v=kK6B6ZXKMjI>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

原神攻略寶典，〈原神編年史 原神完整劇情世界觀解讀 提瓦特中的隱藏設定解析【凱風快晴】〉，轉引自〔Youtube〕，<https://www.youtube.com/watch?v=RNPF2HhmfmZM>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

²⁸ HoYoLAB：米哈遊公司遊戲的開發的官方遊戲社群平台，整合多款公司旗下遊戲的官方資訊、玩家交流、同人創作、實用攻略；例：涵小澈，〈關於茜特拉莉（主觀想法重，請包涵）〉，轉引自〔HoYoLab〕，<https://www.hoyolab.com/article/35433973>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

Dcard 的劇情討論²⁹

這些玩家生成內容不僅延展了遊戲敘事，也使《原神》的故事跨越遊戲本體，成為網路文化流動的一部分。同時，由於玩家能藉此對角色、劇情進行再創造，這種深度互動和參與完美契合 Jenkins 提出的「參與式文化」概念。³⁰

相較之下，《崩壞：星穹鐵道》採用了線性敘事模式，透過章節式劇情和聚焦於固定敘事中心（如星穹列車、命途、星神）的設計，建構起高度張力的敘事主軸。由於故事發展清楚且角色定位明確，玩家無需像《原神》那般大量拼湊線索而推測更完整的劇情，而是沿著官方精心設計的情緒路徑體驗完整的事件高潮與角色刻畫。因此，《崩壞：星穹鐵道》的跨媒介敘事更偏向「官方驅動」。

該遊戲的跨媒介擴散主要由官方內容推動，例如：

高品質角色 PV（如花火、流螢、昔漣的動畫）³¹

角色前傳漫畫、EP、特別宣傳動畫³²

大型版本前 PV（如 2.0、2.2、2.4 的劇情伏筆預告）³³

雖玩家不像原神般可透過支離的碎片訊息拼湊出更完整、詳細、有想法的劇情，但也有許多玩家可透過劇情、PV 又或是遊戲內活動推測出星穹列車即將前往的下一站。例如 3.2 之時，官方尚未透露出下一個大版本的故事背景在江戶星，即有人在網上說明下一站地點為江戶星。

上述這些內容成為 Jenkins 所稱的「核心敘事節點」。³⁴每當官方釋出新動畫或內容時，社群討論便隨即掀起熱潮，而玩家也藉由二創作品、角色剪輯

²⁹ 例：真理大學某學生，〈#討論 為啥劇情要那麼壓抑〉，轉引自〔Dcard〕，<https://www.dcard.tw/f/genshin/p/253027365>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

³⁰ 在 Web2.0 網路等平台下，由大眾網民主動創作、傳播媒介內容、加強互動，形成的一種自由、平等、公開、包容和共享的新型文化形式。

³¹ 例：崩壞：星穹鐵道，〈《崩壞：星穹鐵道》花火角色預告——「獨角戲」〉，轉引自〔Youtube〕，<https://www.youtube.com/watch?v=yy6luuT9zG4>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

³² 例 EP：崩壞：星穹鐵道，〈《崩壞：星穹鐵道》EP：「拂曉」〉，轉引自〔Youtube〕，<https://www.youtube.com/watch?v=sglWw4xYEU0>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

³³ X1.X2 版本：星鐵的 X1 代表大版本，例如 1.X,2.X 每隔 1 即是一個大版本，也就是不同的星球與主題；而 X2 代表小版本，每隔 1 會有一次劇情更新、小版本前 PV，讓開拓者可以繼續探索劇情，X2 最多到 8，意即 3.8 版本之後即是 4.0 版本無 3.9 版本；

例版本 PV：崩壞：星穹鐵道，〈《崩壞：星穹鐵道》3.8 版本預告：「記憶是夢的開場白」〉，轉引自〔Youtube〕，<https://www.youtube.com/watch?v=ZsaSBw9sCfM&list=PLQlmgYvFdS7zLL2-ppBHiNW-mopgRqs0J&index=1>，檢索日期：2025 年 12 月 22 日。

³⁴ 推動劇情發展、解決衝突並構成核心情節的關鍵時刻或事件。

影片或仿製短片形式響應官方敘事，展現了一種高度受「節點事件」驅動的文化生態。

綜合來看，《原神》的文化圈可被視為一種基於碎片化文本而構建起來的「玩家參與式敘事網絡」，玩家通過自身詮釋完成敘事延展。而《星穹鐵道》呈現出的是「官方節點式敘事擴張」，依靠動畫及角色 PV 激發玩家情感，進而驅動其創作二次衍生作品及促進社群討論。這兩款遊戲在不同側面驗證了 Jenkins 提出的跨媒介敘事理論，但在擴散模式、玩家參與程度以及敘事驅動來源上形成了鮮明的對比。

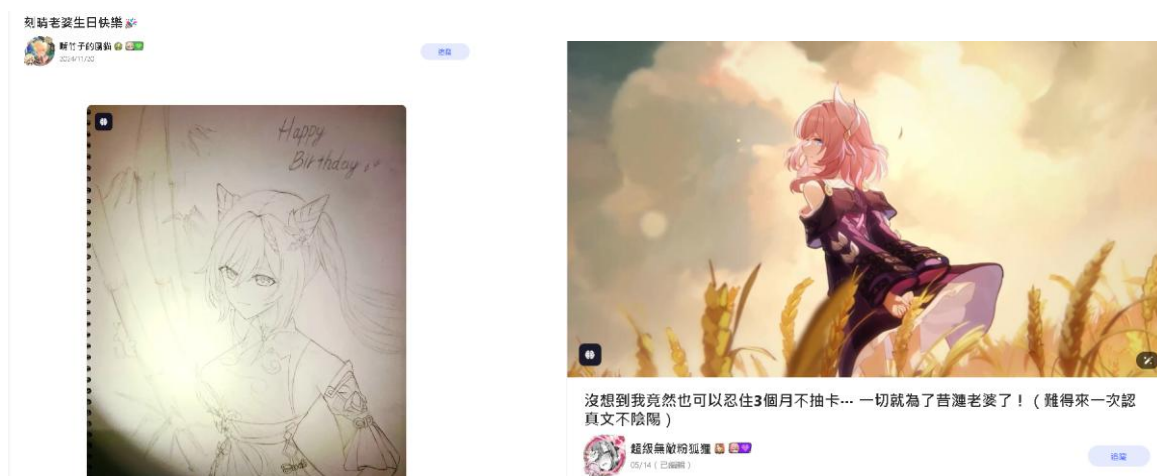
2. 「我推文化」與「角色擬親化」

除了前述提到的玩家參與式和官方節點式敘事擴展外，《原神》與《崩壞：星穹鐵道》的文化圈也展現了明顯的「我推文化」與「角色擬親化」現象。這現象起源於玩家本身，當玩家在劇情中遇見特定形象、性格的角色，會將角色轉化身分為自己的親人，而形成角色擬親化；而當玩家對某些角色產生強烈共鳴時，則會對這個角色產生特殊的情感連結。例如星鐵中花火這個角色，因其隸屬於歡愉體系，崇尚著自由、歡愉、隨興、不被規則所束縛等等特徵，加上此角色展現出來的樣貌，使特定玩家群體對其產生強烈的情感。³⁵這種現象體現了跨媒介敘事從劇情層面向情感維度延伸的過程，同時突出了玩家如何將虛構角色融入自身生活情感之中。

「我推文化」在上述兩款遊戲中極為普遍，起源於日本偶像應援文化，意指玩家對特定角色產生強烈情感共鳴，並透過「我喜歡誰」的方式表達支持。玩家常將某些角色視為精神象徵，並在社群互動中形成「虛擬家庭」的擬親化現象，比如以「媽媽」、「老婆」、「老公」或「女兒」稱呼角色。例如在《原神》中，不少玩家稱凝光為「凝光媽」、刻晴為「刻晴媽媽」；而在《星穹鐵道》中，類似表現也隨處可見，如玩家會稱黃泉為「黃泉媽媽」、昔漣

³⁵ 建議可觀看註腳 31 之花火 PV，可更瞭解花火此人的個性特徵與其對特定玩家如何產生情感連結。

「昔漣老婆」、知更鳥為「知更鳥女兒」。這些稱謂顯示出玩家不僅將角色視作單純的虛構存在，還賦予其情感和社會身份，將其內化為一種心靈依託。



圖一：角色擬親化例子(取材自官方遊戲社群平台 HoYoLab)

從 Jenkins 的跨媒介敘事理論角度分析，角色擬親化正是玩家在多平台共同創建敘事的鮮明表現。當角色形象在宣傳影片、宣傳圖像、二創漫化內容以及玩家創作（如短片、梗圖、同人文等）之間自由流動時，這些角色便突破了原有的敘事框架，進一步獲得新的意義與社會身份。也就是說，玩家透過「我推文化」深度參與了敘事的再生產，使得角色成為穿越媒體與社群的情感象徵。

此外，官方也積極基於「我推文化」強調情感聯結來設計活動並推進商業化運作。例如，《原神》的角色生日信件、專屬語音，以及《星穹鐵道》的角色背景資訊、特定聊天框、角色主題效果等，都圍繞強化情感共鳴進行設計。有些活動更與儲值系統、月卡或紀念禮包相結合，例如限定頭像框、角色主題相框等獎勵，均是藉由深化玩家對角色的情感依賴來提高黏著度，使情感投射具備消費驅動力。以這次 3.7 版本的主推角色昔漣為例，當玩家在此版本累積儲值 20000 星瓊時，³⁶即可獲得一把專屬於昔漣的弓，此道具效果可使昔漣在施放大招時出現昔漣與主角的回憶畫面。



圖二：官方對我推文化的商業化之例(取材自遊戲介面)

³⁶ 星瓊是星鐵玩家抽取角色與武器的主要貨幣。

因此，「我推文化」與「角色擬親化」現象可以視作跨媒介敘事在情感層次上的一種延伸。官方提供關鍵的角色敘事節點和表現形式，而玩家則基於個人情感對其進行再詮釋與再創作，使角色在社群文化中持續被重新演繹、加深印象，並被賦予新的意義。由此形成的「情感—敘事—消費」循環，此循環也是導致玩家容易因為喜歡角色而抽卡的原因。不僅推動了敘事的傳播，也使跨媒介敘事成為一種具有情感融合作用和社會互動功能的文化現象。

總的來說，《原神》和《崩壞：星穹鐵道》雖同為米哈遊旗下作品，但在跨媒介敘事擴散上呈現出截然不同的文化生態。《原神》以開放世界和碎片化敘事為基礎，提供廣大的敘事空間供玩家詮釋和補充，其文化圈具有高度參與性，更多由玩家驅動。而《星穹鐵道》則憑藉結構明確的線性劇情結合高品質的官方短片、PV 以及視覺化敘事，採用節點式、官方主導的擴散模式。兩者均符合 Jenkins 跨媒介敘事理論，在我推文化中有相通之處，但在敘事深度、擴散動力及玩家參與方式上各有特色。這些差異不僅形成了不同的社群文化，也反映了玩家對於敘事風格、角色塑造及遊戲體驗的偏好，進一步影響了玩家在社群內的創作及文化行為模式。

五、結論

本研究透過比較《原神》與《崩壞：星穹鐵道》的抽卡制度、敘事方式與跨媒介敘事策略，說明遊戲機制如何形塑玩家行為及其文化參與。《原神》以碎片化非線性敘事與開放世界的文本結構，使玩家能夠主動探索並自行建構故事，成為一位文本共創者，因此敘事參與具有高度自主性；反之，《星穹鐵道》以章節式、戲劇性節奏強的主線打造集中敘事，使玩家多沿官方設計的情緒起伏推進，形成強烈的情感連結。兩種敘事策略不僅影響沉浸方式，也影響玩家如何理解角色世界觀。但兩者皆因為玩家對於角色的情感連結進而影響其後續的消費行為。並且，在跨媒介敘事方面，《原神》因文本碎片化與高自由度，促使玩家主動解析劇情、補完世界觀、創作二創作品，展現出「玩家驅動」的文化特性；相較之下，《星穹鐵道》以高品質 PV、動畫與官方事件作為敘事節點，形成「官方主導」的敘事延伸。這使兩款遊戲在角色認同、社群氛圍與文化擴散方式上呈現不同樣貌：前者偏向群體自發建構，後者偏向官方節點式引導。且兩款遊戲皆展現出明顯的「我推文化」以及角色擬親化現象，讓虛構角色不僅成為核心吸引力，也成為玩家情感投射的重要載體。而在玩家進行跨媒介敘事的過程中，又在更加進一步加深玩家與角色的情感，使得玩家更有欲望去消費。

兩款遊戲皆以敘事塑造情感，再由跨媒介敘事進一步加深情感帶動更強烈的消費行為。這說明情感與消費並非分離，而是透過敘事連結成一條完整的行為鏈，形成「情感—敘事—消費」的循環，並且此循環在兩個遊戲不同抽卡機制影響下，分別導向「一次性大型消費」與「連續性小額消費」，因情感而有心儀的角色後而帶起的消費，而因不同的抽卡機制，使得玩家有不同的消費行為。整體而言，本研究的貢獻在於提出一個整合「機制—敘事—情感—跨媒介文化」的分析框架，能協助理解遊戲如何在制度設計外，透過敘事與情感引導塑造玩家的文化行為。對二次元手遊研究具有意義，也有助於更全面地理解玩家如何在虛構世界中建構情感後進行文化社群參與並形成持續的文化行動與消費行為。對想入坑米哈遊遊戲的玩家而言，能夠利用本文去分析自己更加偏好哪種敘事情感、消費行為、文化圈而決定自己應該先從哪款遊戲開始遊玩；而對米哈遊公司而言，可利用本文去瞭解此兩款遊戲吸引玩家並使玩家持續消費的原因，未來若欲開發新的一款遊戲可尋找其他使玩家能夠產生情感並消費的方式。

引用文獻

一、中文著作

- 1.洪郁婷，手遊《原神》中的情節安排（嘉義：私立南華大學人文學院文學系碩士論文，2024 年 12 月）。
- 2.謝孟桓，遊戲本地化的挑戰及翻譯策略：以遊戲《崩壞：星穹鐵道》為例（彰化：國立彰化師範大學翻譯研究所碩士論文，2025 年 1 月）。

二、外文著作

- 1.Aarseth, Espen, A narrative theory of games, American: ACM , 2012
- 2.Aarseth, Espen, Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature,Baltimore Md: Johns Hopkins University Press, 1997
3. Juul, Jesper, Half-real: video games between real rules and fictional worlds ,Cambridge, Massachusetts : Mit Press,201
- 4.Jenkins, Henry, Convergence Culture : Where Old and New Media Collide, New York: New York University Press, 2006
- 5.Skinner, B. F, About Behaviorism,New York: Vintage Books,1976