

從高層次思考現象與理論發展的訓練： 一頭栽進遊戲研究的偶然

林日璇*



我從高中以來，就覺得未來自己可以朝擔任新聞記者方向努力，也因此推甄上政大新聞系。新聞系給的訓練非常扎實，但我還是努力申請了美國幾間新聞研究所，計畫之後回臺灣當英文新聞主播。不過，我申請了七間新聞研究所，包含西北、雪城、密蘇里、加州柏克萊，全都被拒絕。在國際學生收到通知信的最後一天，那是週六，我收到了來自密西根州立大學的入學許可信。當

* 國立政治大學廣告學系教授

下反應竟然不是興奮，而是想說這學校我不熟，打算隔年再申請一次，家母聽到後要我別再申請了，趕緊去就讀吧！

於是我懵懂地搭上飛機，還記得在機上看到密西根的第一眼印象：怎麼都是綠樹？我是來到什麼叢林嗎？唸碩士時，深覺我在臺灣政大的訓練好豐富，不需要再唸個新聞碩士了，卻發現隔壁系（當時名稱為電訊傳播，現為媒體資訊系）的課程怎麼都好有趣，就一頭栽入傳播科技的世界。還發現新聞不是密西根州立的強項，但有關傳播研究，密西根州立大學可是美國排名第一！我身旁的教授們都是理論家、期刊主編，還人人都有 NSF 的計畫！原來做研究挺好玩的，我的碩士論文便以當初臺灣盛行的部落格與新聞網站比較 *credibility*（公信力），指導教授很好奇我怎麼想出來的，我說在臺灣這個現象非常豐富！

後來我順利進入密西根州立大學媒體與資訊博士班，雖然課程有趣，我卻遲遲沒有遇到讓自己心動的研究議題。此外，我的寫作與邏輯陳述有很大的問題，想法很多卻不知如何有條理的論述，寫學術論文還拿以前考高中、考大學作文的方式「講大話」，被老師們慘電，老師們之間還流傳著“*Tammy can't write*”的說法。而且竟然被大師慘當，還記得當時大師說我是他人生中第一個當掉的學生；我也回說，您也是我人生中第一位當我的老師；當時真是覺得博士生涯暗淡無比。

直到我修了商學院行銷博士班的理論課程，才重新讓我從「高層次」看理論發展。該位授課老師每週要我們唸八篇重要期刊文章，這些文章是他挑選，從一個理論發展的起源到進展及應用的歷程，一路唸來可以理解理論是怎麼被建構、什麼是重要貢獻、什麼是細微的小貢獻。而傳院的恩師 Dr. Robert LaRose 更是在課程中訓練我們怎麼分辨好與爛文章，這也是博士班的基本功：狂唸重要的好文獻。在數位恩師帶領下，我每一堂課努力打基本功，每一堂課的報告都訓練我寫作的邏輯及方式。除此之外，我也努力到當時密西根州立大學的寫作中心申請輔導，將自己寫的論文與輔導們討論修改，這過程讓我學到非常多如何與讀者溝通的技巧，也更進一步磨練自己學術論述的能力。

這些老師在我課堂報告中告訴我，雖然我的寫作還是不好，但至少看得懂了，且想法跟方向都非常創新。而 Dr. LaRose 畢生研究自我效能 (*self-efficacy*)，也常常透過鼓勵給我許多自我效能。而母校密西根州立大學很強調學生的獨立研究及簡報能力，暑期都有競爭型的研究經費讓學生們撰寫提案競賽，也年年舉辦口語簡報比賽，我靠著拼命練習與努力撰寫，竟也拿到了這兩個項目的第一名。此外，母校傳院安排我們博士生的辦公室穿插於每位教授之間，讓我們在茶水電梯間的閒聊，都可以成為學術上的交流。每個月的 *brown*

bag (午餐研究分享時間)，更是讓我快速聽到許多老師的頂尖研究，更讓我突現許多研究靈感，從此找到研究路線，一頭栽入自己本身從小玩到大的遊戲研究，並將研究主題定為遊戲作為傳播媒體的相關研究。

此後的研究生涯，幾乎是靠著頂尖期刊的主編及匿名審稿者，熱情給予的建議及來回切磋而獲得非常寶貴的成長。每次在投稿頂尖期刊時，主編的熱情建議，以及審查者給的四千字評論，都讓我在痛苦中再次成長。而投稿之前，同儕之間給的初步評論與想法，也都幫助我在論述上更加精實。回頭看這些研究年日，唸好文章、投稿好期刊、遇到給予許多好建議的評審者，都是一路上的尊師。

做遊戲研究遇到一些瓶頸，是在約五前年，全球做遊戲的學者越來越少，大家都覺得遊戲沒什麼好做了。而遊戲的刺激物非常難創作，通常需要使用開架遊戲進行改編創作，才能有符合實驗變項設計的情境。我很幸運地在交大、政大遇到了有熱情又優秀的學生們，尤其是我的博士生吳岱芸，我們每次討論或是進行研究，都可以非常有熱情地看一件現象，而團隊中的其他碩士生，也都給予了非常多的想法。另外，遊戲研究的困難在於一些傳播期刊不認為遊戲是傳播媒體，因此不接受遊戲相關投稿，但也因此激勵我從更宏觀的角度去研究遊戲作為傳播媒體的效果及玩家心理歷程，透過演講及教學談論研究時激盪出的全球現象作為基底去發想研究，也因此投入了新聞遊戲、虛擬實境恐怖遊戲等研究方向，這些在全球遊戲研究圈是嶄新議題，很開心獲得許多迴響。雖然目前偶爾還是對於未來研究方向有點遲疑跟迷惘，但總是告訴自己跟著現象走就對了，從在地靈感與全球對話，是我一直秉持著的訣竅。

我還記得唸博士班時，有位老師 Kurt DeMaagd 非常厲害，年紀輕輕與他人共同創建了 Web 2.0 浪潮下許多 open source 的網站，像是當時的 Slashdot 及後來的 Perl Monks；他現在則擔任 Sight Machine 的 VP，負責人工智慧。我曾經在一個院內與密西根區企業交流的活動中問他：「傳播科技發展這麼快速，我的研究該怎麼樣選擇方向呢？我應該修什麼樣的課才能夠裝備自己跟上這樣的發展變化呢？」他說：「與其選什麼樣的特色課，我倒是建議你應該多修一些方法課，這些方法是你的工具，讓你可以不同議題中快速切入進行研究。」這個建議太寶貴了，因為自從上了臺大謝雨生老師的潛在類別分析方法後，我看社群媒體相關的研究議題角度更寬廣，視野更不一樣，能提出的研究議題層次也與以前不同！越學越覺得自己無知，但藉著不屈不撓，慢慢學習，我相信一定可以看到許多有趣又重要的議題！期許自己未來能以熱情為導向，做出有益於社會的研究創作！