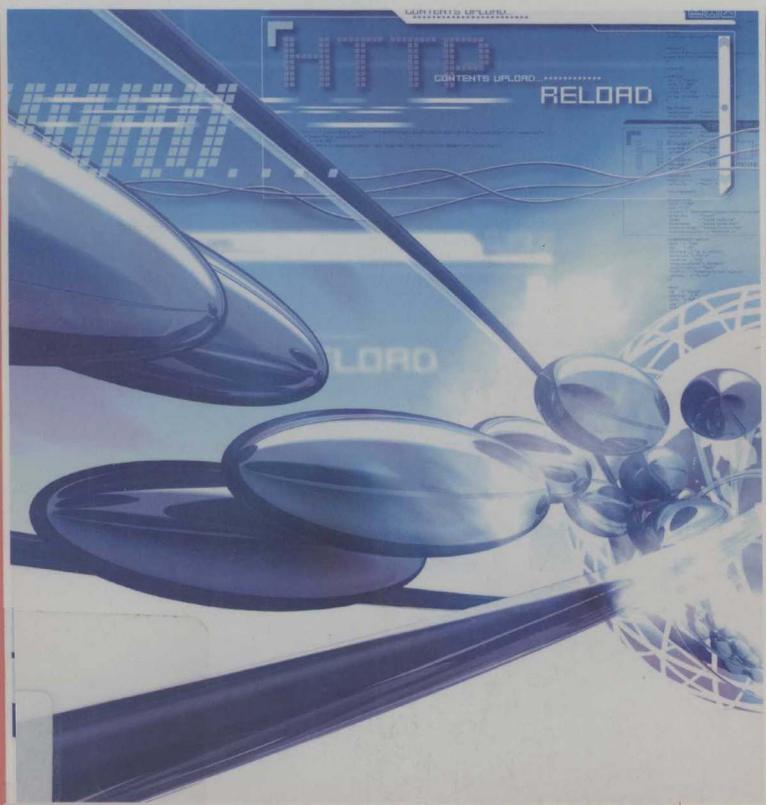


合成世界

線上遊戲文化傳播研究

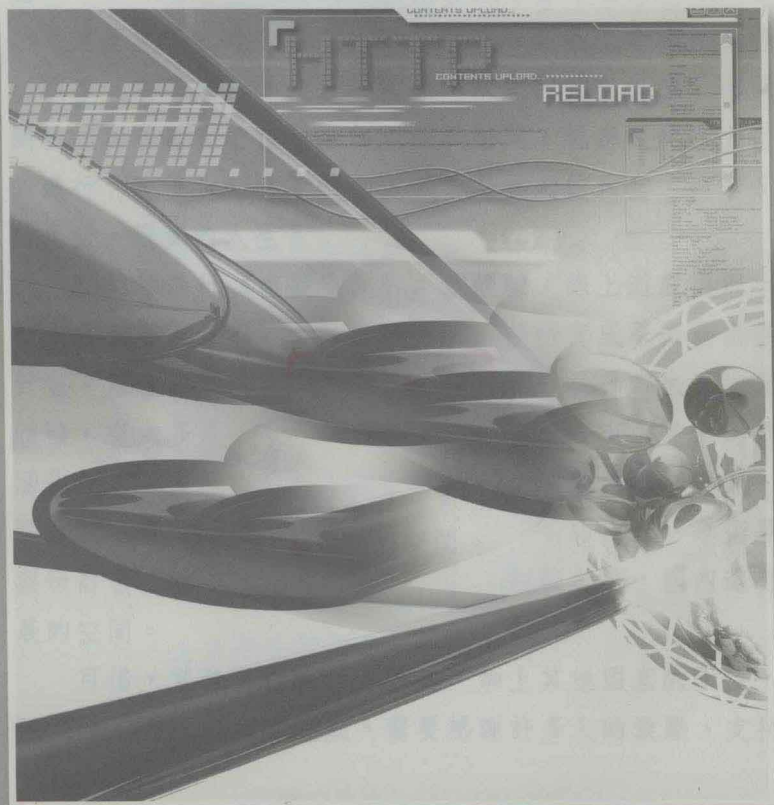
柯舜智◎著



合成世界

線上遊戲文化傳播研究

柯舜智◎著



五南圖書出版公司 印行

合成世界：線上遊戲文化傳播研究／柯舜智

著．——1版．——臺北市：五南，2009.06

面；公分

ISBN 978-957-11-5654-5 (平裝)

1.線上遊戲 2.文化傳播

997.82

98008729



1ZB2

合成世界：線上遊戲文化 傳播研究

作 者 — 柯舜智(486.1)

發行人 — 楊榮川

總編輯 — 龐君豪

主 編 — 陳念祖

責任編輯 — 李敏華

封面設計 — 童安安

出 版 者 — 五南圖書出版股份有限公司

地 址：106台北市大安區和平東路二段339號4樓

電 話：(02)2705-5066 傳 真：(02)2706-6100

網 址：<http://www.wunan.com.tw>

電子郵件：wunan@wunan.com.tw

劃撥帳號：01068953

戶 名：五南圖書出版股份有限公司

台中市駐區辦公室/台中市區中山路6號

電 話：(04)2223-0891 傳 真：(04)2223-3549

高雄市駐區辦公室/高雄市新興區中山一路290號

電 話：(07)2358-702 傳 真：(07)2350-236

法律顧問 元貞聯合法律事務所 張澤平律師

出版日期 2009年6月初版一刷

定 價 新臺幣290元

自序

終於完成這本盤踞在腦中長達6年的書！

2001年兒子開始著迷線上遊戲，從此，線上遊戲成了我們親子溝通的重要橋樑，也開啓研究線上遊戲的視窗。透過兒子玩線上遊戲的經驗，我看到另一個吸引兒少的遊戲天堂。

隨著兒子入迷的程度，線上遊戲中介親子情感的功能更加顯著。為了與兒子的世界接軌，家中開始出現線上遊戲相關雜誌與書籍；最後甚至加入遊戲空間，親身感受線上世界的運行，也更加確定，線上遊戲不是虛幻的天堂，而是真實的生活、現實的人生。

2003年進行《虛擬空間、真實經驗：線上遊戲與青少年使用者的互動意涵》專題研究，即有將研究成果撰寫成書的計畫。產生此種想法的來源有二，一方面是日常生活的親身體驗，有太多人投入線上遊戲，也有太多人擔心線上遊戲的涵化效應。另方面則是來自外國的刺激，國外線上遊戲、電腦遊戲、電玩等遊戲產業蓬勃發展，相關的期刊、學術專書與研討會「量多、數大且觀點多」；相較之下，國內還有拓展的空間。

可惜，當時自己的動力不足，加上其他因素的干擾，拖延至今。因此本書的完成，需要感謝許多人的鼓勵、支持與

督促。

首先感謝玄奘大學提供研究經費與半年的休假，同時採購許多國外相關圖書與資訊，讓本書撰寫期間有充足的資源。其次要感謝多位師長與同事的督促，特別是郭良文院長與陳光中老師對本書初稿給予精闢的意見，只是時間緊迫，許多意見來不及修改，真是對不起。謝謝羅傳賢老師、黃台生老師、汪萬里老師與延英陸老師，在高速公路往返玄奘大學的路程中，所給予的諄諄教誨與督促。謝謝玄奘大學大傳系的同事們：蕭文娟老師、曾西霸老師、朱旭中老師、杜聖聰老師、諸葛俊老師、許如婷老師、陳毓麒老師、黃淑蕙老師、羅之維老師，以及退休的林奕堂院長、轉換跑道的蔡佳璋老師、轉任通識中心的周雪燕老師，感謝大家的精神支持與包容。

感謝我親愛的家人，Adam先生亦師亦友的陪伴，以及對我投入工作的肯定，一直是我最重要的人生支柱。Wilson給予線上遊戲的啟發與青少年觀點的貢獻，是催化本書的創始者，同時謝謝他敏銳精準的批判。Eva小甜心雖然不懂線上遊戲與媽媽的工作，但她貼心的陪伴與天真的笑容，成為舒壓的最佳對象。爸爸媽媽、公公婆婆、俊妹小姑等人在撰寫期間的體諒，都是本書得以完成的助力，謝謝你們。

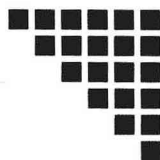
謝謝莊春發老師的督促、好友珏瑩、菁芬與效正學長的鼓勵，助理李維哲幫忙校對與提供意見；還有天母戴老師的幫助。特別感謝五南圖書出版公司的陳念祖先生，謝謝你讓6年的空想化為事實。

還有本書的受訪者、讀書會的成員以及任教過的學生們，謝謝你們提供遊戲經驗與分享生命歷程，這些分享不僅讓我得以窺見線上遊戲豐富多元的生態變化，也成為本書的立論基礎與資料來源。

本書集結過去幾年對線上遊戲的觀察與研究，撰寫過程中，深感個人知識與能力的侷限，實難以完整且精闢的分析線上遊戲多元豐富的面貌；加上時間緊迫，恐有疏漏與錯誤，期盼大家指正。

柯舜智

2009年6月12日



目 錄

第一章 緒 論／001

第一節 真實與虛擬的合成世界	003
第二節 研究方法與研究歷程	006
第三節 遊戲、玩家與脈絡的研究架構	008
第四節 本書架構安排	013

第二章 線上遊戲的特質與遊戲本質／015

第一節 形式、要素與特性	018
第二節 遊玩 (play) 與遊戲 (game) 的分析	037

第三章 線上遊戲媒介功能分析／047

第一節 新傳播媒介形式	049
第二節 線上遊戲媒介功能探討	054
第三節 傳播觀點的線上遊戲研究	065

第四章 線上遊戲玩家接收分析／073

第一節 線上遊戲「迷」或「成癮」	075
第二節 線上遊戲「迷」	079
第三節 線上遊戲「成癮」	090
第四節 線上遊戲玩家的接收分析	099

第五章 線上遊戲社會文化觀點分析／119

第一節 線上遊戲生態學	121
第二節 線上遊戲的娛樂、消費與勞動	125
第三節 線上遊戲匯聚文化	133

第六章 結論——線上遊戲合成世界的研究發現與省思／141

第一節 線上遊戲文化傳播研究	143
第二節 未來研究建議：轉向線上遊戲合成世界	150

附錄一 受訪者名單／155

參考書目／159



第一節 真實與虛擬的合成世界

儘管電玩（video game）的存在已有四十年的歷史（Newman, 2004），但真正受到學術界的重視則是近期的事。早期Greenfield（1984）與Dominick（1984）曾將電玩視同如「電視」或「電腦」般的傳播媒介並關注其傳播效應，但兩人審視的重點均聚焦在「暴力」與「攻擊」行為的媒體涵化效果，認為電玩的暴力遊戲與畫面，對兒童與青少年的行為有負面影響。這個研究結果，頗符合當時社會對電玩的評價：一個令人「沉溺」且容易誘發「暴力」行為的「遊戲」（McMaham, 2003）。所幸，隨著電玩產業的興盛以及社會多元觀點的發展，有關電玩的研究逐漸受到重視，電玩也由「遊戲」的角色演變成多重角色，成為具有傳播機能的「媒介」（Wolf, 2001）、另一種「新藝術形式」（Berger, 2005）或者是科技匯聚的「新媒體」（Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly, 2003）。

電玩角色的轉型，傳播科技的進步與網際網路的興起是其關鍵。傳統的電玩遊戲以單機電腦、電視遊樂器、掌上型遊樂器或大型遊戲機臺（Arcade）為主，隨著數位多媒體技術的發展與網路使用人口的激增，帶動線上電玩遊戲的市場。電玩遊戲成為近年來世界各國最受注目且蓬勃發展的產業之一。Wolf與Perron（2003）即指出，不管是學術界或市場行銷，電玩遊戲都是今日最熱門且變化最快的領域。而在電玩類別中¹，以遊戲本質為核

¹ 目前產業界依遊戲平臺將電玩分為五大類：大型遊戲機臺

心、結合電腦與網際網路特質的線上遊戲（online game）是最受到注目的領域。

國內線上遊戲的風潮始於2001年，17歲的國中畢業生曾政承代表臺灣奪得第一屆世界電玩大賽冠軍。曾政承領獎時在獎臺上揮舞國旗，回國後成為各界推崇的英雄，也帶動線上遊戲產業的蓬勃發展。根據資策會的資料顯示，線上遊戲的產值在2000年時僅有新臺幣4億8000萬元；2001年的成長率則是256%，產值突破17億元（柯力心，2001）；2007年，單是上市上櫃線上遊戲公司²的總營收即有120.17億；2008年加入億泰利公司，9家上市上櫃公司的總營收額更成長至153.84億（公開資訊觀測站，2009）。即使近來全球各產業遭受金融海嘯衝擊，市場規模持續衰退萎縮之際，臺灣的線上遊戲產業則是逆勢成長，總營收額均較2008年同期大幅成長（公開資訊觀測站，2009），成為「宅經濟」的熱門產業之一。

隨著電玩產業市場規模的快速成長，使用人口亦大幅增加。2002年臺灣網路使用行為的調查研究顯示，48%的網友（即四百萬人）玩過線上遊戲（廖敏如，2003年1月17日），資策會2004年所作的調查報告指出（資策會，2004年8月25日），玩線上遊戲的受訪人口比例正快速上升；2008年的報告則明白宣示，「玩

（Arcade）、家用電視遊樂器（TV game或稱video game）、電腦遊戲（PC game）、掌上型遊戲（Pocket game或稱hand-held game）與線上遊戲（online game）（元大京華投顧研究部，2005）。

² 臺灣上市上櫃的線上遊戲公司共有遊戲橘子、華義國際、智冠科技、鈞象電子、中華網龍、昱泉國際、宇峻奧汀、大宇資訊等8家。

線上遊戲」已成為臺灣網路行為的第一名（劉楚慧、周樹林，2008），是網際網路使用情形成長非常快速的項目。此外，因為參與線上遊戲而引發的問題亦層出不窮：青少年沉迷線上遊戲而逃學、蹺課、離家，甚至發生父母親禁止玩線上遊戲而自殺的悲劇（簡大程，2007年8月30日）。在真實世界中，詐欺、搶奪線上遊戲的虛擬寶物，將遊戲世界的愛恨情仇延伸到真實生活，遊戲中的打鬥戰爭變成真實世界的犯罪現場（何琦瑜，2003）。一個橫跨網路虛擬世界與真實人生的新媒體空間儼然成形，也構築既真實又虛擬的合成世界。

而參與線上遊戲的使用者，並不限於傳統的男性、年輕族群，女性與上班族玩家正逐漸增加（RU，2009年2月13日）；兒童福利聯盟的調查也發現，50%以上的青少年每天上網，玩線上遊戲、音樂下載、收發電子郵件或使用即時通訊軟體是上網最主要的活動，其中多人線上遊戲最受小朋友喜歡，2008年的使用率比2007年提高近24%（凱絡媒體週報，2009）。這些經常接觸線上遊戲的玩家中，兒童與青少年的使用者最受到重視，此階段的兒童或青少年正處於建構自我認同與社會化的時期，虛擬真實的線上遊戲對兒少的影響，尤其令人關注。

隨著曾政承奪下世界電玩大賽冠軍所引發的線上遊戲熱潮，當時就讀小學的兒子，亦在這股風潮下成了線上遊戲的俘虜者，不僅是金錢上的投資，時間與心力的投資更是遠超乎學校的課業與其他傳統媒體。為了拉近親子關係，製造共同話題，個人也開始接觸線上遊戲，從最基本的新手玩家起步到進行學術上的探討；並且持續觀察孩子的使用行為、涉入程度、價值觀點、心理認同等，這一段特殊的因緣讓我對線上遊戲的認知與感受格外深

刻。

這一段接近「民族誌學」的觀察期間，認識許多與兒子一起玩線上遊戲的同學、朋友，也因為線上遊戲讓我與任教的學生有更多的互動機會。與這些年輕孩子的接觸經驗，更感受深刻，線上遊戲已在青少年的大腦進行一場無聲的革命。為了進一步瞭解線上遊戲在臺灣社會文化脈絡中，與青少年的互動影響，「線上遊戲」與「青少年」遂成為本書的研究主軸。



第二節 研究方法與研究歷程

自2001年線上遊戲進入家裡，成為兒子日常生活的一部分之後，也開始我對線上遊戲的觀察與研究。2001年11月玄奘大學準備設立「社會適應與偏差行為研究中心」，針對新竹地區少年初級偏差行為及其對策進行整合型研究。當時線上遊戲正盛行，青少年流連網咖，蹺家逃課，衍生出許多社會問題，媒體甚至將網咖視為「罪犯的淵藪」，於是個人提出「新竹地區網路虛擬遊戲與少年偏差行為關聯性之研究」計畫。可惜該計畫最後因經費問題，僅完成少數個案的觀察與訪談，未能進行較大規模的取樣分析。但這個未能完成的研究案卻是日後研究線上遊戲的開端。

2003年由玄奘大學提供研究經費，進行《虛擬空間、真實經驗：線上遊戲與青少年使用者的互動意涵》的校內專題研究，透過當時就讀國一的兒子，於2004年以滾雪球方式，從同學、遊戲公會與同儕社團中找尋受訪者，最後深入訪談12位就讀國、高中的青少年（名單如附錄一）。接著，2005年再由玄奘大學資助部分經費，進行《線上遊戲敘事與類型的初探性研究》，除了進行

遊戲文本的分析之外，也經由學生轉介、玩家推薦等方式，陸續訪談了10位玩家（名單如附錄一）。2008年與2009年本書撰寫期間，又陸續訪問了5位與8位玩家（名單如附錄一），總計累積深度訪談33位線上遊戲玩家。

自2003年起開始觀察此項新媒體的發展，與部分受訪者持續保持互動，並對3位受訪者（怪盜BJ、闇黑客與遊俠）進行長達5年的觀察，清楚看到玩家的蛻變與遊戲產業的成長。此外，為了具體瞭解線上遊戲的運作機制，期間曾參與《仙境傳說》與《楓之谷》等兩款線上遊戲；也曾數度前往網咖，實地瞭解青少年參與線上遊戲的互動情形與互動情境。

在這段觀察期間，陸續發表了研究心得，〈虛擬空間、真實世界：青少年與線上遊戲的互動意涵〉，發表於2004年出刊的第一期《玄奘資訊傳播學報》。〈青少年從線上遊戲學到什麼？社會文化意涵的分析〉一文，則發表於《數位創世紀 2005年e世代青少年上網安全與趨勢國際研討會》。討論線上遊戲敘事內涵的〈西方神話、東方意涵—跨國流行文化的在實踐〉一文，則發表於《去國·汶化·華文祭：2005年華文文化研究會議》。〈不只是遊戲：媒介觀點的線上遊戲分析〉，發表於2006年由國家實驗研究院科技政策研究與資訊中心所主辦的《線上遊戲的文化對社會之影響專家座談會》；2007年則在《科技發展政策報導》期刊，發表〈由媒介觀點探討線上遊戲之媒體功能與效應〉一文。這些研究計畫與發表過的期刊論文、研究討論會論文，也成為本書寫作的重要基礎。

除此之外，在任教的傳播研究方法、媒介與文化、媒介批評等課程中，經常與同學討論線上遊戲的點點滴滴；因此下課之

餘，常有學生主動找我聊聊他們對線上遊戲的觀察或遊戲心得，讓我可以藉機蒐集到不同涉入程度的玩家經驗。最後更於2007年成立「線上遊戲文化讀書會」，每次聚會討論如同一場焦點團體座談，參與同學僅有6位，但每個人都是參與線上遊戲多年的資深玩家（名單如附錄一）。因為讀書會的參與者對線上遊戲皆有豐富經驗，每次讀書會均能深入主題，暢快討論線上遊戲的種種現象以及各自的經驗分享。這些愉快且有趣的閒聊與討論，亦提供本書寫作素材。

本書採用質化研究的分析途徑，除了深度訪談遊戲玩家之外，同時採用文獻探討、親身參與觀察等研究方法，進行線上遊戲本質的解構、玩家的行為分析，以及遊戲運作機制的研究。



第三節 遊戲、玩家與脈絡的研究架構

線上遊戲這個新興的媒體空間，引起我個人的研究興趣，當然也引發學術界的關注。關注的學者除了來自行銷管理、資訊技術與心理、教育、法律等領域之外，線上遊戲也頗受傳播領域的青睞。值得注意的是，傳播領域對於線上遊戲的探討重點似乎重現電視研究的軌跡，如同當年電視開始普及之後的情況，社會大眾急切地想要知道電視的影響與效果、閱聽眾的收視行為以及如何增進電視的相關技術等問題。國內學術界對線上遊戲的研究，似乎正移植電視研究的累積經驗，早期論文的研究取向集中在「效果論」、「功能論」與「行為觀察」層面。

而電視的研究確實經過這樣的歷程，社會大眾才慢慢地學習到電視的效果或影響並不是單純的「非白即黑」問題（正面效果

負面影響），而是更複雜的意義，於是發展出媒介組織、文本分析、類型研究、政治經濟等研究取向。然而線上遊戲是一種特殊媒介型式，它具有「遊戲」的本質、「文化」的意涵、「多媒體」的影音聲色刺激、「網際網路」無遠弗屆的「人際互動」與「大眾傳播」功能、以及「電子商務」的交易行為，是個融合真實與虛擬、大眾傳播與人際傳播的新傳播媒介型式。誠如專注電玩研究的學者Wolf和Perron（2003）所言，線上遊戲是個典型的聚合媒介（convergent medium），面對這種新的媒介型式，該如何進行研究？能不能沿用過去對報紙、電視、電腦等媒體的研究經驗？

英國傳播學者Livingstone（2003）認為眾人皆宣稱現今是「新的、匯合的、互動的」媒介時代，但新媒體與舊媒體仍有其共同點與連續性，因此過去發展完備的媒介研究經驗，可作為新媒介研究的基礎。例如新舊媒介皆需要使用者（閱聽眾）角色的涉入才能產生傳播的意涵，因此Livingstone堅信閱聽人是新媒介研究的中心點，並提出「text-reader」的概念，即閱聽人分析要同時從文本與閱聽人二方面著手。新媒體時代（特別是網際網路媒介）閱聽人的主體性經由與文本的互動、或是參與文本的創作而得以彰顯，文本與閱聽人的位置變得十分重要。這與Morse（1998）提出新媒介最重要的意涵在於「文本本身即是新媒介的形式、閱聽人是文本創作者」的發現有共通之處。「文本」與「閱聽眾」對新媒介的研究同等重要。

依據Livingstone與Morse的論點，新媒介的研究仍舊是植基於先前的媒體研究基礎，這也反映在國內對線上遊戲的研究。國內傳播領域對於線上遊戲的研究面向，最早也是集中在「效果