

## 遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界 與日常生活的結合\*

張玉佩\*\*

---

投稿日期：2008 年 3 月 18 日；通過日期：2008 年 5 月 14 日。

\* 本文依據 95 年度國科會計畫專題《遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合》(NSC 95-2412-H-009-007)之部份研究成果撰寫而成，曾獲「2008 年中華傳播學會教師組優良論文獎」。作者感謝受訪之遊戲玩家，研究助理陳智先、許蕙千、邱佳心與馬慈徽的輔助，以及兩位匿名評審的斧正。

\*\* 張玉佩為交通大學傳播與科技學系助理教授，e-mail：yupei@mail.nctu.edu.tw。

## 《摘要》

本文之研究目的，在於探索台灣線上遊戲玩家對於遊戲行為與經驗的主體詮釋；研究擷取過往閱聽人研究對於傳統媒體消費的詮釋經驗，以「遊戲歡愉」、「同儕社群」、「日常生活脈絡」與「反身性思考」作為研究架構，研究方法則採取深度訪談與行為觀察。

研究結果發現，遊戲歡愉源自於「遊戲明確規則下的升級快感（人機互動層面）」與「玩家間互動情誼（人際互動層面）」，後者成為遊戲玩家難以抗拒遊戲吸引力、脫離遊戲世界的主要原因。玩家的反身性思考會使玩家對於遊戲世界與現實落差進行反思，進而促成玩家抗拒遊戲魅力的可能。

關鍵詞：線上遊戲、閱聽人研究、反身性思考、日常生活脈絡、遊戲玩家

人們的智識成長，不是與生俱來，而是需要不斷的學習、跌倒與鍛鍊，如同 Arendt (1982) 所言，人們的思辨需藉由實際人生經驗作為嬰兒學步車 (the go-cart) 在日常生活裡不斷磨練；那麼，線上遊戲的場域可不可能成為玩家鍛鍊思考與增加人生經驗的「嬰兒學步車」？還是，這只是一個讓玩家不斷沉淪的萬惡淵藪？

## 壹、線上遊戲：「萬惡淵藪」的「金雞母」？

線上遊戲的經濟產值，近年來呈大幅成長，從 2001 年的 17 億、2002 年的 41 億、2003 年的 68 億到 2004 年的 80 億，一路攀升，遠遠領先呈負成長的電腦單機遊戲 (林于勝，2003)，線上遊戲成為台灣數位內容產業未來發展方向的主要重點 (龔仁文，2004)。而線上遊戲的發展帶動相關寬頻與內容產業，使其被視為網際網路產業最重要的「金雞母」(資策會電子商務中心，2003 年 3 月 12 日)。

在此情況之下，以工具性行動為主要考量、試圖透過客觀工具對世界進行正確預設與有效控制的政府管理單位或相關產業研究，均大力主張應發展更貼近人心、方便使用、良好健全的管理介面等來拓展線上遊戲市場，如拓璞產業研究所的《遊戲產業白皮書》(2004) 或經濟部委託資策會調查的《遊戲產業現況與發展趨勢分析》(林于勝，2004)。

相應於科技產業界對線上遊戲的積極開發，社會主流輿論卻普遍存在對線上遊戲負面的刻板印象，認為線上遊戲容易讓人沉浸於虛擬的世界裏，影響其對真實世界的認知；過於沉迷於電玩可能排擠其他日常活動，例如青少年的課業表現；線上遊戲內容充斥暴力情節與性別刻板印象，會對正在發展人生價值判斷的青少年產生不良影響等 (傻呼嚕同盟，2002；傅鏡暉，2003)，大眾傳播媒體更經常充斥著因線上遊戲孽

生之駭人聽聞的社會事件（鄭滄杰，2004 年 5 月 24 日）。

換句話說，當產業界正努力拓展線上遊戲市場時，社會主流輿論卻憂心忡忡線上遊戲對於社會帶來的負面影響，兩者之間存在極大的衝突與矛盾。線上遊戲玩家，同時作為遊戲產業界觀點下的「金雞母」與社會主流輿論下的「受害者」，她們／他們如何詮釋自己的媒體消費經驗？如何面對主流輿論對於遊戲經驗污名化的壓力？又如何享受悠遊遊戲世界的愉悅？

本文試圖擷取過往閱聽人研究對於傳統媒體消費的詮釋經驗，進而探討遊戲玩家如何將網路世界的遊戲經驗與日常生活進行結合。首先，研究將透過二手資料分析，蒐集目前國內對於台灣線上遊戲玩家的人口統計資料，初步描繪玩家的基礎輪廓；再者，為深入玩家日常生活脈絡下的遊戲行爲，本文之研究取徑延伸自閱聽人研究之第二代接收分析的觀點（Abercrombie & Longhurst, 1999; Alasuutari, 1999; Ang, 1985; Hobson, 1982; Katz & Liebs, 1984; Morley, 1999; Ruddock, 2001），將玩家的遊戲經驗與行爲意義，放在其個人生活與社會情境脈絡之下，探討其與日常生活經驗的斷裂、銜接與延伸。換言之，本文試圖從遊戲玩家主體詮釋觀點出發，分析她／他如何消費線上遊戲的媒體經驗、從中獲得的成長、享受的歡愉等；她／他如何成為作為強勢文化之線上遊戲的馴服對象，或者她／他如何抗拒線上遊戲的遊戲框架。也就是說，玩家如何將線上遊戲經驗帶回日常生活之中，融入其個體的人生體驗。

## 貳、線上遊戲特質與日常生活脈絡

遊戲（game）並非當代獨有的創新產物，它存在於人類社會已久。遊戲可以視為文化實踐之一，是孩童們學習社會常規的基本手段（

如伴家家酒），也是人們群體活動以及參與社會的重要機制（如棋奕或運動賽事）（Castronova, 2005; Juul, 2005; Murray, 2006）。但是，遊戲的興盛、商業化、普同化與全球化的經營發展，卻是與遊戲進入數位化時代相關；數位化遊戲產業結合網際網路的發展，使得遊戲進入文化工業的罐頭產品系列，遊戲因此進入跨地域與跨文化的發展時代。

## 一、遊戲歷史與基本規則

最早的遊戲歷史，可追溯至西元前 2686 年古埃及壁畫留下來的棋盤遊戲，其遊戲的方式遺留至今。最早電子化數位遊戲是 1961 年的太空戰爭（Spacewar），至今約有 40 年，相對於 75 年的電視史、100 年的電影史與 500 年的印刷術史，數位遊戲可以屬於年輕的傳播文化形式（Juul, 2005）。

對於遊戲的特質，在不同的論述背景與脈絡下，存在著不同的定義。遊戲學（ludology）代表 Jesper Juul，將遊戲定義為：

遊戲，是隱含可變化與可量化結果的規則系統，不同的結果被賦予不同的價值，玩家會努力影響遊戲結果，並因結果而產生情緒上的影響，而整個遊戲活動的結果與現實世界的關係是事先約定、協商完成的（Juul, 2005: 36）。

根據上述的定義，Juul（2005）發展出經典遊戲模式（classic game model）的六個判斷原則。1. 規則（rules）：遊戲依賴清晰的遊戲規則，才得以進行。2. 可變的、量化的結果（variable, quantifiable outcome）：玩家的努力與付出會獲得可變、數據化的遊戲結果。3. 遊戲結果的評量系統（valorization of outcome）：遊戲的結果內含既定的評量系統，使得遊戲行動具有正負面屬性，並藉此建構遊戲世界的階層

體制。4. 玩家的努力 (player effort)：遊戲需要玩家的努力與付出。5. 遊戲結果對玩家情緒造成影響 (player attached to outcome)。6. 可協商的结果 (negotiable consequences)：遊戲結果對於現實世界的影響，是依照遊戲前的約定而成。

## 二、進入數位化與網路化的遊戲特質

上述的經典遊戲模式 (Juul, 2005)，討論的範圍以所有遊戲為主，包含傳統的遊戲方式，非特指數位遊戲 (digital game) 本身。遊戲進入電子化的平台，約莫有 40 年的歷史，進入網路空間，亦不超過 20 年。在這期間所發展出來的遊戲種類眾多，根據遊戲網站資料庫 (www.allgame.com) 的統計，約有 35,400 種遊戲跨越在 93 種不同的遊戲平台上 (Jansz, 2005)。

對此數量龐大的數位遊戲，首先，若以「遊戲平台」進行分類，可將遊戲產業區分為大型遊戲機 (arcade game)，電視遊戲 (television game)，電腦遊戲 (computer game)，行動遊戲 (mobile game) (林子勝, 2004；拓璞研究所, 2004)。再者，依「遊戲人數規模」來進行區分，可將遊戲分為小型遊戲 (兩個玩家)、中型遊戲 (2 到 40 個玩家同時進行)、大型遊戲 (數百到數千人同時上線遊戲)。若以「網路連線」作為區分方式，則可以將電腦遊戲分為單機遊戲，區域網路遊戲 (local area network game) 以及多人線上角色扮演遊戲 (massively multiplayer online role playing game, MMORPG)。最後，依「遊戲內容與玩家行為」作為區分方式，可將遊戲區分為射擊遊戲 (first-person shooting, FPS)，社會關係型以及多人角色扮演型等三種類型 (Castronova, 2005)。

在形式方面，遊戲進入數位化與網路化系統之後，產生上述多種複雜的衍生類型；但是，在遊戲內涵方面，則產生下列三點影響，前兩點是因應遊戲進入電腦數位科技而生，最後一點則是因應遊戲進入網路空間而來。

第一，電腦成為遊戲規則的掌控者與執行者。傳統遊戲規則，是由人們來進行掌控與執行，例如籃球賽的規則由裁判進行掌控。但是，遊戲進入數位化科技後，電腦取代人為掌控的因素，成為遊戲規則的執行者，它執行遊戲規則並回應玩家行為的反應等計算能力（computation），亦紀錄與保留遊戲活動的狀態（game state），電腦系統增強傳統遊戲的複雜度（Juul, 2005），可以更精確判定與計算玩家的活動與反應，更完整記錄玩家遊戲活動的狀態。

第二，數位化的遊戲，使得玩家更易享受勝利的感覺。傳統的遊戲，是人與人進行人際互動的活動，在遊戲規則的量化結果下，輸贏雙方，都是進行遊戲的人們所承受。但是，在遊戲進入數位化的系統之下，人工智慧扮演的機器人（又稱「非玩家扮演角色」，non-player character, NPC）取代人們作為輸家的角色，承擔作為輸家的情緒，讓玩家可以更容易獲得在現實世界無法獲得的勝利感，並且可以在遊戲裡重複體驗與享受（Castronova, 2005）。

第三，進入數位化與網路化的遊戲世界，擁有具有穩定的地域存在感。

線上遊戲世界穩定存在於玩家個人電腦以外的伺服器，該伺服器會記錄玩家所有的行為以及其擁有的虛擬財產，也因此使得遊戲世界不會隨著玩家離線或者個人電腦當機而消失。Castronova（2005）認為，線上遊戲世界擁有真實世界地域感產生的持久性（persistent，不管玩家醒著或睡著，該世界都穩定存在）、物質性（physical，所有行為運動都

在既定規則下，例如必須擁有飛行器才能進行飛行）與互動性等特質，使得遊戲世界被視為是一個存在的空間，而非只是遊戲或聊天室而已。

### 三、台灣線上遊戲玩家的輪廓

根據行政院交通部統計處（2005 年 5 月 25 日）、資策會電子商務研究所（2002，2003，2003 年 3 月 12 日，2003 年 7 月 16 日，2004 年 4 月 9 日）、行政院研考會（2005）、拓樸研究所（2004）、林于勝（2004）、龔仁文（2004）等人針對台灣網路行為進行的人口調查，本文將線上遊戲的人口狀態歸納如下。

首先，在「上網人口」方面，自 2003 年開始，台灣上網人口已經超過全國總人口數的一半並逐年成長，目前數量已經超過一千兩百萬人；其中，上網比率與教育程度成正比，專科以上高達 90% 的人上網。在上網人口中，約有三分之一的人曾經玩線上遊戲，其中，更有 20.8% 的人上網以線上遊戲為主要上網目的（約 257 萬人）。

進一步針對「遊戲人口」來看，男性玩家約為女性玩家的兩倍，年齡以 11 歲到 34 歲為主（佔遊戲總人口數的 81.9%），而 15 歲到 24 歲是遊戲人口的高峰期。上網頻率越高者，玩線上遊戲者越多。而收入與網齡都與玩線上遊戲的比率呈反比，收入越低者玩線上遊戲的比率越高，上網資歷越淺者玩線上遊戲比率越高。

總括而言，台灣網路人口已超過總人口數的一半以上，而在網路活動的人民是整體國民裡教育程度較高的族群；雖然如此，玩線上遊戲者卻是網路族裡年紀較輕、資歷較淺、教育程度較低且收入較低的一群人。換句話說，數位素養較低者在網路上容易選擇較易入手、娛樂性質較高的線上遊戲，而數位素養較高者通常會從事其他網路應用的行為，



例如收發電子郵件、瀏覽網站、線上學習等。

據此，我們可以逐漸描繪出線上遊戲玩家的身分樣貌，他們大約是一群年紀介於 15 到 24 歲之間的國、高中或大學的年輕學生，沒有個人收入，男生比女生多出一倍，雖然幾乎每天上網，但網齡平均較短，多數付費玩線上遊戲，而每次上網的時間超過 3 個小時在虛擬世界裡打怪練功、結盟砍殺或交友互動。

這個年紀的玩家，正介於晚期青少年（late adolescence）到早期成人（early adulthood）的階段，歷經生理、認知與社會情緒的劇烈改變，正在邁向為自己負責的成人階段。更精確的說，15 到 22 歲左右、屬於晚期青少年的玩家，他們正嘗試瞭解探測自己的職業興趣、與異性展開約會，探索自我的認同，而 18 到 24 歲、屬於早期成人的玩家，則開始嘗試建立獨立的人格與經濟，發展自己的職業傾向（Santrock, 2007）。換句話說，這個時期的玩家，逐漸從依賴家庭的學生轉換到獨立自主的成人，而此身份的轉變同時伴隨著認同的轉變。

然而，雖然多數的經濟產業報告如拓璞產業研究所的《遊戲產業白皮書》（2004）或經濟部委託資策會調查的《遊戲產業現況與發展趨勢分析》（林于勝，2004），都希望從這群玩家身上多「榨取」一些經濟產值，例如提昇遊戲普及率、解決遊戲盜版問題，研發新軟體、迅速聚集人氣、掌握玩家、改善遊戲設計介面等；但是本文關心的是，遊戲經驗對於這群正值生命發展轉換關鍵時期的玩家產生什麼影響？在虛擬世界的遊戲經驗可否成為他們邁向未來人生或融入社會的正面「踏板」？他們如何看待、甚或反思自己「沉淪」遊戲的經驗歷程呢？

#### 四、閱聽人研究取徑：日常生活脈絡的重視

閱聽人研究自第二代接收分析開始，包括 Hobson (1982)、Katz 與 Liebs (1984)、Ang (1985)，即強調應將閱聽人的媒體經驗納入較大的社會情境脈絡；而其他的學者，包括強調日常生活中以閱讀本身作為抗拒行為的 Radway (1987)、研究文化消費行為如何為納入生命挪用的 Silverstone (1994)，以及強調閱聽人吸納媒體影像轉而在日常生活裡展演的 Abercrombie 與 Longhurst (1998) 等。綜合上述重視日常生活脈絡的閱聽人研究取向，本文提出四點對於線上遊戲經驗詮釋的討論。

##### (一) 在遊戲之內：玩家 / 閱聽人的歡愉

Ang (1985) 以情緒寫實主義 (emotional realism) 來詮釋閱聽人對於電視影集【朱門恩怨】(Dallas) 的收視行為，她認為即便影集裡充滿著不符合真實世界指標的華麗衣著、奢侈生活、浪漫情節等，但是人們仍可進入自己的夢想而獲得情緒寫實主義下的歡愉。Storey (1999) 指出，Ang 的研究翻轉文本的外延義 (denotation) 與內含義 (connotation) 之間的關係，原本內含義經常必須建構在人們對於外延義基礎的認識之上，但是 Ang 指出即便人們認為文本的外延義是不真實的 (如該影集裡面華麗奢侈的生活，根本不可能發生在日常生活之中)，但是內含義仍可以被視為是真實的接受，進而享受情緒寫實主義的歡愉。

角色扮演型的線上遊戲世界，場景不是取自歐洲中古時代、有著怪物與魔法，就是取自東方武俠小說的世界、存在飛簷走壁輕功或稱霸武

林的武術，而削鐵如泥的寶劍、刀槍不入的寶甲、擁有神奇魔法的寵物等更是經常同時存在於兩邊世界。這些文本的外延義雖然經常是荒誕不經的，但是玩家樂此不疲的投入，並不表示認同虛擬世界場景的真實性，而是享受在這些醞釀在這些外延義之內的內含義（如化身為正義之神所向無敵等）帶來的歡愉。因此，遊戲經驗與角色扮演帶來的歡愉，是另一個值得關注的焦點。

### （二）在同儕之間：詮釋社群的影響

Hobson（1982）對於電視影集【十字路口】（Crossroads）的研究指出，閱聽人不是以疏離的身分來觀賞電視，她們對於電視影集的詮釋與批評是植基於生活經驗，而電視解讀是與日常生活相互交織；Katz與Liebs（1984）對於【朱門恩怨】（Dallas）的跨文化研究，則是指出不同的閱聽人會分別以特定方式閱讀與詮釋文本，而不同文化背景對於電視劇的同理性與解讀亦不相同。這兩個研究都同時強調閱聽人所屬的詮釋社群（interpretative communities）對於閱聽行為與意義解讀的影響。

線上遊戲玩家的詮釋社群組成，與一般電視迷群不同。網路的特質，使得匿名、跨地域社群的組成更加便利；特別是某些線上遊戲的規則設計例如【無盡的任務】（Every Quest）或【魔獸世界】，要求玩家必須結盟組織，方得以在遊戲世界裡生存。玩家在現實生活所擁有的親身經驗、人際關係與同儕團體等，與網路特有的社群關係，對於遊戲經驗的影響，亦值得進一步觀察。

### （三）在生活與遊戲之間：文化消費的挪用與展演

Silverstone（1994）提出，文化消費的實踐，應從消費時刻本身延

展至日常生活之中，他提出六個循環的時間歷程，分別是商品化（commodification）、想像（imgaination）、挪用（appropriation）、客體化（objectification）、收編（incorporation）、轉向（conversion）。Abercrombie 與 Longhurst（1998）則是提出擴散閱聽人（the diffused audience）的概念，認為閱聽行為的意義是融合入日常生活，融入的步驟包括媒體滲透（media drenching）、日常生活、展演（performance）、觀展／顧影自憐（Spactacle/Narcissism）。

無論是 Silverstone（1994）或 Abercrombie 與 Longhurst（1998）對於閱聽行為的詮釋，都將閱聽人對於文化消費產品的詮釋擴大到日常生活裡，並且強調閱聽人透過媒體影像的吸收挪用與自我鍛鍊等行為。玩家對於線上遊戲的參與，不只是在遊戲過程中獲得的自我滿足與歡愉經驗，其意義可能擴展至其面對日常生活的人事物、以及他所面臨的生命階段任務等；而其間歷程，亦值得進一步研究分析。

#### （四）在遊戲之外：以玩家／閱聽人的反身性思考

Alasuutari（1999）指出，第三代的接收分析應重視在日常生活中媒體扮演的角色，特別是閱聽人關注自己身為「閱聽人」角色的「反身性（reflexivity）」思考。Morley（1999）認為，新一代的接收分析應當重視閱聽人對於自己的道德反思面向，因為閱聽人對自己閱聽行為的道德判斷，會影響他們的意義詮釋過程；當「收看電視新聞，被視為是獲得重要訊息的管道」時，新聞節目的收看便容易成為市民責任之一。Hoijer（1999）提出，閱聽人的後設觀點（meta-perspective），即人們談論自己作為閱聽人經驗的態度，會使得他們產生不同的觀看策略；而人們經常以道德眼光來判斷自己觀看電視的行為，當媒體訊息內容被視為是嚴肅資訊來源時，閱聽人會投注較多的心靈驅力，當媒體閱聽行為

（如觀看戲劇節目）被視為是心靈休憩時刻，人們便會嘗試讓自己放棄道德責任思考、將煩惱暫時關在門外。

同樣的，玩家作為線上遊戲媒體的閱聽人身份，他們對於自身遊戲行為的判斷與反身性思考，也會影響玩家對於遊戲行為的態度，特別是遊戲行為在目前社會主流輿論下，仍充滿著負面形象，玩家被回歸到最早期迷群研究裡的「瘋狂」行為代表。可以想見，玩家對於自己喜愛的遊戲行為充滿著矛盾衝突的道德判斷與反身性思考，玩家如何處理這些矛盾的訊息，將是值得進一步研究的重點。

## 參、研究架構

遊戲世界是個具有藩籬包圍的有機體。在藩籬內，由幻想的規則統領；在藩籬外，則依循著日常生活的規則。不同規則所成的魔法圓圈（the magic circle）成為保護遊戲幻想世界的硬殼，玩家依循幻想規則在其中進行活動；魔法圓圈外的社會價值體系，會滲透到圓圈之內，人們帶著既有的行為預設與態度，穿梭於世界的兩方。賽伯空間的價值體系，也因此受到外在世界的羈絆（Castronova, 2005: 147）。

線上遊戲世界存在著社會文化與價值判斷體系，此體系並非在真空狀況下、任人們自由創造出來，亦不是遊戲設計者全然操控下的結果。在遊戲世界裡，社會文化階層潛藏在資訊系統與幻想規則的表象之下；而人們則是帶著既有的價值判斷與行為態度，穿梭於現實世界與遊戲世界的兩方。

## 一、現階段遊戲行為研究

若將現階段遊戲行為的研究結果，依照遊戲之正面效果與負面效果來區分，可以歸納如下。遊戲行為正面效果的研究發現，包括：遊戲活動可以增加孩童們的手眼協調（Green & Baverlier, 2003）；暴力的電玩遊戲可以提供一個安全、私密的空間，讓人們可以探索真實生活所無法經驗的情緒，自由地感受情緒與認同位置，因此遊戲行為有助於人們征服生活裡的不安全感（Jansz, 2005）。

在遊戲行為負面效果的研究發現，則包括：遊戲經常造成玩家的成癮（addiction）現象，玩家的生活容易受到遊戲世界的影響（Yee, 2002）；68% 的遊戲含有暴力內容，其中以青少年為對象的遊戲高達 90%（Smith, Lachlan & Tamborini, 2003）；遊戲的暴力刺激會引發攻擊性行為（Anderson, 2004; Grossman & DeGaetano, 1999; Thompson, 2002）；以涵化研究來看，線上遊戲存在著主流效果（mainstreaming effect），玩家會受到遊戲經驗而對於真實世界產生恐懼，遊戲時間越長，效果越強（Williams, 2006）。

此外，遊戲研究也開始關注遊戲行為的集體行為與社群關係。Durkin 與 Barber（2002）、Griffiths 等人（2003）以及林鶴玲與鄭芳芳（2004），均提出遊戲行為，可以拓展玩家的社會網絡，展現玩家的風險管理與合作行為。而林宇玲（2007）的研究也發現，同儕團體與同儕互動，會影響並限制學齡學童的遊戲選擇與偏好，如學童會因害怕孤立而避免採用「性別不正確」的遊戲型態。

## 二、研究目的與研究問題

本文之主要研究目的，在於瞭解台灣線上遊戲玩家對於遊戲行為與經驗的主體詮釋；研究觀點將置於日常生活脈絡之下，探討玩家對於自己的遊戲行為的詮釋、思考與評判。在參酌其他媒體閱聽人研究的經驗之下，本文將以下列四個研究問題為探索方向。

1. 在遊戲之內，玩家主觀詮釋的歡愉經驗為何？
2. 在同儕 / 社群之間，玩家線下現實生活與線上遊戲世界的人際互動，如何影響其遊戲歡愉經驗？又如何影響其遊戲行為與經驗詮釋？線上社群與線下社群之間，是否產生互動？如何互動？
3. 在日常生活脈絡之下，玩家的生命週期與階段性任務（如學業或性別認同），如何影響其遊戲行為？或者，遊戲行為是否影響其生命週期的階段任務？玩家如何將遊戲行為嵌入日常生活的時間規劃與安排？
4. 在反身性思考方面，玩家如何詮釋自己的遊戲經驗意義？是正面、負面，亦或如何正、負面交錯？玩家如何面對外在主流輿論的壓力？如何因應因遊戲而帶來的挫折或成就經驗？

上述之研究問題，分別是從「遊戲歡愉」、「同儕社群」、「日常生活脈絡」與「反身性思考」等四個面向，探討玩家的線上遊戲經驗的主觀詮釋；四者之間，並非是周延與互斥的關係，而僅作為探討「台灣線上遊戲玩家對於遊戲行為的主體經驗詮釋」的切點。

### 三、研究方法與執行步驟

本文採取深度訪談與行為觀察等兩種研究方法，從不同面向針對玩家的遊戲行為與經驗詮釋，進行探索；兩者是以一組三步驟的方式，相互交錯進行。

訪談執行地點，位於新竹交通大學傳播與科技研究中心之「閱聽人 / 遊戲玩家」的質性研究訪談室。該質性研究訪談室的空間，分為三個部分，包括訪談執行室（可遠端遙控兩台隱藏式錄影機）、遊戲觀察室（可同步錄影玩家遊戲與電腦畫面）與副控室（含導播機、降頻器與穩壓器等）。每次訪談，均有兩位研究助理共同執行，一位於研究訪談室與遊戲玩家進行訪談或於遊戲觀察室進行遊戲觀察，另一位則於副控室操作儀器，進行側錄。訪談前，會告知訪談對象錄影與錄音過程，徵求受訪者同意並簽署訪談同意書。

每位遊戲玩家的訪談，分為三次進行，每次訪談以 1.5 到 2 小時為限，由淺入深，試圖從玩家本身的觀點來詮釋遊戲行為；12 位玩家共進行 36 次訪談。三次訪談的方向如下。

第一次訪談，主要的方向在於瞭解玩家的成長背景、家庭狀態、以及基本的遊戲經歷，包括各階段（小學、國中、高中）的就學狀況與人際關係，以及父母親的教養方式與其對未來成就期盼。此次的訪談，建立研究者與研究對象間的基礎關係，瞭解玩家個體性格、周遭環境與遊戲態度。

第二次訪談，主要以遊戲展演為主，試圖以多重方法檢驗的方式，驗證前一次訪談對象所描述的遊戲行為。訪談進行的方式，是讓玩家在遊戲模擬室進行遊戲行為，首先展演其現階段主要經營的遊戲角色，接



下來請玩家實際上線，與他人進行遊戲互動。研究將同時側錄玩家正在進行的遊戲畫面與玩家的面部表情，以作為進一步觀察與分析的基礎。此次訪談的過程，可瞭解玩家在遊戲世界裡實際進行的遊戲行為，包括人機互動與人際溝通行為等，可作為玩家自我陳述遊戲行為的相互對照。

第三次訪談，則是以玩家的反身性思考為主，聆聽玩家對自己遊戲經驗的評估與觀點。訪談方向主要分為兩個，一個是玩家對於自己遊戲行為評判，包括其在網路上的交友行為、性別互動等，並評估其對於線上世界與線下世界之間的關係；另一，則是讓玩家陳述其對於社會道德壓力的看法與因應之道。

三次訪談的結果，均進行全文轉錄。根據實際經驗，每次訪談轉錄的資料從一萬五千字到三萬多字不等，每位受訪者三次訪談最少累積五萬字的訪談資料。

## 肆、遊戲經驗的詮釋：玩家觀點

由於線上遊戲在當今主流社會輿論之下，經常受到污名化，將遊戲玩家與「暴力」、「宅男」、「網路成癮」、「沈迷虛擬世界」等產生連結；本研究在訪談對象找尋過程，發現雖然玩家人口眾多，但他們經常對於學術研究者保持「高度戒心」，不願意自己成為主流媒體報導、已被污名化的遊戲「宅男／干物女」。本研究在多個遊戲與校園網站重複張貼徵求公告後，共約招募到 50 位玩家的報名；研究依人口比例、遊戲經驗、投入遊戲時間等要件，訪談 12 位遊戲資歷超過兩年以上的線上遊戲玩家。訪談對象的基礎資料整理如下表。

表一：訪談對象基礎資料表

代號	性別	年齡	教育程度	年資	起始時段	展演遊戲
M1	男	23	研究所	6~7 年	小學 3 年級	CS
M2	男	21	大學	9 年	國中 1 年級	完美世界
M3	男	17	高中	9 年	小學 2 年級	飛飛
M4	男	22	大學	8 年	國中 3 年級	魔獸世界
M5	男	21	大學	6 年	國中 3 年級	搞鬼
M6	男	24	大學	7~8 年	國中 2 年級	魔獸世界
M7	男	18	高中	7 年	小學 5 年級	魔獸世界
M8	男	19	高中	9 年	小學 3 年級	黑色陰謀
F1	女	21	大學	5~6 年	國中 3 年級	楓之谷
F2	女	22	大學	6 年	高中 1 年級	仙境傳說 魔獸世界
F3	女	21	大學	5 年	高中 2 年級	魔獸世界
F4	女	23	大學	3 年	大學 2 年級	魔獸

訪談執行時間，自 2006 年 12 月進行訪談者徵募，2007 年 1 月到 2 月執行訪談，共訪談 12 位遊戲玩家。在 12 位訪談對象之中，有 8 位（67%）男性、4 位（33%）女性，基本上與當今台灣線上遊戲人口的比例相符。其中，年齡最大的是 24 歲，最小則為 17 歲，平均年齡 21 歲。此年齡層正屬於銜接青少年到成年轉換的「漸進中的成年期」（*emerging adulthood*），具有實驗與探索的人格特性，她們／他們正不斷探索自己的職業取徑、自我認同的方向，以及期望接受的生活風格（*Santrock, 2007: 19-20*）。由於成年的判斷標準，包括擁有全職工作或完成學校學業等；而本研究訪談對象九成以上是學生，僅有一位已畢業、正在準備國家考試者，她們／他們都尚未完全進入成年期，經濟未獨立，價值觀點仍在發展，亦未與父母建立對等的平等關係。

在學歷方面，最多為大學生（67%），其次為高中（25%）、研究所（8%）。高中生受訪對象報名人次相對稀少，推測與升學歷力、對研究陌生而產生的不安全感有關；訪談過程中發現，他們比較容易緊張，在互動過程中雖然坦率、但自我防備心較強。由於訪談執行地位於新竹市，因此，所有訪談對象都與新竹市有地緣關係，例如居住地或就讀學校等。學歷與地緣關係，都使得本研究之訪談對象傾向於數位落差較高的一方，都造成本研究蒐集資料傾向於都市化、高學歷者；此項偏差，成為本文主要的研究限制之一。

訪談對象的平均遊戲資歷為 7 年。但男女有別，男生平均遊戲資歷接近 8 年，而女生則接近 5 年；女性玩家人口不僅是人數較少，其遊戲資歷也較淺。男性高中生玩家 M7 與女性大學生玩家 F4 均提出「友人陪同訪談」的要求；本研究皆同意兩者提出之陪同訪談要求，亦允許陪同者參與討論。然而，此項要求也突顯出「參與研究」對於玩家造成的壓力與不安全感，研究對象需要「情誼」的支持來面對「不具安全感」的研究環境，但也因此讓本研究得以觀察到現實人際互動對於遊戲行為與遊戲經驗意義詮釋的影響。

## 一、歡愉經驗：升級快感與情誼發展

我最喜歡升級的畫面。會有一道光芒從身體下方衝出來，接著出現黃色字寫著：恭喜等級提升，妳的天賦增加、耐力也增加。這是讓我最開心的畫面。---受訪者 F4

我喜歡當個「強者」。我喜歡將角色練得等級高，有種站在高峰上「睥睨群雄」的感覺。一個人守住一座城，一個人打敗一隊人馬（玩家得意的笑）。---受訪者 M5

遊戲與日常生活裡其他活動最大的差別，在於遊戲有明確、清楚的運作規則（Juul, 2005），此種規則確保玩家投入的努力，會獲得立即而明顯的回饋。此點出現在遊戲世界角色的「等級制度」，如【仙境傳說】最高 99 級、【魔獸世界】最高 70 級，角色級數反映遊戲世界之身份階層制度，高等級角色代表該玩家的能力與技能越高；在玩家可以互相廝殺的遊戲環境（player to player）<sup>1</sup>裡，高等級玩家甚至可以不費吹灰之力砍殺低等級玩家。對於玩家而言，等級制度等於她／他卸下現實世界年齡、性別或學歷等身份位置，重新「靠自己雙手」、「白手起家」建構的身份，而此制度又是如此的明確、階層分明。

幾乎所有受訪的玩家均表示，遊戲經驗的愉悅是來自於明確的成就感獲取，「遊戲世界裡，有完整完成一件事情的樂趣」（受訪者 F1），「我現在玩的遊戲，有快樂的成就感。投入的時間與獲得的經驗值是成正比的。」（受訪者 F3）。相對於遊戲世界規則與階級的明確性，現實世界的運作規則顯然充滿著眾多不確定因素，人們無法確定自己付出的努力會獲得相對的結果。訪談過程中發現，青少年階段的遊戲玩家面臨生活上的種種挑戰，包括學業考試、實驗研究、未來工作或同儕關係等壓力，面對這些現實生活的挑戰與壓力，玩家不只是無法確認努力與成果之間的關係，而這些努力的成果，也無法如同遊戲世界裡快速、立即的回饋。與其投入現實生活充滿難以控制因素的改善環境，玩家不如投入有量化（等級）衡量基礎的遊戲世界；因為時間的投入將等同於經驗值的累積與等級提升，這些成就比起現實世界人生經驗的成就，更加「數量化」、「明確性」與「立即性」。學業成績不佳、但在遊戲世界裡屬於強者的 M3 表示，「玩遊戲是要花時間投入學習」，但是在遊戲世界裡他「可以幫助想要玩遊戲的同學」，但是他沒有辦法回到現實世界裡投入學業成績的努力，因為「實在差太多了」；於此，可

以發現 M3 對於現實生活裡的學業表現「無可奈何」的態度，遊戲世界對他而言，反而具有「耕耘」等同於「收穫」的保證。

相對於遊戲規則明確性帶來的愉悅以外，對於玩家而言，更難拒絕的愉悅來源是來自於同儕友誼的發展與互動。不論男女，幾乎所有的玩家都表示，「與朋友一起玩遊戲」是她們／他們不斷投入遊戲世界的最大原因，而陪伴的朋友則包括從小一起長大的弟弟、妹妹、表哥、表弟等，或者是學校同學，玩家在回憶起與朋友一同遊戲的情形，清一色地充滿著緬懷兒時燦爛美好時光的神情。

男性玩家的現實生活玩伴，比女性玩家要來得多很多。對於現階段的台灣高中與大學男生而言，「玩遊戲是都市小孩必備的交友工具」（受訪者 M7），因此，遊戲如同籃球、橋牌、逛街、跳舞等活動，都是與男性朋友共同活動的方式之一；每次訪談都有同學友人陪伴的高中生 M7，與同行友人共同以充滿著嘲弄、不屑語氣數落著「不玩遊戲的男生」，「不曉得他們到底在想些什麼啊？我覺得他們很奇怪，要不是只會唸書的怪咖，就是只顧女朋友或宅在家裡看小說、在床上吃零食，做沙拉、玩 cosplay……」等。對他們而言，遊戲不只是抒發壓力、休閒娛樂的工具，玩遊戲更是男性情誼發展的「正常」交流與互動，遊戲過程也需符合男性氣概地「講義氣」、互相幫忙，既不能拋棄隊友、亦不可自行偷練。

此外，遊戲世界裡的行為，雖是男性情誼的滋養與互動方式，其道德判斷並不同於現實世界。以遊戲裡「殺人（殺其他玩家）」行為為例，它並非伴隨著現實世界裡屬「惡」的道德判斷，反而被視為是一種遊玩互動的方式。玩家 M7 笑瞇瞇地描述「殺人守屍」的樂趣，他說：「我們昨天守屍就守了快一個小時，把他們殺死後，守在旁邊，等到他們靈魂復活，之後我再一次把他殺死。就這樣，持續五十多分鐘。他們

應該很憤怒吧！（與友人相視大笑）。」玩家的語氣如同像頑童惡作劇一般，以「氣得他人呼呼大怒」為樂。此種殺來殺去的行為，是一種男孩間的遊戲互動，他們並不會因此而彼此仇視，有如同玩官兵捉強盜一樣，只不過小時候的木劍換成遊戲世界的虛擬武器。

對於女性玩家而言，由於現實生活的遊戲玩伴較少，她們從遊戲世界而來的人際互動歡愉，主要來自透過網路世界的互動、延伸的「網友」型友誼類型。

總結而言，線上遊戲經驗的歡愉經驗，可以分為來自於「遊戲規則帶來明確的成就快感」與「藉由遊戲而產生的人際互動樂趣」。

前者，存在於虛擬世界魔法圓圈（Castronova, 2005）保護下的遊戲運作規則，它讓原本難以量化、明確評估的成就，有著清楚爬升的依據與明確的原則（相對於學校學業帶來的知識成長評估，等級制度顯然較為明確）；而同時在遊戲世界裡參與的玩家，都能辨識與認可此身份階級制度（例如高等級的玩家，能夠瞭解低等級玩家打怪練功的過程）。此種樂趣，來自於玩家與遊戲世界的互動。

後者，則來自於玩家間的人際互動過程，屬於透過人際溝通（interpersonal communication）所產生的樂趣，玩家不止可以征服地理空間隔閡、延伸現實生活裡同儕情誼的發展，亦可透過遊戲仲介溝通而發展新的友誼、形成遊戲詮釋社群（如公會組織，不同的公會存在不同的組織文化與遊戲視野）。在訪談的過程中，透過人際溝通歡愉所產生出來的遊戲制約性，明顯的比前者（遊戲成就感）要來得強大，眾多玩家均表示難以拒絕公會朋友組隊出團攻城的邀請，人際關係的壓力往往是玩家重複回到遊戲世界的主因。

## 二、同儕 / 社群：現實生活與遊戲世界的交錯

網路溝通的匿名性，經常產生一種錯覺，以為網路世界裡都是面孔模糊的陌生人；彷彿只有現實世界是有血有肉的實在個體，而虛擬空間則是一個個戴著面具、行蹤飄渺、隨時可變換身份的幽靈人口。但是，對於遊戲玩家而言，網路空間與現實生活一樣，是「不會跟陌生人說話、打交道」，他們交往的對象都是「認識的朋友」。以空間感來說，遊戲空間如同傳統社會裡的廟口或雜貨店門口一樣，是吃飽飯、閒暇時間必逛的活動空間，是因為長期固定出現在同一場域才慢慢熟識，猶如早上常去公園散步而認識運動朋友一般，玩家是固定前往遊戲空間閒逛而結交新的朋友。也如同公園運動一樣，人們 / 玩家可能與既有的親友共同前往，親友團也會熟識運動朋友 / 遊戲伴侶，進而如同滾雪球般、滾出一大群共同的友人。在此互動過程中，現實生活與遊戲世界是相互交錯、融合，彼此互相牽制。

幾乎所有玩家進入遊戲世界，都有現實世界同儕的陪伴，從小進入遊戲世界的伙伴通常是手足、親戚或鄰居，如表哥（M1 與 M5）、表弟（F1）、妹妹（F2）、弟弟（F3）、鄰居（M4）等，較晚開始進入遊戲者則由同學（M2、M7）或男友（F4）等。此點，不分男女玩家，她們 / 他們的遊戲生命開始通常與當時生活的伴侶有顯著的關連。

但是，雖然進入遊戲世界都是由現實同儕共同陪伴，但是進入以後，現實同儕在男女玩家遊戲生活所扮演的角色，明顯有很大的差別。對於男性玩家而言，遊戲世界是發展男性情誼與同儕競爭的場域，但是對於女性玩家而言，在少有其他女性玩家的陪伴下，她們經常是其他女性同儕眼中的異類。相對於男性玩家將遊戲等同於打籃球的社交活動之

一，對於女性玩家而言，遊戲絕非等同於逛街一樣，不是女性朋友間慣常的社交活動。

如前所述，對於男性玩家而言，遊戲活動可以滋養現實生活裡「哥兒們」的男性情誼。此外，男性間同儕競爭的互動，也成為男性玩家投注遊戲的原因，以科展作為學業發展重心的高中生 M8 表示，因為班上有五、六位同學高談闊論、玩得「很囂張」，為了與他們「較勁」，他特意在短時期內衝等、升級，享受比他人強的感覺。

「女生很少打電動」，是男女玩家共同承認的事實。相對於在現實生活擁有眾多遊戲玩伴的男性玩家，女性玩家在現實生活中顯得相當孤獨，線上遊戲不只不被視為屬於女性的休閒活動，其現實生活裡同儕團體，甚至會與其網路社群產生價值判斷的衝突，她們因為玩遊戲而被視為是「女生異類」；受訪者 F3 表示，女性友人不認同她的遊戲行為，經常警告她「交網友很危險」、「與網友互動很白痴」或「網路上常有宅男化身帥哥」等。因此，玩遊戲的女生被視為是「異類」；而「正妹不會玩遊戲」的論述，也普遍存在於男性玩家的言談之中（受訪者 M1、M2、M4、M5、M6）。

遊戲世界線上情誼的發展，也出現性別之間的差異。男性玩家傾向於延伸線下世界的同儕關係，他們喜歡呼朋引伴、集結線下同儕一起進入遊戲世界，但對於線上發展出的同性友誼則較為冷漠。由於現實生活裡的遊戲玩伴較少，女性玩家們很少能夠在線下世界「呼朋引伴」、共同進入遊戲世界，但也因此她們對於線上人際關係的發展較有興趣；學生身份的女性玩家 F2 與 F3 都曾表示，遊戲世界裡的互動可以拓展生活經驗與接觸範圍，認識到來自不同階級（如勞工階級或高階白領階級）的朋友。

雖然玩家們都知道虛擬角色不等同於真實身份，但即便是虛擬化身



的性別，亦會影響到人際互動的發展，女性角色通常比男性角色較容易發展人際關係。大部分的受訪者都指出，她們／他們較少在遊戲世界轉換性別，通常男生扮演男角、女生扮演女角。因此，當女性玩家以女性角色的方式在遊戲世界裡活動時，便常常遇到不認識的陌生人前來示好、搭訕、陪伴練功（玩家 F2 在第二次訪談的遊戲展演時，即不斷遇到其他不認識的玩家打招呼，甚至有等級高的玩家陪同一起練功）；而男性玩家以男性角色上線活動時，即無法享受如此「受寵」的待遇，自然也較少發展線上情誼。<sup>2</sup>

爲了享受與他人互動的感覺，男性玩家也會嘗試扮演女性的角色，以獲得他人的注意與交談，用遊戲世界裡的互動彌補現實生活情感的不足。受訪者 M3 是個孤獨的高中生，同儕關係亦不佳，他說：

我小時候很瘦弱，但正義感比較強，看到同學做一些不對的事情、自己沒有辦法阻止時，就會找大人協助，也因而逐漸成爲大家口中的報馬仔，受到同學們的排擠。我好幾次都想轉學，媽媽都不讓我轉，她認爲是我個性的問題。於是我開始把自己的耳朵關起來，回到家就玩遊戲。--受訪者 M3

M3 每天固定在同一個人群密集的網路遊戲空間出現，享受熱鬧擁擠的感覺。爲了獲得與他人之間的互動，他多半扮演女性角色，也因而在遊戲世界結交許多女性友人，雖然他在現實生活中幾乎不敢、也無法與女生互動。網路空間對他而言，提供一個無需面對面、即可溝通互動的仲介環境，他可以「自然」、「自在」地與他人互動的安全環境。

線上遊戲世界，除了可以彌補玩家人際互動情感上的不足，亦提供另一個在學業上逃避現實、重拾信心的管道。喜歡集結友人、共同投入遊戲世界的 M7，是在班上課業成績倒數的玩家，雖然他在現實世界的階段性任務（學業）明顯地落後、受挫，但是他在遊戲世界裡投入大量

的時間而等級甚高，在班上多數男生都投入線上遊戲世界的同儕環境裡，他仍可以擔任「強者」的角色、教授他人遊戲的技巧。此種將「頭」埋在遊戲世界裡的鴛鴦心態，雖可重建部分信心，但卻也容易墮入難以掙脫的惡性循環之中。

### 三、日常生活脈絡：遊戲類型與日程時間的相嵌

玩家們安排日常生活時間的選擇重心，影響其對於遊戲類型的選擇。經由訪談發現，決定此階段（晚期青少年與早期成人）玩家之生活重心的要素可以分為兩種，一種是以現實生活之課業工作為中心，遊戲作為點綴生活、增加生活情趣的因素，另一則是以同儕人際互動（包含線上與線下）為中心，傾向於沈浸到遊戲世界。

第一種以現實任務考量為主的玩家，她們 / 他們會有意識地選擇「沒有人際羈絆」的遊戲類型，而多半選擇「快速短暫、遊戲結果不累積」的區網型遊戲或「遊戲結果可累積、但沒有人際牽絆」的單機遊戲。

以受訪者 M1 為例，M1 為理工科系的研究生，其實驗室生活相當緊湊，大型的打怪遊戲對他來說，並不適合，「因為地圖很大，我玩天堂，一個地方走到一個地方，要走十分鐘。有時候走著走，幹，有一個人跑掉（指團隊隊友），只好在那邊等。最後可能花了一個小時才準備好出團工作，然後，我要吃飯了，掰掰；怪獸都還沒開始碰到，就要下線了」。在時間緊迫的狀況之下，平均每回合只要 90 秒的【CS 戰慄時空】區網遊戲，便可有效舒緩其情緒壓力，達到玩家所稱之「爽」的愉悅。

遊戲類型所預設、隱藏的人際關係發展，也成為玩家選擇遊戲時的

重要考量。出身於單親家庭的 F1，考量學業表現與經濟負擔勝於遊戲投注，因此她選擇遊戲以「短暫投入、容易抽離」與「不需付費」的遊戲為主。F1 表示，她放棄大學生人口較多的【魔獸世界】，而選擇以國中、小為主的【楓之谷】，是因為前者需要配合其他玩家的上線時間（出團以晚上為主，通常八點開始準備，九點到十二點進行遊戲），而後者的年齡層較低、也使得她因缺乏互動意願而難以進入其他玩家的對話。遊戲款式隱藏之互動對象的年齡層與上線時間，成為 F1 克制自己不與他人發展線上互動關係的交錯因素。同樣的情形，也出現在以學業為生活重心的高中生玩家 M8。此類型的玩家，傾向享受探索遊戲世界與升級的快感，較不重視線上遊戲世界衍生出的社交與人際關係。

第二類型的玩家，則以「同儕互動情誼」為生活重心的安排，他們喜歡享受「人」的因素為遊戲世界帶來的豐富性，例如「無法預測會遇到什麼樣的人、會說什麼樣的話、做什麼樣的事，比較複雜、好玩」（受訪者 F2）或「與他人之間的互動更增加不可控制性」（受訪者 F3）。

此外，「人」的因素也是得遊戲世界增添「團隊合作」過程的樂趣。團隊間為了同一目標而共同分工、相互照顧的情誼，是她們／他們遊戲歡愉的來源，也因此，此類型玩家經常難以拒絕遊戲玩伴的「友誼呼喚」、投注大量的時間與精神於遊戲世界，進而影響時間作息。

通常上完課、九點多回家，玩到一、兩點，嚴重的時候玩到四、五點。睡一、兩個小時就去上課，也練就一身坐著就可以打瞌睡的功夫。--受訪者 M3

大約一個星期有兩、三天因為練功比較晚睡。大概都練一個晚上，到清晨五、六點才睡覺。如果有課，就睡一下勉強自

己起床，不然就不睡、直接去上課。--受訪者 M5

我大學時出團上線大多超過 10 小時，一個星期大約四、五天。早上十點起來開始打，午餐通常不吃，繼續打，打到下午五、六點餓了再去吃飯，然後繼續回來打到一、兩點。通常是五個小時，休息一個小時的節奏，一天只吃一頓飯。--受訪者 M6

對於第二類型的玩家，在日程時間的規劃上，為配合同伴出團與遊戲規則（如任務所需時間），經常必須犧牲日常生活裡其他面向的事務安排，包括睡眠、上課等，晚上一點前睡覺算是「早睡」，而三、四點上床是「正常」生活，偶爾也會有徹夜不眠的狀況產生。遊戲世界衍生出的人際羈絆，對他們而言，是難以拒絕的考量。

#### 四、反身性思考：自制與懊惱的掙扎

在線上遊戲世界裡，玩家很少遇到挫折，只要依循著固定而明確的遊戲規則，虛擬化身會有明確而數量化的成長；遊戲世界的規則，明確的成長、可見的成功，彌補現實生活的模糊與不安。再者，套句玩家的話，「如果有挫折的話，那就不要玩就好了」（受訪者 M2）。玩家的挫折，不是來自遊戲行為本身，因為遊戲行為本身充滿著眾多的愉悅感而促使玩家不斷投入，遊戲的愉悅來源也是現今各遊戲產業公司或研究團隊開發遊戲的核心。

玩家的挫折，主要來自於遊戲世界之外、因遊戲結果而與現實世界產生的衝突，包括遊戲與家庭、學業、人際關係等各方面的衝突。玩家墮入遊戲世界，通常是因為遊戲行為可以幫助她／他「不要」面對現實生活裡錯綜複雜的壓力來源；以青少年玩家而言，她們／他們面臨的生

活挑戰包括升學壓力、父母期待、未來方向等，這些問題的解決通常都無法如同遊戲世界一般、具有明確可以依循的規則，也無法具有清楚可見的成就目標。

於是，現實生活中的茫然，便轉移到遊戲世界獲得抒解。玩家 F4 坦承，她大二、大三時投入很多時間與精神在遊戲世界，主要原因是對於前途的茫然，她喜歡畫畫、想念建築，但父親反對；父親與她共同認可的醫藥系，卻考不上；目前就讀的學系雖成績優異，但卻沒有很大的興趣，於是「我不知道自己未來想要幹嘛？出國？繼續升學？出去工作？我都不知道。因為茫然，所以我才轉移專注到魔獸上面。」同樣的，同時承受同儕關係不佳、升學與父母期待等壓力的玩家 M3，表示其父母期望他選擇可以「養活自己的科系」、而非會寫詩的玩家自己所希望的「中文系」，而遊戲幫助他「忘記父母的嘮叨、課業的壓力」。

玩家們，並不是不知道遊戲對其生活產生的負面影響，也不是不知道遊戲世界與現實生活的落差；多半的玩家都瞭解，遊戲世界裡的強者不等同於現實生活的成功者，而躲在遊戲世界裡並不代表不用面對現實生活的困境。面對遊戲帶來的生活挫折，亦會使得玩家產生焦慮與緊張，M3 描述自己的感受說到：「晚上玩遊戲會累，不知道玩到什麼時候就睡著了，然後突然驚醒。隔天起床就開始緊張，今天考試怎麼辦？特別是看到自己的成績，一種恐懼感、油然而生。」許多玩家，亦能清楚描述遊戲佔據的時間、精神，以及其與生活之間的落差。

大二的時候，我經常處於在遊戲世界是極強、出來遊戲世界是極弱的落差。遊戲世界那種高高在上的感覺沒有辦法延伸到現實世界，自己的時間都花在遊戲世界裡當強者，是不可能考高分的。……因此，我都選擇窩在宿舍裡玩遊戲，課也不去上，因為去了也聽不懂。--受訪者 M5

雖然玩的時候有很多快樂，但是關掉的時候會有很強的失落感。……我這個年紀已經快工作了，很有壓力……那種「一邊吃便當，一邊操縱滑鼠打怪的宅男行為」很辛苦，我不是很喜歡那種感覺，玩到這種廢寢忘食的境界，連續三天、每天只吃一餐，好累，我身體快不行了。--受訪者 M6

我很擔心自己畢不了業。……以後我的小孩如果玩遊戲、講不聽的話，我大概會把他的電腦給砸了吧！--受訪者 M2

原本遊戲只是玩家用來抒發壓力的管道，然而因為花太多時間在遊戲世界而無法適應現實生活，形成新的問題與壓力來源，於是再次逃避到遊戲世界；前期是「抒發壓力」，後期便成為「逃避現實」，最後形成難以脫離的惡性循環。玩家意識的覺醒，成為逃脫「抒發壓力 / 進入遊戲→回到現實 / 落差挫折→再度遁入遊戲」此一惡性循環的起始；上述受訪者 M2 之「砸掉未來小孩玩遊戲電腦」的說詞，正是遊戲玩家對於自己遊戲行為深層的反省。

作為傳播新科技閱聽人的遊戲玩家，從「意識覺醒」到對於遊戲世界採取「抗拒行動」，仍然存在相當大的距離。許多玩家雖然明瞭遊戲行為對於自己身處的現實狀況造成不良影響，但是經常是「無能為力」、無法拒絕遊戲的誘惑而「忍不住」繼續沈浸在其中。綜觀玩家意識「遊戲魅力」而採取的自制行為，可以分為兩種取徑，一種是針對人際互動採取疏離態度，另一種則是因應遊戲制度而採取的因應措施。

第一種，針對「線上人際互動」採取疏離態度的玩家，通常瞭解自己「拒絕」公會（包括現實朋友或網友）朋友的困難，因此，她們 / 他們不是拒絕進入遊戲的人際互動網絡中（例如 M8 與 F1，選擇獨自行動的遊戲類型），就是選擇避開朋友上線或出團的時間上網，讓自己可以「適時」離開遊戲世界，如 M6、M4、M5、F4 等。此類型玩家刻意

讓自己不要在網路世界產生綿密的人際關係，若已經建立人際網絡者，則是錯開上線時間、避免遇到朋友，進而「強迫」自己面對現實生活的任務。

第二種讓自己抵抗遊戲魅力的方式，是運用遊戲收費制度來克制自己的慾望。目前收費型的線上遊戲分為點數制（依上網時間扣點）與月卡制（一月之間無限制上網時間），玩家 F2 與 F3 均曾表示，她們爲了「提醒」自己對於遊戲時間的警覺以及「控制」遊戲慾望，會適時安排不同的收費制度與日常生活的計畫，平常選擇月卡，但是到了重要關鍵如考試，則選擇點數卡，避免自己無止盡地投入遊戲世界。

當遊戲玩家感受到遊戲對於自己日常生活會產生制約行爲時，危機意識便開始啓動，特別是因爲遊戲行爲與其該生活時期所面臨的階段性任務（如學業或前途規劃）產生衝突、造成挫折之後，玩家會根據自己能夠掌控的時間規劃，控制投入遊戲世界的時段與時間，藉此讓自己回復到現實生活的軌道。但是，在訪談的過程中，亦曾接觸「產生危機意識、但無力改變」（如 M2）或者「完全沒有危機意識」（如 M7 與其友人，仍以「創造殺人殺得很凶的菁英公會」爲其未來努力目標）的玩家；對此，現實生活的階段性任務仍舊難以抵抗或戰勝遊戲行爲的魅力。

## 伍、小結

本文在於探索台灣線上遊戲玩家對於其遊戲行爲與經驗的主體詮釋，並特別關注遊戲世界與日常生活經驗的接軌，分析角度分別從「遊戲歡愉」、「同儕社群」、「日常生活脈絡」與「反身性思考」等閱聽人研究的取徑出發。

第一，在遊戲歡愉方面，研究發現，遊戲世界在其與外界隔開的「魔法圓圈」（Castronova, 2005）保護之下，更是加強情緒寫實主義（Ang, 1985）的效果。遊戲文本結構存在的特質，包括明確的規則、可量化的成果、玩家努力與成果成正比並產生情緒滿足等（Juul, 2005），其所構築而成的「魔法圓圈」，確保著遊戲世界與現實世界之間的距離，促使玩家在進入遊戲世界同時，也進入一個由想像構築而成的幻境空間。原屬於現實世界的社會運作機制得以重新被遊戲規則所定義、重組，並且變得更加明確性與階層化，不止為玩家帶來行動的依歸，也成為玩家忽視遊戲符碼（如怪獸、半人半獸的虛擬化身）虛幻、誇張之外延義的不真實，轉而體驗明確遊戲規則帶來的成就歡愉。此點，相較於 Ang（1985）研究的電視影集，遊戲世界更是傾向於極化情緒寫實主義的表現。

第二，在詮釋社群方面，本文發現，遊戲世界雖然有重新集結線上社群的功能，但玩家所屬的詮釋社群仍與線下社群，息息相關。玩家對於遊戲行為的詮釋，受到現實世界的同儕關係影響，當同學們（現實詮釋社群）都認為遊戲世界是男性情誼發揮的管道時，玩家也會以男性情誼的觀點來詮釋遊戲行為；當友人（現實詮釋社群）都共同警告遊戲世界是危險、不可信之時，女性玩家也會小心翼翼地與網友保持距離。此點發現與 Hobson（1982）以及 Katz 與 Liebs（1984）的研究發現相同，閱聽人／玩家是以現實世界的詮釋社群來解釋遊戲行為的意義。

然而，遊戲世界互動所構成的線上社群，是否得以成為玩家理解社會意義的詮釋社群呢？關於此點，本文呼應著 Fernback（2007）「稀薄的社群（diluted community）」的觀點，認為社群的成形，不只是共同的興趣、互動行為，它尚且包括責任、彼此容忍等限制。本研究訪談結果，無法支持遊戲世界線上社群的存在，從線上延伸到線下的詮釋社群



關係也因此無法獲得證實，但是對於由線下延伸至線上的詮釋行為則有較明確的關連。

第三，在日常生活的文化脈絡方面，本文未發現玩家將遊戲符碼挪用到日常生活的文化消費，此點使得 Silverstone (1994) 提出之文化消費實踐轉換過程，無法適用；推測其原因，在遊戲魔法圓圈的保護之下，遊戲世界流動的符碼傾向於誇張、荒誕，無法直接挪用到日常生活的展演。研究發現，玩家會根據其對現實世界階段任務（如學業）以及對遊戲同儕情誼的重視程度，選擇適當的遊戲款式，進而安排遊戲行為在日程時間表裡佔據的位置；此外，擴散閱聽人概念（Abercrombie & Longhurst, 1998）下，媒體對遊戲行為的負面報導滲透到閱聽人 / 玩家的日常生活之中，對於玩家形成道德壓力，促成玩家對於自我遊戲行為進行道德監控的反身性思考。

第四，關於玩家的反身性思考方面，訪談發現，玩家確實會以「監督者」的角色，回過頭來關注自己進行的遊戲行為；此點，與 Alasuutari (1999)、Morley (1999) 與 Hoijer (1999) 的觀點相互呼應。然而，研究也發現，在媒體滲透的社會環境中，社會主流輿論（包括媒體、家庭、學校等）對於遊戲行為的負面印象，確實會對於玩家產生負面壓力；使得玩家即便從遊戲行為中獲得歡愉，但是此種歡愉是帶有罪惡感的，玩家的訪談過程明顯存在著為自己行為辯駁的壓力。更進一步地，一旦玩家意識到自己被遊戲制約而衝擊日常生活或生命中重要任務時，此種反身性思考會促使其採取抗拒行動，避免接觸遊戲伙伴的「友誼呼喚」甚或運用遊戲付費制度控制自己掛網時間，讓自己跳脫遊戲魅力的掌控。

總結上述的研究結果，本文針對「線上遊戲的意義溝通」與「遊戲世界與現實生活的拉鋸」兩點，有初步發現如下。

## 一、線上遊戲的溝通與意義

線上遊戲之意義溝通，來自於「遊戲文本」與「玩家互動」兩分力量的拉扯，前者，屬於人機互動的層面，而後者則屬於人際溝通的層面；玩家在解讀自身遊戲經驗意義時，會同時參考其與兩方之間的互動，進而形成自己的遊戲偏好與解讀方式。此點，與傳統媒體的閱聽人解讀，頗為不同。以電視節目解讀為例，意義的詮釋來自於閱聽人面對電視文本產生意義衝撞，其他生活伴侶如家人與同儕，是間接地透過討論影響其意義詮釋的過程。但是，對於遊戲行動意義解讀而言，玩家面對的文本不只是來自於既定文本的文本結構，人際溝通的環境（如同伺服器設定與公會組織）、其他玩家的行為（搶寶、互相廝殺）等要素，皆會共同建築玩家面對的遊戲環境。

更進一步來看，在人機互動層面，玩家的遊戲行為彷彿一場框架既定的優勢展演（preferred performance），遊戲文本的創作者是編舞者，提供節奏、情境與舞步以供展演，而玩家則讓此一曲舞步與節奏得以實際運作；玩家為了在遊戲世界進行完美的展演，花費大量的時間來提昇、鍛鍊自己的遊戲技能，以便進一步與遊戲內含的基礎規則相互結盟（Dovey & Kennedy, 2006; Murray, 1997）。然而，遊戲明確的基礎規則、績效獎賞與回饋階級制度（Aarseth, 2004; Eskelinen, 2001; Juul, 2005），促使玩家在人機互動層面獲得愉悅的情緒感受。根據訪談結果發現，偏向於從人機互動獲得愉悅的玩家，遊戲忠誠度較低，對於遊戲文本雖然易有短暫的重度涉入，但一旦征服遊戲規則設定的任務挑戰後，很容易轉移遊戲興趣、找尋其他具有挑戰性的遊戲。此外，此類型的玩家也由於人際羈絆較低，對於遊戲世界的沈浸程度也不如以人際互

動為主的玩家。

雖然遊戲文本的遊戲規則，成為玩家活動與意義詮釋的基礎原則；但是，在線上遊戲世界裡，玩家面對的不只是遊戲文本此一單獨面向，玩家間在遊戲世界互動所產生的溝通文化，亦成為遊戲文本框架之外、另一個影響玩家行為活動與意義詮釋的重要面向。換句話說，玩家面對的遊戲文本不是一成不變的，遊戲文本會隨著與其他玩家的行動而有所變動。從玩家訪談的結果發現，以人際溝通為主要遊戲歡愉來源的玩家，遊戲忠誠度較高、沈浸感也較強，亦較難脫離遊戲世界的魅力掌控。

此外，在學術研究方面，前者（遊戲的人機互動）目前已有遊戲學者與人機互動者大量投入，已累積相當豐富的研究成果；但是，對於後者（遊戲的人際互動）而言，目前的學術研究投注較少，本文認為，此領域既然對於遊戲玩家有相當深遠的影響，應值得傳播研究學界以跨學科的方式投注心力。

## 二、遊戲世界與現實生活的拉鋸

回到本文一開始提出的問題討論：遊戲是讓青少年不斷沈淪的萬惡淵藪嗎？在尊重閱聽人具有能動性（agency）的研究觀點下，本文以閱聽人反身性思考作為切點、進而讓玩家回顧與反思自己的遊戲行為；訪談結果發現，玩家們並非巴伏洛夫的狗、只會盲目跟隨著遊戲刺激而有制式反應，也不至於茫然地無法區分現實生活與遊戲世界的差異。幾乎所有玩家都能清楚意識社會主流輿論對於遊戲行為的負面印象，也可以警覺自己對於遊戲投入所付出的相對代價，只是對於此種遊戲行為的危機意識與抗拒行為的產生，仍有一段相當的距離。除了發現遊戲世界的

人際羈絆是玩家難以抗拒遊戲魅力的主要原因以外，本文重新整理玩家（特別是重度遊戲玩家）對於遊戲行爲的過程描繪以及其對遊戲行爲的觀看與評論，初步將遊戲行爲的發展區分爲醞釀期、沈浸期與掙扎期等三個階段。

玩家進入遊戲世界的第一個階段，本文稱爲「醞釀期」，玩家通常在現實世界的生活同時伴有某種「缺口」，此種缺口可能來自於青少年階段的玩家面臨的生命週期任務，包括學業壓力、家庭期待、人際衝突等，而玩家所身處的環境（如電腦、網路等資訊設備的普及，都市青少年休閒活動空間的相對稀少），使得線上遊戲成爲玩家最便利的抒發管道。此時，遊戲行爲與其他休閒興趣，如棋奕、舞蹈、唱歌、爬山、社團等，具有同等的地位，玩家們即便不選擇遊戲，亦會選擇其他的行爲以彌補此類需求。

然而，進入遊戲世界的第二個階段，本文稱爲「沈浸期」，意即探索遊戲世界、滿足於遊戲規則帶來的明確成就感以及人際互動的愉悅，而此階段是遊戲玩家開始大量投入時間與心力的時期，熬夜、晚睡、蹺課等行爲都可能同時發生於此階段。對於第一階段遊戲玩家面臨的缺口，此階段的遊戲行爲可適時給予滿足。

遊戲行爲的第三階段，是玩家成爲遊戲成癮者的關鍵時期，本文稱爲「掙扎期」。玩家從大量的遊戲沈浸行爲中甦醒，考慮返回現實生活的可能，而現實生活與遊戲世界的落差問題亦逐漸浮現。玩家們開始產生分歧。以人機互動爲主要遊戲愉悅來源的玩家，較易從遊戲世界裡疏離開來。然而，人際羈絆較深的玩家，於是產生現實生活任務與遊戲歡愉之間的拉鋸；危機意識濃烈的玩家，會嘗試以錯開上網時間或利用遊戲既有制度來加強自己抗拒遊戲呼喚的力量，而危機意識薄弱或尚未成形者，則可能陷溺於遊戲世界的滿足而難以逃脫。

但特別需要說明的是，此三個階段並「非」所有玩家必然歷經的時期，本文訪談的玩家有些只停留在醞釀期、享受遊戲行為帶來的生活壓力抒解，並未進入沈浸期；然而，通常只有重度玩家，才會歷經掙扎期的反覆拉鋸。本文僅對於遊戲行為的發展提出的初步想法，三個階段的歷程，需要更多實證經驗資料的輔證。

最後，本文根據研究結果，提出四點研究檢討與建議。

首先，在實務政策運用發展上，未來傳播研究應仿效其他傳統媒介如電視，針對線上遊戲發展批判性媒體識讀（critical media literacy）（Kellner & Share, 2005），特別是在第三階段的遊戲玩家，除了協助玩家探索遊戲作為商業流行文化體系之罐頭機制所隱藏的主流意識型態之外，尚應幫助玩家意識遊戲對其產生的制約性，並從而發展抗拒的行為能力。目前林宇玲（2008）已針對小學生發展批判媒體識讀的探索，但青少年、早期成人的玩家部份，則待未來進一步發展。

第二，在閱聽人研究的取徑上，反身性思考是當代研究的重要核心概念，此項概念牽涉到閱聽人的抗拒能力；對於遊戲玩家而言，反身性思考是玩家檢閱自己與周遭環境、主流輿論以及生命階段任務的起點。研究建議，Giddens（1984）提出的「反身性監控（the reflexive monitoring）」可以做為未來延伸討論的參考。

能動性（agency）不只是行動者行動的意圖，更包括其行動的能力。……反身性的監控是行動者在日常生活中控制自己、持續行動的基礎。--Giddens（1984: 9）

Giddens（1984）的結構化理論（theory of structuration），細緻地討論結構、行動者與能動性的關係，將可作為閱聽人研究深化反身性思考的依據。

第三，本研究認為具有高度「商品化（commodification）」特質的遊戲世界，充斥著異性戀父權制度的主流意識型態，玩耍行動成爲一種生產性的形式，促使遊戲再現與「性慾化女性角色」、「英雄化、暴力化男性氣概」產生關連。除了性別與同儕關係對遊戲行爲的影響（林宇玲，2007）外，玩家穿梭於遊戲世界進行的性別展演，以及其展演後的意義詮釋，將會是值得進一步觀察與注意之處。

最後，由於線上遊戲植基於電腦設備與數位素養等技能的限制，使用者本身即偏向數位落差較高的人群；而本研究在徵求受訪者的過程中亦發現，社會階層愈低的使用者對於研究的自我防衛越深，再加上遊戲成癮的負面社會形象瀰漫，使得研究難以接觸到社會階層較低、受挫經驗較深的遊戲玩家。此點使得本文蒐集之資料偏向於社會階層較高的遊戲玩家（如大學生與研究生），未來研究應嘗試對於其他階層的玩家進行探索與瞭解。

## 註釋

- 1 不是所有的遊戲均允許玩家間的廝殺行爲，即便同一款遊戲亦會根據玩家選擇不同的伺服器而有所不同的設定。不允許玩家廝殺行爲的環境稱爲「環境對抗（player to environment）」情境。
- 2 很少男性受訪者願意承認自己曾經扮演女性角色（除受訪者 M3 以外），但事實是否如此？不得而知。在遊戲界主流輿論裡，通常對於扮演「人妖」（男生假扮女生）進而騙取他人虛擬寶物的行爲是不恥的，因此推估，即便玩家曾有上述的行爲也不會願意公開向訪談者承認。

## 參考文獻

- 交通部統計處（2005 年 5 月 25 日）。〈台灣地區民眾使用網際網路狀況調查摘要分析〉，上網日期：2005 年 10 月 24 日，取自於 <http://www.motc.gov.tw/hypage.cgi?HYPAGE=stat03.asp>
- 行政院研考會（2005）。《九十四年數位落差調查》，上網日期：2005 年 10 月 24 日，取自於 <http://www.digitaldivide.nat.gov.tw/>
- 拓璞產業研究所（2004）。《遊戲產業白皮書》。台北：拓璞科技。
- 林于勝（2004）。《遊戲產業現況與發展趨勢分析》。台北：資策會市場中心。
- 林宇玲（2008）。〈線上遊戲的批判媒體識讀：台北縣國小寒假電腦營為例〉。《教育資料與研究》，80: 53-82。
- （2007）。〈偏遠地區學童的電玩實踐與性別建構：以台北縣烏來地區某國小六年級學童為例〉。《新聞學研究》，90: 43-99。
- 林鶴玲、鄭芳芳（2004 年 12 月）。〈線上遊戲合作行為與社會組織：以青少年玩家之血盟參與為例〉，「2004 台灣社會學會年會暨研討會」。新竹：清華大學。
- 傅鏡暉（2003）。《線上遊戲產業 Happy 書：帶領你深入了解 On-Line Game 產業》。台北：遠流。
- 黃光國（1997）。〈青少年的價值觀〉，青輔會（編），《青少年白皮書》。台北：青輔會。取自 <http://gysd.nyc.gov.tw/youth/nnyc.htm>
- 傻呼嚕同盟（2002）。《遊戲線上：漫談線上遊戲獨特迷人的世界》。台北：藍鯨。
- 資策會電子商務研究所（2004 年 4 月 9 日）。〈由「2003 年家庭連網

- 應用調查」分析線上遊戲族群特性〉，上網日期：2005 年 10 月 23 日，取自 [http://www.find.org.tw/0105/focus/0105\\_focus\\_friendly\\_print.asp?focus\\_id=78](http://www.find.org.tw/0105/focus/0105_focus_friendly_print.asp?focus_id=78)
- (2003 年 7 月 16 日)。〈線上遊戲用戶特性分析〉，上網日期：2005 年 10 月 23 日，取自 [http://www.find.org.tw/0105/focus/0105\\_focus\\_friendly\\_print.asp?focus\\_id=241](http://www.find.org.tw/0105/focus/0105_focus_friendly_print.asp?focus_id=241)
- (2003 年 3 月 12 日)。〈由台灣網路世代消費者行為看無線遊戲發展模式：線上遊戲的下一章〉，上網日期：2005 年 10 月 24 日，取自 [http://www.find.org.tw/0105/focus/0105\\_focus\\_friendly\\_print.asp?focus\\_id=235](http://www.find.org.tw/0105/focus/0105_focus_friendly_print.asp?focus_id=235)
- (2003)。《2003 年我國家庭聯網及應用內涵調查分析報告》。(經濟部技術處科技專案成果報告)。台北：經濟部技術處。
- (2002)。《2002 年我國家庭聯網及應用內涵調查分析報告》。(經濟部技術處科技專案成果報告)。台北：經濟部技術處。
- 鄭滄杰 (2004 年 5 月 25 日)。〈天堂血路 網友呼伴砍人〉，《中國時報》，C4 桃竹苗都會版。
- 龔仁文 (編) (2004)。《2004 年網際網路應用及發展年鑑》。臺北：經濟部技術處。
- Aarseth, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance and game* (pp. 45-56). Cambridge, MA: MIT Press.
- Abercrombie, N. & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Alasuutari, P. (1999). Introduction: Three phases of reception studies. In P. Alasuutari. (Ed.), *Rethinking the media audience: The new agenda*



- (pp. 1-21). London: Sage.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*. London: Methuen.
- Arendt, H. (1982). Imagination. In R. Beiner (Ed.), *Hannah Arendt: Lectures on Kant's political philosophy* (pp. 79-85). Chicago: The University of Chicago Press.
- Carr, D., & Burn, A. (2006). Defining game genres. In D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, & G. Schoot (Eds.), *Computer games: Text, narrative and play* (pp. 14-29). Cambridge, Polity Press.
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Berkshire: Open University Press.
- Durking, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game studies: The international journal of computer game research*, 1. Retrieved June, 19, 2008, from <http://gamestudies.org/0101/eskelinen>
- Fernback, J. (2007). Beyond the diluted community concept: A symbolic interactionist perspective on online social relations. *New Media & Society*, 9, 49-69.
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. Berkeley: University of California Press.
- Green, V. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 425, 534-537.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the

- stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6, 81-91.
- Grossman, D., & DeGaetano, G. (1999). *Stop teaching our kids to kill*. New York: Crown.
- Hobson, D. (1982). *Crossroad: The drama of a soap opera*. London: Methuen.
- Hoijer, B. (1999). To be an audience. In P. Alasuutari (Ed.), *Rethinking the media audience: The new agenda* (pp. 179-194). London: Sage.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15, 215-241.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional world*. Cambridge: MIT Press.
- Katz, E., & Liebes, T. (1984). Once upon a time, in Dallas. *Intermedia*, 12, 28-32.
- Morley, D. (1999). 'To boldly go...': The 'third generation' of reception studies. In P. Alasuutari (Ed.), *Rethinking the media audience: The new agenda* (pp. 195-205). London: Sage.
- Murray, J. H. (2006). Toward a cultural theory of gaming: Digital games and the co-evolution of media, mind, and culture. *Popular Communication*, 4, 185-202.
- Radway, J. (1987). *Reading the romance: Women, patriarchy and popular literature*. London: Verso.
- Ruddock, A. (2001). *Understanding audiences: Theory and method*. Sage: Thousand Oaks.
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Silverstone, R. (1994). *Television and everyday life*. London: Routledge.
- Smith, S. L., Lachlan, K., & Tamborini, R. (2003). Popular video games:

- Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, 58-76.
- Storey, J. (1999). *Culture consumption and everyday life*. London: Arnold.
- Thompson, C. (2002). Violence and the political life of video games. In L. King (Ed.), *Game on: The history and culture of videogames* (pp. 22-32). London: Barbican.
- Williams, D. (2006). Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69-87.
- Yee, N. (2002). Ariad--Understanding MMORPG addiction. Retrieved June, 19, 2008, from <http://www.nickyee.com/hub/addition/home/html>

## Conjunction of Online and Offline World: A Study Based on MMORPG Players’ Interpretations of their Experiences

Yupei Chang\*

### ABSTRACT

This study explores how the meanings of online experiences are obtained in conjunction with offline world. Developed from audience research, the framework of this study includes ‘the pleasures of audience’, ‘the influences of interpretative communities’, ‘the context of everyday life’, and ‘the reflexivity of audience’. Participants were all recruited from Taiwan. Through interview and behavior observation were used as the method to collect data from the MMORPG players’ interpretations of their experiences.

The results reflected two types of pleasure players obtained from the on-line game. First, the definition of the game rules brings a lot of pleasures to players during the moments of the human-computer interaction. Second, the intimacy of offline peer groups and cybercommunity become another important source of game pleasures, while that happens in the interpersonal communication. The second pleasure eventually becomes the major cause which players immerse in the game world, and may induce the internet

---

\* Yupei Chang is Associate Professor at the Department of Communication and Technology in National Chiao Tung University, Hsin-Chu, Taiwan.

addition disorder. Nevertheless, the reflexivity of players will arouse the consciousness which players may take resistant actions to the fascination of online game world.

**Keywords:** audience research, game pleasure, MMORPG, reflexivity, players

• 新聞學研究 • 第九十八期 2009 年 1 月