

國立臺灣大學社會科學院社會學研究所

碩士論文

Graduate Institute of Sociology

College of Social Sciences

National Taiwan University

Master Thesis

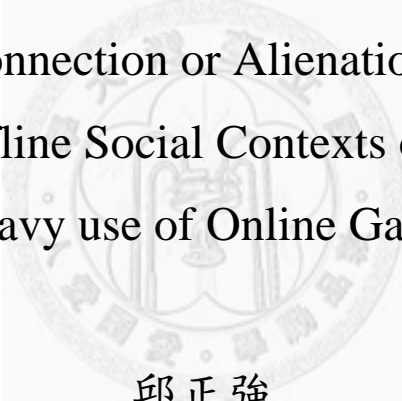
連結或是疏離？

論青少年重度使用線上遊戲的線上/線下社會脈絡

Connection or Alienation?

The Online/Offline Social Contexts of Adolescents'

Heavy use of Online Game



邱正強

Cheng-Chiang Chiou

指導教授：林鶴玲 博士

Advisor: Ho-lin Lin, Ph. D.

中華民國 99 年 8 月

August, 2010

謝 辭

畢業了。雖然沒有那種光陰似箭歲月如梭的感慨，但還是覺得有點不可思議，居然真的到我寫謝辭的時候了。當初會念社會所，純粹是因為對於社會學探討的議題和觀點有興趣再多加了解，對文獻的接觸，在課堂上和老師及同學間的學術討論，都讓我感到頗為充實。但到了要提筆寫論文的時候，我才感到自己寫作和論述能力的貧乏。幾度也會懷疑和焦慮，自己是否真能生出一本十萬字的論文。事實證明我的懷疑是正確的，論文確實不到十萬字，但是怎麼說也是生出來了。能走過這三年研究生的生涯，有許多人要好好感謝，那就事不宜遲開謝吧！

首先要感謝我的指導教授林鶴玲老師。我知道老師覺得遊戲成癮這個議題並不好處理，然而老師仍十分支持我的論文研究，持續而細心地批閱我的文章、給予內容和文獻方向上的建議。最重要的是，老師總是給我很正面的評價和鼓勵，讓我不至在寫作過程中失去信心。此外，老師也是個很好相處的人，這兩年來跟老師的互動其實不太會感受到所謂師生之間的階序關係(也可能是我太沒大沒小...)，偶爾跟老師抱怨一下焦慮的心情，或是聽老師抱怨工作上的麻煩事，也算是生活中挺不錯的調劑啊。我不算是個認真而有規劃的學生，常常會拖延進度，連口試前一天老師還抽空來電給我意見，給老師添許多麻煩真的很抱歉。謝謝你這兩年來的包容和照顧。

謝謝曉黎老師，您是我見過花最多時間投注於學生身上的老師。當初會念研究所，相當程度也是因為您紮實的教學，引起了我對社會學的興趣。除了學術上的教誨，您也經常關心我們的生活近況，真的是就甘心。此外也謝謝老師願意擔任我的口試委員，給予我論文上的指導。謝謝筱玫老師，在行程塞得滿之又滿的時候抽空來參與我的論文口試，細心地針對我論文中整體的架構、文獻方向以及寫作的細節提出建議。謝謝春在老師，提供重要的女性受訪者來源，不然我真的是是一籌莫展啦。也謝謝系上所有曾經教導過我的老師們，你們的課真的超讚的。

再來要感謝我的朋友們。感謝家暘、小芳、育歆、小繞、筱筑、游大少、凱文，很積極地幫我介紹受訪者，沒有你們的幫忙，就不可能有這本論文。感謝

R96 的伙伴們：瑋婷、育歆、小芳、筱筑、如琄、嫵融、伊凡、楊潔、激紜、晉相、伯勳、昕倬、巍翰，和你們一起討論課業、一起哈啦、一起唱歌、一起開伙、一起卡丁車(?)的時光，讓我在研究所的路途上不致孤獨。謝謝小繞和思齊，你們真的很好相處而且也很願意義氣相挺，真朋友當之無愧。小 in 和高女士，和你們啦咧、互相吐槽是我最愉快輕鬆的時刻，以後日常生活四人組也要持續連繫啊。再來是一直吵著要我謝誌版面的游大少，雖然平常我一直在吐槽你，但我覺得你這朋友是很棒的，每週一次的練琴(被吵到的同學們真的很抱歉)，是我研生活中很重要的調劑，我會懷念這段時光的。謝謝思瑩、宜家、翔文、雯琴、育銘以及欣怡，在研究助理的工作上給我許多幫忙。感謝我的受訪者願意跟我進行訪談，你們不僅是這本論文的最大功臣，也讓我了解到原來我和相差快十歲的年輕小伙子仍然是沒有距離的(無誤)，再次感謝。感謝小芳，謝謝你這三年多來的陪伴，無論是學業、準備考試、或是生活的大小層面，你總是在我身後，推著我走(即使頗重)，謝謝。

最後，謝謝我的父母，謝謝你們一直以來的支持，讓我可以安心念書，完成學業。我愛你們。



邱正強 2010/08/16

摘要

近年來線上遊戲(online game)在台灣的發展日趨蓬勃，但許多玩家，尤其是青少年玩家花大量時間玩線上遊戲的現象也引起政府、學者、媒體、醫界、學校單位乃至於以兒少權益為組織目標的各種民間團體的關注，並主要以「線上遊戲成癮」的病理性觀點加以看待，即認為這些玩家之所以重度使用線上遊戲，是基於線下世界的負面社會心理推力，如不良的心理狀態、人際關係、以及現實生活適應上的困難，加上遊戲世界令人沉迷的結構性特徵所導致，並指出沉迷線上遊戲的後果，會使人忽略現實生活中的人際關係以及責任義務。然而，這種對於青少年重度玩家的成癮解釋，過於強調負面的個人社會心理因素的解釋，以及遊戲本身令人沉迷的結構性特徵，且預設了線上遊戲世界和線下世界的衝突和互斥，而未能深入探討玩家們在遊戲中獲得的意義和樂趣，並過於簡化乃至於忽略了重度玩家在遊戲中和線下生活中複雜的社會互動和脈絡。因此，本研究的目的，在於跳脫成癮論述的架構，重新問題化青少年的線上遊戲重度使用行為，探究玩家在參與線上遊戲世界的過程中所複雜的社會性樂趣和動機，並從青少年重度玩家身處的日常生活脈絡和社會關係當中來理解他們重度使用線上遊戲可能具有的社會意義。

透過對 19 名青少年重度玩家的深度訪談，本研究的研究發現如下：在探究青少年重度玩家在遊戲中獲得的樂趣及意義的過程中，本研究發現這些重度玩家的樂趣來源乃是在積累性成就、競技、合作、社交、身分扮演等複雜的社會互動過程中產生，且這些互動並不僅發生在網友之間，也經常出現在線下認識的同儕之間。不過，線上遊戲的世界並非只充滿歡樂和愉悅，玩家們的遊戲經驗也經常充斥著不滿和挫折，而不同的社會性樂趣之間亦可能互相衝突，玩家們在之中會在遊戲中的各種社會拉力與推力中去評估自己繼續玩遊戲的意義為何，進而決定在遊戲中的去留。

而探究青少年重度玩家的學校生活和同儕互動的脈絡的過程中，本研究發現許多玩家會將玩線上遊戲這件事整合到線下的同儕互動脈絡中，在此線上遊戲並非是玩家與現實人際關係疏離的因素，反而是促進同儕互動的橋樑。然而，我也

發現並非所有重度玩家都會透過線上遊戲和其他線下同儕聯繫，如在性別差異上，我發現女性玩家基於社會上對於不同性別的玩家比例、遊戲偏好、以及社會上對遊戲玩家的男性化想像等因素，而較難透過遊戲去建立或維繫生活中的同儕關係。此外，也有玩家是因為無法融入線下同儕，而選擇透過遊戲拓展新的社會關係。最後，對某些玩家而言，投入線上遊戲不只具有和線下同儕互動或建立新關係等社交層面上的意義，同時更具有一種反叛次文化的社會意涵，即透過沉浸遊戲表達了對於學校升學體制以及價值觀的不滿。

最後，本研究探討青少年重度玩家的家庭脈絡，發現許多重度玩家能形成以線上遊戲為主要日常活動的生活型態，家長在遊戲資源和環境上的提供是不可或缺的。而家長們的考量也牽涉到複雜的結構性問題，如線上遊戲的普及化、都市生活下對於兒少出門在外的安全考量、父母基於工作因素或渴望自由的生活安排而無暇照顧孩子的情形、以及父母自身是否參與遊戲等問題。這反映出線上遊戲現今對於許多家庭而言並非只有造成家庭關係疏離的負面意義，而可能被整合進既有的家庭生活型態中。然而，本研究也發現許多重度玩家的父母其實對於孩子的遊戲行為抱持著兩難的態度，一方面基於上述結構性因素的考慮而希望提供孩子充分的遊戲環境，另一方面他們也會考量線上遊戲在課業上和人際關係上帶來的負面影響，而形成不同程度的管制行為。而因應著不同的家長管制態度和行為，重度玩家亦會發展出協商和抵抗的策略。這意味著我們不應單純以遊戲是否影響家庭親子關係的傳統論述角度來看待青少年重度使用線上遊戲對家庭生活方面的影響，而應考慮到父母和玩家各自面臨的考量，及其協商和衝突的動態過程。

關鍵字：線上遊戲、成癮、重度使用、遊戲動機和意義、同儕文化、學校脈絡、家庭脈絡

Keywords: online game, addiction, heavy use, motivations and meaning of play in online game, peer culture, school contexts, family contexts

目 錄

謝 辭.....	i
摘 要.....	iii
壹、經驗現象與問題意識.....	1
貳、文獻回顧.....	7
一、網路成癮與線上遊戲成癮研究.....	7
(一) 發現網路成癮.....	7
(二) 為何網路(遊戲)成癮?.....	8
(三) 網路/線上遊戲成癮對於玩家的人際關係所造成的影響.....	12
二、重新問題化青少年對於線上遊戲的重度使用.....	13
參、研究方法.....	16
肆、為何成為重度玩家?從遊戲中的樂與苦談起.....	20
一、多重的社會性樂趣.....	20
(一) 積累式成就.....	20
(二) 競技—深度遊戲.....	25
(三) 合作—連帶感與責任感的形成.....	27
(四) 社交之樂—友誼關係的建立.....	29
(五) 身分實驗—自我認同的探索與重構.....	34
二、遊戲及其不滿.....	38
(一) 不得其門而入：何時才能登堂入室.....	39
(二) 一夕變色：被盜帳號的悲哀.....	41
(三) 人際衝突.....	43
伍、鑲嵌於現實世界的青少年重度玩家—論學校與同儕的脈絡.....	48
一、線上遊戲作為同儕間的休閒文化.....	48
二、隱形的女性玩家—性別化的線上遊戲文化.....	56
三、線上遊戲作為脫離既存線下同儕關係的替代選項.....	62

四、重度使用線上遊戲作為對於學校文化的反叛形式	64
陸、線上遊戲進入家庭	68
一、家庭作為重度玩家的根據地.....	68
(一) 舒適的遊戲基地	68
(二) 家長提供舒適遊戲環境的考量	70
二、家長對於青少年重度玩家的態度和管制	74
三、青少年重度玩家對於家長管制的回應	76
柒、結論	78
參考文獻	82



壹、經驗現象與問題意識

網際網路是 21 世紀最具影響力和成長空間的媒體科技。根據資策會 FIND 在 2009 年所作的「我國家庭寬頻現況與需求調查」以及 2008 的「我國家庭寬頻、行動與無線應用現況與需求調查」顯示，台灣家戶電腦普及率達到了 85.7%，而連網普及率則是 78.7%。此外，經常上網人口數高達 1046 萬人，網際網路的應用普及率為 45%，可見網際網路的應用在台灣已十分普及¹。

網際網路的發展衝擊了人類生活的各個層面，從經濟結構、工作內容與組織型態、乃至於人際互動和生活風格的建立，無不因為網際網路的介入而發生變化和重構。對於這些變化，社會上的態度其實是充滿分歧且曖昧不明的。例如在工作領域中，「組織彈性化」、「行動辦公室」、「彈性生產」、「在家工作」等概念及其實際的發展，似乎表現出網路在生產力的提升以及改善工作品質上擁有極大的潛能。熟習網路的運用也儼然成為人們在就業市場競爭中的重要籌碼，甚至該說是日常生活中不可或缺的必備技能。這表現在家庭和學校教育對於數位素養的培養的日益強調上。例如教育部目前公布的當前重大施政計畫中，就有一項「建置中小學優質化均等數位教育環境計畫」，其施政方針便在於強化各地校園的電腦網路軟硬體設備，提升師生之數位素養和資訊能力，以及消除地區數位落差的情況。

雖然政府、學校、老師、和家長們一方面越來越重視孩童和青少年的資訊教育，然而隨著線上遊戲、社交網站、網路聊天室和論壇、網路購物、色情網站、乃至於網路性愛和援助交際等各種多元的次文化實作不斷地發展起來，加上時常可見一些與網路使用相關的負面新聞如網路霸凌、沉迷網路而壞了學業甚至在網咖暴斃等事件，使得人們開始擔心青少年使用網路所可能造成的負面影響，許多網路行為問題也漸漸被一一辨認出來，而其中最受到社會關注的問題之一，就是青少年重度使用(heavy use)線上遊戲以及線上遊戲成癮(online game addiction)的現象。在國內，不僅有大量關於青少年線上遊戲成癮的報導篇幅以及學術研究，政府、醫學界、警察機構、學校單位、以及民間團體(主要是與兒少權益相關)等官方與非官方的社會機構，也都針對這個議題提出了許多見解、解釋、對應策略、

¹ 見資策會網站 <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=214>。

乃至於建立起具有深遠社會後果的制度性規範。

要先澄清的是，並不是只有青少年才會有線上遊戲成癮的問題，例如有報導會提及妻子因為丈夫沉迷於網路活動而成爲「網路寡婦」的問題²，或是有人因沉迷遊戲而遭到公司解雇陷入失業的情況³。此外，線上遊戲也不是唯一被社會關注的網路活動，實際上有關於線上遊戲成癮的討論幾乎都是依附在更廣泛的「網路成癮」(internet addiction)的討論之下。然而，在從整體的社會反應來看，我們可以發現關於網路成癮的擔心和焦慮幾乎都是聚焦在青少年或是學生的身上，且關注的焦點大部分也都是他們高度參與線上遊戲的行為。例如就聯合知識庫的建檔資料來看，自 1995 年 10 月 8 日第一篇與網路成癮相關的報導以來，2009 年爲止已有 260 篇直接相關的報導，其中有七成以上的報導是在談論青少年和學生的網路成癮問題，且其中一半以上的報導探討線上遊戲成癮的問題。又，就國內目前累積的 300 餘篇網路成癮的學術性研究來看，絕大多數文獻也都是以青少年作爲研究對象，以探討網路成癮和線上遊戲成癮之生物性、心理性、社會性成因，及其對於親子和人際關係、學校生活適應、以及身心健康方面所造成的負面影響。

此外，目前社會上的各個機構針對網路成癮和線上遊戲成癮所發展出的各種控制策略，也都是以青少年作爲主要的控制對象。例如，就政府的行動來看，教育部目前爲了降低網路所可能造成的負面影響，已具體推動以下教育政策：提供資訊素養與倫理相關教學資源，以有效輔導經常使用網路的學生；辦理教師資訊應用培訓課程，並請專家設置「教師網路素養與認知網站」⁴，提供網路素養、網路交友、網咖現象、網路沉迷等主題，以作爲老師輔導和教學的素材；將「資訊素養與倫理」列爲普通高級中學「資訊科技概論」及九年一貫課程資訊教育議題之課程綱要主題之一，以建立兒童上網安全觀念。⁵除了教育政策外，政府也透過訂定網咖管理條例，直接限制兒童和青少年進入和使用網咖。2001 年 11 月 14 日首先在台北市政府通過的「台北市休閒服務業管理自治條例」(通稱網咖條例)，便限定了網咖設立的地點必須距離各級學校 200 公尺以上，且限定未滿十

² 「電腦寡婦血淚控訴 迷網老公 虛擬世界回頭是岸」，1999/11/21，聯合報/41 版/家庭生活周報

³ 「迷『網』 他被解雇三次 病態性強迫電腦迷 也需治療」，2000/6/23，民生報/10 版/醫藥新聞

⁴ 教師網路素養與認知網站 <http://eteacher.edu.tw/>

⁵ 見教育部網站 http://www.edu.tw/news.aspx?news_sn=1642&pages=1&keyword=%ba%f4%b8%f4

八歲以下的人的進入資格⁶。又例如在醫療專業的介入上，可發現自 2000 年之後，新聞報導便經常提及「家長受不了，主動帶孩子向精神科求助。」⁷的情形。也有精神科醫師提及，網路成癮求診的案例以 12~18 歲青少年居多，而其中不少青少年是在父母強力要求和陪同下才就診⁸，足見求助醫療專業已成為部分家長在面對過度投入網路活動的青少年所採行的控制策略。再者，我們也能看到營利機構如中華電信和卡巴斯基，也針對父母對於孩子可能網路成癮的焦慮，提供了「上網時間管理服務」和「家長監控功能」以限制兒童和青少年上網的時間和時段。此外，更有志願性團體在預防青少年重度使用網路上不遺餘力，如中華親子共讀發展促進會為防止兒少沉迷網路，免費發送五萬支可以監控子女上網活動和時間的新型遙控器。縱而觀之，網路成癮大體上已經被社會視為是一項嚴重的社會問題，尤其是嚴重的青少年問題。

為何人們會對於網路成癮，尤其是青少年的線上遊戲成癮現象如此的關注和焦慮？就線上遊戲成癮本身的影響來看，除了坐著和盯著電腦太久對於身體健康的負面影響顯而易見之外，在報導中和專家研究中最常見的說法就是網路成癮會導致成癮者的「反社會性格」。其中主要包含以下三個面向：一是線上遊戲成癮者被認為容易受到遊戲中不當內容如色情和暴力的影響，而導致價值觀、態度和行為的偏差。尤其玩具暴力性質的線上遊戲不同於看暴力電影或是電視節，在遊戲中人們不只是觀看暴力內容，更親身實踐「暴力行為」（如砍殺怪物），因而更受到專家學者的關注。例如以下報導指出「一名 12 歲男孩迷上網路遊戲無法自拔，不但花掉台幣上萬元購買虛擬武器，父母限制他上網就暴力相向，還威脅如果不給錢買武器，就要殺掉父母...」⁹其次，線上遊戲成癮被認為會讓人忽略現實中的社會角色和個人責任，尤其造成學業與工作表現上的衰退。例如有這麼個案例就被大肆報導好幾次：「柯志鴻就曾發現，有名高中生因身陷其中，學業一落千丈，遭勒令退學，後經家長苦苦哀求，學校給予補考機會，沒想到補考當天，

⁶ 台北市休閒服務業管理自治條例第十一條：「下列身分不得進入：1. 未滿十五歲之人；2. 滿十五歲未滿十八歲之人於非例假日上午八時至下午五時；其就讀夜間學校者為下午六時至夜間十時；未滿十八歲之人於夜間十時至翌日八時，次日為例假日時，為夜間十一時至翌日八時。」

⁷ 「少年泡網咖 春風吹回家 警方出擊 今晨勸導 186 人返回 家長頭痛 孩子『嗑』網路 帶去精神科求助」，聯合晚報，2001/7/19，20 版/中台灣

⁸ 「大學生對手機過度依賴 難以自拔 83%自認生活離不開手機、網路 每隔幾分鐘 便瞄一下有無來電」，2004/7/15，民生報/A3 版/今日話題。

⁹ 「網路成癮青少年 行為容易偏差 韓國 12 歲男孩威脅殺掉父母案例 值得台灣思考」，2003/11/9，民生報/A3 版/生活新聞。

他路經學校對面的網咖時，癮頭再度發作，他鑽進網咖裡，待筋疲力盡走出網咖時，天已昏暗…」¹⁰。最後，線上遊戲成癮被認為會使人們忽略重要的親子、朋友、以及同儕關係，造成現實人際關係上的疏離和衝突。

除了線上遊戲成癮本身的影響似乎非常嚴重因而得到眾多關注外，那為何關注的對象是在於青少年呢？首先，青少年基本上是非常熟悉網路使用的社會群體。根據財團法人台灣網路資訊中心 2009 年的「台灣寬頻網路使用調查」，台灣民眾曾經使用寬頻網路的比例依年齡別來看，15~19 歲曾經使用寬頻上網的比率高達了 92.78%，僅次於 20~24 歲的 94.62%。其次，青少年的網路使用並非以工具性目的(如做作業或找資料)為主，而是以社交性和娛樂性目的為主，尤其青少年更是線上遊戲的主要使用群體。如根據兒童福利聯盟「2006 台灣地區兒童少年上網行為」調查，兒少上網頻率與時間均高，31%每天上網、也有 31%每天上網超過 3 小時。而其最主要的網路活動就是玩線上遊戲，其占了六成二。此外，資策會 FIND 在 2010 年「台灣寬頻網路使用調查報告」中也提到，12~19 歲的青少年是線上遊戲最主要的使用族群，其中高達 83.08%~90.91%曾經玩過線上遊戲。最後，青少年一般被認為身心狀態尚未成熟，缺乏自制能力，具有「易受傷」(vulnerable)的特質，因而被認為特別容易受到線上遊戲的誘惑而難以自拔。

即使上述的說法看似合理，然而我認為在這種主流論述之中仍存在著一些難解的矛盾，其中我主要的疑惑是在於青少年線上遊戲重度玩家的人際關係之上。首先，玩線上遊戲並不像玩單機的電腦遊戲或電視遊樂器一樣，僅僅是和遊戲程式進行互動，而往往涉及和其他玩家的互動。如此為何會造成現實人際關係的疏離和衝突？以下報導體現了成癮報導和研究中最常見的說法：

兒童保健協會舉行「媒體與網路對兒童青少年身心的影響」研討會，台大心理系教授陳淑惠表示，網路成癮者往往伴隨著焦慮、神經質等性格，社會成就感低，其中又以線上遊戲最容易讓人成癮，透過角色扮演，滿足他們在現實中缺乏的安全感與人際關係，不過沒有實際與人互動，讓他們的情緒管理更差。」¹¹

¹⁰ 「避免孩子寒假迷網 家長盡早為孩子規畫「寒假娛樂」」，2004/1/20，民生報/CR2 版/高屏新聞。

¹¹ 「仿照「瘋狂老人院」沈迷少年打奶奶…網路玩上癮 虛實分不清」民生報，2005/3/27，A6 版/醫藥新聞。

「王建楠說，青少年上網成癮，大致上有下列幾種類型：沉迷於線上遊戲：花時間絞盡腦汁，如何破關、取得寶物，在虛擬情境世界裡扮英雄及征服群雄，以取得快樂與獲得自信。迷上聊天與交友：可能因個人害羞、內向、肥胖、面貌平庸、口才不佳等，導致在現實環境中人際關係不好，在網路聊天室可結交一堆網友，無所不談，暫時扮演俊少男或美少女角色…」¹²

這類論述的邏輯是，線上遊戲成癮者是因為現實人際關係不佳，才耗費大量時間在線上遊戲中尋求支持，但遊戲世界又缺乏真實的社會互動，故導致線上遊戲重度玩家在社交功能上產生更多障礙，使現實人際關係上更為疏離。然而，我認為這樣子的論述過度簡單化、甚至是誤解了線上遊戲重度使用者的人際互動關係。從成癮研究以外的學術領域來看，如在對虛擬社群的學術討論中，對於網路上的社會關係的性質，以及對於線上社會關係和線下社會關係之間的互動關係已經多有討論。雖然也有學者和成癮研究學者一樣同意線上互動的品質不如線下的人際互動，且可能會導致現實的、深度的人際關係的疏離，但也有許多學者表明，網路上或是線上遊戲中的社會關係以及虛擬社群可以和線下的社會關係一樣「真實」，其不僅包含工具性的資訊交流，也能提供人們情感支持以及歸屬感。此外，線上的社會關係和線下的社會關係未必是零和的競爭關係或是互斥關係，而也有可能是互補關係，意即線下關係可以透過網路而加以維繫(例如和父母及同學一起玩遊戲)，而在網路上建立的關係也可能延伸到線下成為面對面的互動關係。(Rheingold, 1998; Wellman and Julia, 1999; DiMaggio et al., 2001; Taylor, 2002)然令我不解的是，為何在虛擬社群或是遊戲研究的學術討論中關於線上互動對於社會關係的影響還多有爭論，但在網路成癮和線上遊戲成癮研究中卻會一面倒的持負面的見解呢？無論線上互動是否可能和線下互動一樣真實，或是和線下關係互相補充，只要是過度參與遊戲，就必定導致現實人際關係的疏離和衝突嗎？

此外，這類主流論述的解釋或許真的解釋了某些線上遊戲成癮者的情況，但若將其套用在大部分青少年的網路使用脈絡中，以我個人的經驗而言來看會是非常奇怪的事。首先，許多青少年在玩線上遊戲的過程中，其互動對象除了那些位於網路線遙遠的另一端的「虛擬社交圈」之外，其實更常見的情況是和班上的

¹² 「青少年上網成癮家長要特別注意」，2004/5/5，民生報/CR2 版/雲嘉南新聞。

同學以及身邊的朋友一起玩遊戲。以我個人上網咖觀察的經驗來看，在其中很多青少年並不是孤立的獨自面對電腦，而是三五好友甚至成群結隊的進行連線遊戲，且在進行遊戲的同時還可以上朋友的網誌或是和朋友即時通或 MSN。尤其是每逢下課時間，一整排十幾二十台的電腦坐滿了穿著制服的學生在那兒邊打電腦邊嬉笑怒罵的情形更是所在多有。就與同學和朋友進行互動的角度來看，這群青少年的現實人際關係和那群下了課就衝到球場一起打球的青少年似乎也沒什麼不同(其實我也看過有些青少年是打完球後一起進網咖的)。網路和線上遊戲從這個角度來看，怎麼看也不像是造成青少年人際疏離的元兇，反像是聯繫青少年的橋樑。

除了我的個人經驗之外，有些報導和研究其實也指出了這種透過線上遊戲與身邊同儕進行互動的情形。例如金車基金會在 2006 年公布的「青少年網路休閒」調查，就指出有 34% 青少年至少每周和同學相約打線上遊戲。¹³又例如兒童福利聯盟的「2007 年台灣地區兒少打玩網路遊戲行為」調查報告也指出，兒少們玩網路遊戲的主要原因之一是因為朋友、同學都在玩(占了 51.6%)。¹⁴這些數據其實都說明了青少年的網路活動中其互動的對象很大一部分便是現實生活中的朋友和同學。然而，絕大多數的成癮實證研究還是告訴我們，青少年的網路成癮程度，或是說涉入網路使用行為的程度，和其現實人際關係會呈現負相關。這不禁讓人疑惑，明明是以現實中的朋友和同儕為對象的遊戲互動，為何反而會導致現實人際關係變差？這種一再出現的負相關現象究竟應該如何解釋？除了以網路成癮或是線上遊戲成癮的思維來思考網路使用對於人際關係的影響，是否能透過其他社會情境因素來更好地理解青少年線上遊戲重度玩家的現實人際關係？

¹³ 「網路成癮 有三多 上網時間多 電子郵件多 虛擬對象多」，2006/1/5，民生報/A2 版/新聞前線。

貳、文獻回顧

本文的目的在於理解線上遊戲的重度使用對於青少年的人際關係網絡所產生的影響。在前言的討論中，我們可發現網路成癮學術社群相當程度地主導了上述問題的相關討論，該社群的基本立場是從心理學和精神醫學的角度出發，探討與網路相關的各種活動的病態性使用(pathological use)，其討論聚焦在網路(及其相關活動)成癮的定義與指標、原因、及其對成癮者所造成的各種負面影響。該社群雖然並不直接探討線上遊戲重度使用的成因與後果，然而在其研究中往往會將重度使用當作預測個人是否會有成癮症狀的變項，換言之，他們會將網路(遊戲)重度使用者視為網路(遊戲)成癮的高風險群來看待。而這樣的意義連結，既主導也侷限了大眾、媒體、以及乃至於許多學術研究對於線上遊戲重度玩家的想像和思考方式。以下我將回顧網路成癮和線上遊戲成癮研究的大致發現，再指出本文欲研究的方向。要先說明的是，線上遊戲成癮研究和網路成癮研究雖然在研究對象上有所不同，然而兩者對於網路成癮者或線上遊戲成癮者所做出的解釋模式卻沒什麼分別(如具有怎樣人格特質的人容易對網路和線上遊戲成癮，以及成癮對於人際關係的影響)，因而以下我有時會將網路成癮研究和線上遊戲成癮研究一併進行討論。

一、網路成癮與線上遊戲成癮研究

(一) 發現網路成癮

網路成癮這一概念在 1996 年由美國精神科醫師 Goldberg 首先提出，他依據美國精神病學會的第四版心智失序診斷暨統計參考手冊(DSM-IV)，在其個人網站上提出“網際網路成癮失序症”(Internet Addiction Disorder)一詞及其診斷標準。雖然他提出這個概念原本純粹是爲了調侃該手冊過於僵化的診斷標準，但網站上卻出現大量及嚴肅的回應，有許多宣稱自己已符合網路成癮症狀的網路使用者向他尋求協助，也有許多新聞從業人員和心理學者開始認真的看待這個現象。(蕭銘均，1998)

心理學者 Young 則是首先針對網路成癮現象進行實證性研究的學者，她也

早在 1996 年就提出了類似「網路成癮」的「病態性網路使用」(Pathological Internet Use)概念，並成立了第一個專門進行網路成癮研究和治療的網路成癮治療中心 (Center for Internet Addiction Recovery)。¹⁵Young(1998)指出網路成癮跟其他已經被正式承認的成癮行為的最大差異，在於網路成癮缺乏明顯的生理機制涉入，似乎是一種以心理的依賴為其主要的心理機制，其類似於強迫性賭博症，屬於無涉藥物的衝動控制失序(impulse-control disorder)。Young 亦根據 DSM-IV 制定出八項判斷網路成癮的診斷標準：

- 我會全神貫注於網路或線上服務活動，並在下線後仍繼續想著上網時的情形。
- 我覺得需要花更多時間在線上才能得到滿足。
- 我曾努力過多次想控制或停止使用網路，但沒有成功。
- 當我企圖減少或停止使用網路，我會覺得沮喪、心情低落，或易躁。
- 我花費在網路上的時間比原先意圖的還要長。
- 我會為了上網而甘冒重要的人際關係、工作、教育機會的損失的風險。
- 我曾向家人、朋友或他人說謊以隱瞞我涉入網路的程度。
- 我上網是為了逃避問題或釋放一些感覺如無助、罪惡感、焦慮、沮喪等。

雖然 Young 在 1998 年的研究因為採用自願者受試方式，被部分學者質疑其有效性，但她制定的這些診斷標準是最常為國內報導引用供讀者自我檢測的標準，其研究也成為國內外作網路線上成癮研究必參考的文獻之一。自此，網路成癮便成為一個較為明晰的概念和現象，不僅在學術界中作為一個研究主題發展開來，更透過各種媒體的傳播，進入了大眾的認知之中，並成為各官方及非官方的社會機構所亟欲了解並加以控制的現象。

(二) 為何網路(遊戲)成癮？

個人社會心理特質的解釋

在人們為何會沉迷網路和線上遊戲這個問題上，成癮研究中有兩種不同的切入角度：一是從容易成癮的個人特質去解釋，二是從網路以及線上遊戲本身容易

¹⁵ 可參考該中心之網站 <http://www.netaddiction.com/>

導致成癮的結構性特徵去解釋。在個人特質方面，許多研究指出網路/線上遊戲成癮和各種人口統計變項之間的關聯。在性別上，大部份研究指出男性比女性更容易沉迷於網路(Morahan-Martin and Schumacher, 2003; 陳淑惠, 1998; 黃琪皎, 2007)，其中有人認為這是因為電腦和網路科技在設計上就是對科技資本普遍較高的男性比較友善，故男性的使用頻率比較高(Morahan-Martin and Schumacher, 2003)；也有心理醫師表示男性在玩電玩時，腦中的回饋區域啟動的比女性多，所以男性比女性容易從玩遊戲中獲得滿足感，進而容易成癮。(Brandt, 2008，轉引自李宜家, 2008)而在年齡和職業上，絕大多數研究基本上是預設了學生和青少年是最容易成癮的一群人，進而以其作為研究對象，但也有人在研究中檢證了這個關連，認為全職學生和年輕人容易成癮的原因在於其較自由、有彈性的時間以及較不受限制的網路可近性(Chak and Leung, 2004; Brenner, 1998)。

除了人口統計變項，許多研究指出網路成癮與各種個人心理特質、心理疾患、以及社會條件相關連。在心理因素上，有研究發現，寂寞感較高、具有憂鬱傾向、內向、其社會性需求較無法得到滿足的人，可能會轉而尋求線上關係的支持進而沉迷網路(Young, 1998; Young and Rodgers, 1998; Petrie and Gunn, 1998)；也有人發現越具備害羞、缺乏信心、以及外控人格等人格特質的人，其網路成癮的傾向越高(Chak and Leung, 2004)。Mehroof and Griffiths(2009)也發現，具有尋求刺激、神經質、侵略性格、焦慮、和自制力低等人格特質的人，其越可能線上遊戲成癮。

而在國內研究方面，有學者指出低自尊、低自我概念、和具有焦慮依附傾向的網路使用者，一方面會因為在網路世界中得以探索自我，但又因為無法得到適當的整合，且對於他人眼光充滿不確定感，必須一直求取他人的肯定，因而導致進退不得的成癮狀態(林以正, 2001)；也有人指出自我控制能力差、情緒商數越低者，越傾向投入虛擬關係，並容易出現上網時間失控的情形。(朱美慧, 2000)而在身心疾患上，則有研究顯示具有注意力不足及過動症、注意力偏誤、社交恐懼等症狀的網路使用者較容易產生網路成癮症狀(顏如佑等人, 2005)。

而在社會條件的解釋上，大多數的研究傾向認為網路/線上遊戲成癮是源於現實世界種種負面的社會推力。有研究指出網路成癮和重度使用的使用者，常是

因為在真實生活中有一些問題如學業或工作之困境、認同的焦慮、以及人際關係的問題，而使用網路有助於個體逃避問題所帶來的情緒，及創造一個緩衝空間，使個體較不會意識到負面感受(Kandell, 1998)。而國內也有研究指出現實人際關係如親子關係不佳、缺乏父母照顧和管教、以及同儕關係不佳等低社會支持的網路使用者，其網路/線上遊戲成癮的傾向會越高(柯志鴻等人，2005；傅義婷，2007；詹坤熾，2007；蔡秀英，2008)。不過也有研究指出親子關係好壞與否是顯著影響網路重度使用的因素，而同儕關係並沒有顯著的影響(李芝熒，2007)，甚至有研究發現同儕關係較好的比較容易涉入網路的重度使用(曾家寶，2007)，這似乎顯示了網路重度使用行為並非總意味著對現實世界的逃避，而可能是現實互動的延伸。

網路/線上遊戲本身的成癮性

在網路成癮研究中，除了探討容易成癮的個人因素之外，有些研究者認為網路以及網路活動如線上遊戲本身就具有某些令人產生心理依賴乃至於重度使用和成癮的特性，可以說，網路和線上遊戲在這種研究架構下被視為與毒品、藥物、酒精等這些本身便具有成癮性的物質相類似的事物。與 Young 同為網路成癮研究先驅的 Griffiths(1998)最早提倡對於網路(活動)本身令人成癮的結構性特徵(也就是蘊含在網路程式設計之中的特徵)進行研究的重要性，他認為有些網路活動(如線上遊戲)本身便具有促進互動性的設計，甚至會為使用者創造出與現實世界截然不同的實在世界，而這些設計會給予使用者高度的心理獎賞，進而導致成癮。

王志弘(2009)整理了過去的網路成癮研究，指出幾項容易導致成癮的網路環境因素：一是同步空間的立即回饋，即隨時隨地上網都可以得到網友的立即回應；二是連續增強與間歇增強，即上網的經驗可以得到立即的情緒需求滿足，而使上網行為得到增強；三是網路的匿名性與虛擬性，因可隱藏身分與個人資料，增加了表達的安全性，而形成了低社交焦慮的人際互動環境並提供了角色扮演的可能，一方面使人們願意有較高的自我揭露，使得線上友誼得以迅速的 formed，一方面則得以嘗試多元的自我認同經驗。王志弘認為，上述網路特性使得人們可以得到現實世界中不易獲得的心理滿足，然而，這也可能使得上網者混淆真實與虛擬之間的界線，進而陷入成癮的處境。

在 2000 年初，特別專注於線上遊戲的成癮研究也開始增加，其紛紛指出線上遊戲令人成癮的結構性特徵。Mehroof and Griffiths(2009)對線上遊戲的結構性特徵作了歸納：(1)持續性(Persistence)，意即線上遊戲世界和線下世界一樣是一天二十四小時持續進行的，不因爲玩家個人的下線而停止。(2)物質性(Physicality)：遊戲世界是一個物質環境，體現了時間和空間的觀念。(3)社會互動：遊戲中存在著促進人際溝通、互動、以及形成團體的機制(如公會、組隊任務)。(4)化身中介的遊玩(avatar-mediated play)：玩家必須透過遊戲角色的創造參與線上遊戲。(5)成長性遊玩(vertical game play)：意味著玩家在遊戲中會經歷進步和累積的過程，例如玩家在遊戲中的等級、裝備、財富都會隨著遊戲過程成長。(6)永久性(Perpetuity)：線上遊戲不像一般的電玩遊戲，有一個最終的終點或結束，新的任務、新的地圖、新的劇情可以不斷被推出，而形成了一個永無止盡的遊戲環境。除了上述幾項線上遊戲特有的特徵，兩位作者也指出線上遊戲與其他線上活動也存在共通特性，即匿名性。這些特性的配合，可以使得自尊低落或有社交處境危機的玩家，在遊戲中重新建立自己的虛擬生活和社會關係，更容易從現實中脫離出來。

有些研究則著重於探討線上遊戲的回饋機制，研究成癮的心理醫師 Sharmat 認爲，遊戲設計者把回饋機制設計在遊戲中，當玩家在玩遊戲時會不時地獲得獎勵，告訴玩家他們「做得很好」，使他們獲得滿足，而想要繼續玩下去(LeClaire, 2006，轉引自李宜家，2008)。而 Charlton and Danforth(2005)也指出線上遊戲的設計使得遊戲者身處於一個故事性的框架背景之中，且在過程中會有許多難以預測的事件發生(例如撿到寶物)，這種設計提供了一種變動比率增強(variable-ratio reinforcement)的制約效果，玩家會期待這樣的事件再次發生，因而沉迷其中。此外，也有學者著重於線上遊戲特有的化身設計，指出線上遊戲的迷人之處在於線上遊戲中的成就是被遊戲化身(avatar)的行動，而非在現實生活中的個體本身的優缺點所決定的。因此有些在現實生活中因先天或後天因素而歷經挫折的個體，可以透過投入線上遊戲而得到現實生活中得不到的滿足感(如外貌、財力、聲望)。此外，遊戲具有「可以重來」的特性，因此在遊戲中的失敗經歷，並不會對遊戲者造成不可挽回的損害。總之，玩家可在低失敗風險的情況下獲得高度的社會心理獎賞，因此容易沉迷其中。(Kelly, 2004)

(三) 網路/線上遊戲成癮對於玩家的人際關係所造成的影響

成癮論述中對於網路/線上遊戲成癮所產生的人際關係的影響多採取取代論的論述。取代論者認為，人一天所有的時間就是二十四小時那麼多，若花費大量的時間涉入線上遊戲，則必然會使人們減少和線下親友相處的時間，甚至於忽略原有的線下社會關係。更有論者認為，投入於線上互動將會使人們在面對面互動的能力上會有所退化，進而使人們迴避面對面互動，而更依賴線上關係。最早投入網路成癮研究的學者之一 Kimberly Young，就是因為周遭朋友因丈夫沉迷網路導致離婚才引起她對網路成癮的興趣。Young(1998)透過 596 位自願受訪者的問卷調查，指出婚姻、情侶、親子、以及親密朋友之間的關係會嚴重地受到重度網路使用的影響。重度使用者明顯地減少了和朋友以及家庭的相處時間，沉浸於新建立的線上關係之中。而隨著投入時間的增加，親人和朋友的抱怨和反彈也會隨之增加，而網路重度使用者又經常會以「否定相處出了問題」或是「隱瞞自己的網路使用行為」做為回應親密伴侶和朋友的策略，進而會加深彼此的不信任，而使關係變得很不穩定，甚至是破裂。

以 Young 此種取代論為基礎的實證研究不勝枚舉，尤其在國內的學術界，其更成為探討網路/線上遊戲重度使用對於人際關係的影響的主要典範。大量針對青少年重度使用網路/線上遊戲的國內研究指出，網路使用的涉入程度越高，會使青少年的「虛擬人際關係」較好，而使得線下的同儕關係和親子關係變差，其涉及的面向包括與親友互動的頻率、自覺受同儕歡迎和接納的程度、以及從親友能得到的情感性支持等。(嚴增虹，2000；王舒葳，2001；黃千芳，2004；蔡沛錡，2004；謝明達，2005；楊易蕙，2005；盧浩傑，2006；傅義婷，2007；許仲毅，2007；李芝熒，2007；蔡秀英，2008)，而僅有少數研究指出重度網路使用對線下人際關係沒有顯著影響或是有正面的影響(黃宇暄，2006；曾家寶，2007)。

除了從沉浸線上關係而忽略線下關係的角度來討論線上遊戲成癮對人際網絡的影響，也有論者指出線上遊戲的涉入會改變個人人際溝通的模式，進而減少面對面的線下互動。方紫薇和張雅嵐(2002)指出，以文字、影像、和聲音作為元素的線上互動，相較於面對面互動，少了非語言的訊息(尤其是肢體)，使得使用

者不會有被觀察和驗證的監控感，可以較輕鬆、隨意地表露自身感受。然而他們發現網路上的高情意表露與線下互動產生的落差，使得某些受訪者認為會對於這種自我表露情境的轉換產生矛盾感，長期使用網路下來將會使人逐漸傾向以線上互動作為人際互動的首選，並盡量減少面對面接觸的必要性。

二、重新問題化青少年對於線上遊戲的重度使用

上述的回顧簡單整理了網路/線上遊戲成癮的文獻，成癮者的社會心理特質、網路/線上遊戲本身的成癮性以及網路/遊戲成癮對於個人人際關係所產生的影響有一系統性的解釋，這種解釋無論是從個人心理因素和社會條件出發，或是從網路本身的成癮性出發，基本上都是環環相扣的。其整體的圖像是：線下世界的負面社會心理推力(不良的心理狀態、人際關係、以及現實生活適應上的困難)，加上網路世界本身的正面拉力，才導致了網路/線上遊戲成癮。當然這些研究確實為某些網路成癮者的處境提供了重要的解釋，然而，我認為這些解釋存在著一些基本預設上的偏誤以及觀點上的限制，而無法充分解釋其他線上遊戲重度玩家，尤其是青少年重度玩家的人際互動情形。

首先在成癮理論的適用範圍上，很弔詭的是，其實大多數網路成癮或是線上成癮研究都沒有直接宣稱將上述的解釋模式套用在網路重度使用者或是線上遊戲重度玩家身上。這意思是說，這些研究其實對於成癮和重度使用都有做出區分，其中重度使用僅涉及參與網路活動或是玩線上遊戲所花費的時間，而成癮則指涉到在本章開頭 Young 所提出的一系列症狀上。然而，在大部分的成癮研究中，都會將重度使用當作解釋網路成癮和線上遊戲成癮的自變項，或者是指出成癮者使用網路的時間或是遊戲時間較非成癮者多(Young, 1998; Young and Rodgers, 1998; Griffiths et al. 2004; Hussain and Griffiths, 2009)。在這種情況下，網路重度使用者以及重度玩家往往被視為成癮者的高危險群來看待，甚至許多研究(尤其是國內研究)會直接將成癮理論的解釋模式套用在重度使用者上，即假定只要玩家花越多時間在遊戲中，其線下生活必然存在較多的負面社會心理推力，並會導致現實人際關係的疏離¹⁶。但 Griffiths and Widyanto(2006)曾針對線上成癮研究做過批判性的回顧，指出網路成癮雖然是確實存在的現象，然而成癮者在所

¹⁶ 見上段關於網路/遊戲成癮對於個人人際關係的影響的討論。

有的網路使用人口中僅僅佔了極少的比例，而王志弘(2009)歸納了目前國內學術界對於網路成癮的研究調查成果，研究顯示青少年的網路成癮盛行率多在一成上下。因而我認為不能夠直接將針對這極少比例的網路使用者和遊戲玩家所提出的成癮理論直接套用在所有的網路重度使用者和重度玩家身上，而應該重新思考重度使用線上遊戲對於玩家的人際關係所具有的意義。

其次，網路/線上遊戲成癮的解釋模式強烈地預設了線下世界與線上世界的二分關係乃至於互斥關係，彷彿只有當人們在線下世界無法自處，才會沉浸於線上世界。然而，國外已有虛擬社群的文獻指出，網路這種新科技並不會徹底改變人們的社會生活和人際互動的方式，而是會日漸整合到人們原有的日常生活中。例如 Wellman 等人(2001)依據 National Geographic 在 2000 年公佈的社會調查，指出人們在網上最常進行的活動是社交活動，諸如發送 e-mail、聊天、玩線上遊戲等等。而在線上人際互動的對象上，他們指出人們大多數的互動對象都是以原本就認識的朋友和親人為主，而其中尤其是以住在附近的親友為主要的互動對象，這顯示即使是在網路時代，「距離」依舊是限制人際互動的重要因素。此外，在互動的模式上，該調查也顯示網路的使用並不會增加或減少面對面或電話互動。如此，頻繁使用網路的結果是增強了與既有線下社會網絡的聯繫，因為其在面對面互動和電話互動之外提供了另一種與親友進行互動的管道。這意味著我們不可能光從線上遊戲的涉入程度就去推斷重度玩家的人際關係，而必須端看重度玩家在遊戲中互動的對象是誰，在遊戲中他們又進行了怎樣的互動，並審視其重度使用線上遊戲的行為背後對應了怎樣的線下社會脈絡。

最後，正如同我在前言中所提及，成癮理論的解釋模式並不適合用來解釋青少年重度玩家的處境。許多有關青少年媒介使用的研究指出，絕大部分的青少年會將各種新媒介的使用整合進既有的同儕網絡之中，且和同儕保持互動連繫也是青少年使用新媒介的主要目的之一，他們一方面會將新媒介當作彼此互動的平台(如利用手機和即時通訊以及玩線上遊戲)，一方面也會在線下生活中談論和交流彼此的媒介使用經驗(Livingstone and Bovill, 1999; Haddon 2006; Livingstone, 2002; Ling and Yttri, 2002)而線上遊戲又是現下青少年最常進行的休閒娛樂之一，且社會學中最基礎的社會化理論也告訴我們，學校同儕是處於青少年階段最重要的參考團體，也是他們進行社交互動的重心。於此我很難接受有人可以假定

一個青少年玩家若是花費很多時間在遊戲中，那他現實中的人際關係便可能有問題。

在此我將重做一次問題意識的釐清，以探討青少年重度使用線上遊戲對其人際關係網絡所產生的影響。首先，既往成癮研究大多關注線上遊戲重度玩家是否有成癮的症狀，並考察易成癮者的社會心理特質即成癮對其人際關係造成的影響，然而卻傾向忽略重度玩家花這麼多時間在遊戲中所為何事，他們跟誰一起玩，玩什麼，又從遊戲中獲得了什麼樣的樂趣和意義，即便確實有成癮研究探討遊戲成癮者的遊戲動機，也指出遊戲中的諸多社會面向如競爭、社交、榮譽和成就感是玩家之所以沉迷遊戲的主要原因(Yee, 2006, Griffiths et al, 2004)，但這些研究並未能注意到在遊戲中互動對象的複雜性，其可能包含了網友以及現實生活中的朋友的互動。此外，這些研究也用一種很奇怪的方式「理想化」了遊戲中的社會互動，即認為遊戲中的社會互動都是令人愉悅而容易使人沉迷的。然而實際上，要遊戲沉迷其實並不是一件那麼容易的事情，而遊戲玩家退出遊戲或是轉換遊戲是很常見的事情，玩家在遊戲中除了愉悅，也經常會有挫折、憤怒、或感到無趣的遊戲經驗。因此我認為，了解玩家們在遊戲中複雜的行動意義以及互動動態，是理解重度使用線上遊戲和青少年的人際關係之間的關連的第一步。其次，成癮研究傾向認為重度玩家是為了解脫現實生活中的種種負面處境，譬如在學校的成績和人際關係不好，才投入線上遊戲世界尋求社會支持和成就感。然而這種觀點不僅過於簡單化重度玩家的遊戲經驗和意義，也預先將重度玩家抽離了現實生活的脈絡，而沒辦法看到重度玩家花了這麼多時間在遊戲上，對於其參與線下的學校生活和同儕互動可能具有怎樣的意義，因此第二部份我將探討線上遊戲在重度玩家參與學校生活和同儕互動中可能扮演的角色為何。最後，除了學校的同儕關係，成癮研究也很重視線上遊戲成癮對於親子關係所造成的負面影響。就這點來看，我認為雖然和父母同玩遊戲的情況並不像同儕間共玩那樣的常見，但我也不認為成癮研究的解釋就是恰當的，而需要加以複雜化。畢竟，雖然父母或許不常和青少年重度玩家一起遊戲，但他們往往是青少年玩家之所以可能長時間玩遊戲最主要的支持來源(如電腦設備的提供)。為何這些重度玩家的父母會願意提供孩子這種可能破壞親子關係的資源和環境？他們的考量為何？而親子之間又會針對重度使用線上遊戲這件事發展出怎樣的管制策略和因應策略？這些都是以往成癮研究未能重視到的親子微觀互動和主觀詮釋面向，而需要進一步探討。

參、研究方法

本研究的關注焦點在於青少年重度玩家的遊戲內部脈絡、學校生活及同儕互動的脈絡，以及家庭內部的互動脈絡，並涉及青少年對於這些互動的主觀意義詮釋。基於本研究所處理的社會現象較屬微觀的社會互動層面，本研究乃是以質性研究法中的深度訪談法作為主要的研究方法。

然而，所謂的「青少年」和「重度玩家」到底應該如何界定？在「青少年」的界定上，我一開始便主觀地直接將對象主要限縮在目前就讀國中、高中職、或五專的學生。我之所以會排除大學生的理由，主要不在於年紀上的考量，而是在於本研究主要希望探討的一個部分是重度玩家的學校生活以及線下同儕互動的脈絡，而處於國中、高中職、以及五專等就學階段的學生，除了其學校的課程安排較具有一致性和強制性，不像大學生在選課和課程安排上有較多彈性，其線下同儕也具有較為固定的社會邊界，即他們會被強制性地分到某個班級，並和這些同學有持續性的實際接觸。我認為挑選這些處於這些就學階段的青少年作為研究對象，可以使得所謂的學校生活和同儕關係比較單純化，使得討論能較為聚焦。至於一開始我不挑選國小生的理由也不是因為年紀，畢竟許多國小五六年級生也都有十二歲，到達法定上青少年的年紀，我當時主要的擔心是在於他們的表達能力可能會使得訪談進行有點困難。然而實際在尋找受訪者的過程中，有一位國小六年級的學生主動願意接受我的訪談，而且在聊過之後也發現他的遊戲經驗十分豐富，並且有很多感想，因此最後我仍將這位受訪者納入我正式的訪談名單。

而在「重度玩家」的界定上，除了其具有高於一般線上遊戲玩家之平均使用時數的意涵外，相關的網路成癮和線上遊戲成癮研究以及新聞報導對於怎樣才算「重度使用」其實並沒有什麼明確的共識，例如 Young(1998)認為像玩線上遊戲這種非工作或課業用途的網路使用，每周使用超過 38 個小時就可界定為重度使用，而王建楠則指出每天 4 小時以上就算是重度使用¹⁷，而柯志鴻則認為每周上網 20 小時以上就有重度使用的疑慮¹⁸。此外，在大部份關於網路使用或線上遊

¹⁷ 「青少年上網成癮家長要特別注意」，民生報，2004/05/05，CR2 版/雲嘉

¹⁸ 「青少年網路犯罪研討 每周上網 20 小時 可能上癮嘍 醫師：醫界研究「網路成癮」是否列為精神病」，聯合報，2003/12/11，B4 版/高雄綜合新聞

戲使用的量化研究當中，很少有研究會在蒐集資料前事先界定何謂網路重度使用或是線上遊戲重度玩家，其中一部分研究會在蒐集資料完後，根據受訪者網路使用或遊戲使用時間的資料分佈狀態，由研究者自行對受訪者的使用程度進行分組(如 Zhao, 2006; Lo et al, 2005)，另一部分研究則完全不會依受訪者的網路或遊戲使用時數做出輕度使用者/重度使用者的分類，而是單純將使用時數視為一比例尺度的變項進行操作，再從使用時數與其他變項的正負相關情形去推論重度使用者的狀況(如 wellman et al 2001)。

在這種無法找到確定標準的情況下，我一開始便做了個比較寬鬆的決定，要求受訪者至少每周平均要有二十個小時的遊戲時間，且限定在學期中而非寒暑假，並須持續半年以上。然而在實際尋找受訪者的過程中，無論是透過面訪或者是透過遊戲網站徵人，都碰到了「一星期玩二十小時算不算重度使用」的質疑。後來我仔細想想，若是受訪者星期假日花整天去玩線上遊戲，那星期一到五的平日可能只要花一兩個小時玩就能符合我所設定的標準了，而這樣要稱之為「重度玩家」確實有點難以說服人。於是我便提高我的尋人標準為每周玩遊戲至少三十個小時，且持續半年以上。根據 2008 年「全國青少年媒介使用行為調查報告」指出，國中生每周使用網路(並不限定於線上遊戲)的平均時間為 16.83 小時，而高中職生則是 20.3 小時，以這樣的網路平均使用時數來看，我認為將每周玩超過三十個小時的玩家稱之為重度玩家應該還算說得過去。

至於實際尋找受訪者的過程，我一開始是採用「關係抽樣法」，說白了就是透過本身認識或身邊親朋好友認識的符合條件的對象進行訪談，然後再使用滾雪球的方式，請這些受訪者幫忙介紹適合的受訪對象。而當我所有關係用盡之後，我便到「巴哈姆特」和「遊戲基地」國內兩大遊戲網站以及 PTT 的各大線上遊戲版去尋求受訪者。其中「巴哈姆特」網站僅願意配合量化研究的進行，而不同意我在站上徵人，於是我最後只有在遊戲基地和 PTT 的遊戲板上徵人。然而我不可能在遊戲基地和 PTT 超過數十個的線上遊戲版上同時進行徵求，其中我主要根據遊戲版的人氣，並考量該線上遊戲的收費方式(免費制或月費制)，挑選了 PTT 的「魔獸世界」(月費制遊戲)板以及遊戲基地的「楓之谷」(免費制遊戲)這兩個版面去發文徵人。

我透過上述兩種方式徵到了十九名受訪者(見表一)，每次訪談的進行時間則從一小時到將近兩小時之間不等。在這十九名受訪者當中，有六對受訪者是相互認識的，一對是兄弟，另外五對則是或曾是同學關係，而其中又有三對受訪者是同時接受訪談的。其中值得一提的是，這些相互認識的受訪者在訪談過程中，都會不經意地或是刻意地提起另外一位受訪者比較不願意為外人道的遊戲經驗乃至於更廣泛的生命經驗，例如某位受訪者跟我說他之所以會退出某款遊戲的理由是朋友都沒有再玩了，但另一位受訪者就提到他之所以退出是因為他開外掛被遊戲公司停權而沒辦法玩。藉著受訪者間的相互描述，某種程度我也可以去驗證他們對於自身經驗的說詞。

而在受訪者的基本人口屬性上，雖然原則上我是希望能夠找到不同性別、不同社經背景、不同就學階段乃至於不同學業表現的受訪者，以便探討不同的線下社會脈絡會如何影響青少年重度玩家的遊戲實作，然而在實際尋找受訪者的過程中確實會碰到很大的難題。首先在性別上，我無論是透過朋友或是請受訪者介紹，都幾乎無法找到女性的重度玩家，主要是因為他們都表示不認識玩很兇的女性玩家，關於這點我也會放在正文當中加以分析。另外在家庭的社經背景上，我也很難在透過朋友或是在線上遊戲版徵人的時候事先確認受訪者的社經背景。唯有在就學階段和就學表現上，我的受訪者涵蓋了國小、國中、公私立高中職以及五專，同時也訪問到了在班上成績不錯以及學業表現不佳甚至於休學的學生，而可以說是達到某種程度的變異性。

受訪者	受訪時間	性別	年齡	就學階段	遊戲齡
阿飄	2009/08/28	男	14	國二	7 年
豬弟	2009/10/13	男	18	高中剛畢業	9 年
豬沁	2009/10/20	男	16	五專一年級	7 年
小新	2009/12/01	男	17	高中二年級	7 年
阿廷	2009/12/07	男	17	高中二年級	7 年
馬鈴薯頭	2009/12/13	男	16	高中一年級	8 年
美猴王	2009/12/22	男	19	高中三年級	8 年
林帥	2010/01/25	男	18	高職三年級	7 年
小白	2010/01/25	男	18	高職三年級	10 年

水藍	2010/03/01	女	16	高職二年級	6 年
小李	2010/03/03	男	17	高中二年級	8 年
七星	2010/03/03	男	17	高中二年級	6 年
呆貓	2010/03/04	男	12	小學六年級	6 年
劉公	2010/03/10	男	16	高職一年級	5 年
威哥	2010/04/05	男	17	五專一年級 (休學中)	8 年
POLO	2010/04/10	男	17	高中二年級 (休學中)	6 年
劍靈	2010/04/16	男	17	高職一年級	7 年
默默	2010/05/05	女	16	高職一年級	7 年
彗星	2010/05/05	女	16	高職一年級	5 年

表一：受訪者列表



肆、為何成為重度玩家？從遊戲中的樂與苦談起

一、多重的社會性樂趣

要了解重度玩家為何會花這麼多時間在遊戲當中，首先必得先理解他們在遊戲世界中的行動，了解他們在遊戲中追求的意義和樂趣為何。這部分我將強調線上遊戲的樂趣乃是以多樣的社會互動形式作為基礎，除了包含與線上遊戲中的陌生人的互動，也包含了與線下同儕的互動，以反駁一般報章雜誌乃至於些許成癮論述中的”孤立的遊戲者”的想像。要先說明的是，以下我所探討的線上遊戲是以多人線上角色扮演遊戲(MMORPG, 往後簡稱線上角色扮演遊戲)以及即時戰略、第一人稱射擊、以及賽車和運動類等線上競技遊戲為主(在文中我會對這兩種遊戲類型的基本特徵加以界定)。而至於像 Facebook 的開心農場這種網頁型線上遊戲，雖然近年來十分流行，然而由於這種類型的遊戲並不在線上遊戲成癮研究的討論中，且受訪者大多也並沒有花什麼時間在這種類型的遊戲上，因此便不納入本文的討論。

(一) 積累式成就

線上角色扮演遊戲具有持續世界(persistent world)的特性，其不會因為玩家的下線而停止運作，因而在其中的遊戲行為是具有累積性的(Taylor, 2002)。玩家可以透過時間的投入，在不斷地打怪、解任務、推副本的過程中持續地提升自己的角色等級，並累積虛擬貨幣以及珍貴的裝備和寶物。這些等級、貨幣、以及裝備寶物是遊戲中重要的遊戲資本，它們不光是能讓玩家挑戰更難更豐富的遊戲內容的手段，而更是遊戲本身的重要目的，它們是成功的遊戲者的象徵，擁有它們，往往能夠獲得其他玩家的高度注目、稱讚、以及尊敬的目光，這給玩家帶來了高度的地位成就感。

客觀可見的成長

玩家在遊戲中之所以能在自身角色的不斷累積和成長中獲得成就感，主要的原因是在於這些累積的遊戲成果都會顯而易見的表現在遊戲特效、角色外觀以及

各種遊戲數值之上。在遊戲特效上，幾乎每款線上遊戲都會設計當玩家角色提升等級時，就會有華麗的畫面表現，而這通常也是玩家在遊戲中期待良久的歡呼時刻，如劉公便提到：「那個時候就覺得升等的時候會很有成就感，因為升等會看到那個光啊，散出來很開心」。而在角色外觀上，越高級的裝備除了擁有較高的能力，通常也都扮隨著越華麗的外觀，而在某些遊戲的設計中，玩家也可透過累積的遊戲幣購買裝飾性的配件乃至於化妝品(如染色劑、染髮劑等)，因此角色外觀通常也可以反映一個玩家在遊戲中的實力和「財力」。此外，在遊戲數值方面，等級和裝備寶物在遊戲中最為具體的作用和表現之一就在於提高玩家角色對於遊戲中的敵人和怪物所能造成的傷害數值。許多受訪者都會侃侃而談自己在遊戲中累積的成果，並描述看到傷害數值不斷提升時的成就感。例如受訪者劍靈在「楓之谷」這款遊戲已累積了三年的遊戲經驗，他在訪談之中經常會岔開話題，不斷地提起並得意於自己的角色有多強的能力：

我是暗夜行者嘛，就血薄，攻擊超爆，超痛，爆擊是五十趴機率，強吧。然後我會影分身，影分身的话會學我的技能，我射兩鏢他也射兩鏢，我射一個大飛鏢他也射一個，這樣就是四下四下。那一百等的話會學到三飛閃，三下他也三下，六下，我爆擊他也爆擊。我現在可以爆六千多了，那配心跳糖就可以爆八千多，八千多已經是很多人夢寐以求的數字了。就是刺客阿，四下一二三四，然後爆擊八千的話兩下爆一萬六拉，然後八千嘛，四千四千，等於說這樣掃一下兩萬四阿，掃一下兩萬四，所以說懂嘛？這已經算是夢寐以求的數字了，以後三飛閃就更恐怖了，六下，就三萬多了吧，這樣就掃很快。

從劍靈的經驗中可以發現，當累積成果都被客觀化，以明確可見的數字或外觀呈現出來的時候，玩家們就可以很明顯地感受到自己在遊戲中的成長和進步，而能獲得高度的成就感。

可預測而穩定的成長

多人線上遊戲的累積特性不僅是明確可見的，它也是可預測且具穩定性的。從遊戲的回饋和獎勵機制來看，無論是提升等級所需的經驗值、每個敵人和怪物

的能力和經驗值、每升一級可以提升多少能力、以及到達什麼等級可以學習哪些技能等，這些設定幾乎都是固定不變的，因此玩家可以預測和確信，當自己投入了多少努力和時間，便可以獲得相對應的收穫和成長。例如受訪者小李便表示他很喜歡這種一分耕耘，一分收穫的感覺：

我覺得...我們玩 RPG 會有一種累積的感覺你覺得嗎？就是說你今天作了這些事情都會記錄下來，然後競技的東西大概就是...沒有手感，可能你玩一段時間之後就會有譬如說低潮期，然後就會很不爽，不高興。不過像 RPG 這種累積的，我還蠻喜歡這種累積的，就是說一直練一直練，起碼它永遠都是這樣子，不會說有一天突然怎麼了。(問：玩競技輸了就是輸了？)就輸了，真的。

小李的說法顯示多人線上遊戲這種可預測而穩定的累積性感受和所謂的競技遊戲形成了強烈的對比。在之後的分析會提到，線上競技遊戲強調的是變化性和不可預測的後果，雖然這類遊戲的過程會較多人線上遊戲緊張刺激，但是輸的時候的挫敗感就會很強烈。

和他人的競爭比較

上面提到了多人線上遊戲的累積特性對於玩家的意義，不過，遊戲中的累積成果往往要透過和他人的比較才會有意義，玩家之間會相互比較誰的等級高，誰的裝備強，誰的金錢多，甚至是誰的角色好看。這種競爭有可能存在於整個遊戲伺服器中的所有玩家之間，例如有些線上遊戲會有「世界排行榜」之類的排名機制，讓眾玩家可以看見哪些玩家最高等、傷害數值最高、或是最早完成某個副本¹⁹的攻略等等。而除了遊戲內建和官方設定的排名競爭機制之外，在許多的遊戲討論區上，玩家之間也會口耳相傳遊戲中有哪些實力很堅強的公會團體，或是有哪些神手級的玩家。而這些正式的和非正式的競爭機制某種程度提供了玩家一組明確的目標，而不至於陷入空練等打怪撿寶卻不知道目的何在的處境。受訪者小李便指出有不少遊戲因為缺乏這樣的競爭機制，導致到了遊戲後期便是無限輪迴

¹⁹ 副本(instance)是指在遊戲中當一個隊伍進入特定區域時，遊戲伺服器為該隊伍所開啓的遊戲環境和關卡，以避免不同隊伍在進行遊戲時互相干擾。

的打怪升等，完全不知道繼續下去的意義為何，便選擇退出了這些遊戲。

不過這種與他人的競爭比較除了受到遊戲競爭機制的設計而促進而出現在遊戲中大多數的匿名陌生玩家之間，另一常見的情況是彼此熟識的網友和線下同儕之間自然就會存在比較的心態。若非涉及與這些同儕之間的競爭比較關係，玩家們反而未必會汲汲營營於追求和累積各種遊戲資本，例如受訪者 POLO，他便描述了與網友互相比較累積成果而瘋狂投入於遊戲的經驗：

顛峰時候超厲害的，根本不會掛[用外掛]，就一直打一直打。然後那時候打就是常常就是，我自己一個人在那邊玩，然後跟別人玩接力賽。(問：接力賽？)就是他們這一攤玩完了說累了要休息，下一攤再跟我一起玩。然後累了，要休息，[另一攤]再跟我一起玩。那時候有些人要打道具，不好打，然後就跟別人打賭說誰先打到，打賭唔驚，不行阿，拼了！整天打，一直打。(所以你基本上算是狂練型？)沒有沒有，不一定。我是要跟別人打賭，或是有目標，不然平時上去玩一玩，亂打嘛，有團，有人一起玩才出去玩，不然就掛著。不然就是人物丟在那邊阿，就逛那有的沒的，甚至，有時候還會，一陣子就是玩遊戲比較多就是開著就掛著，掛著。(中括號為作者補充)

POLO 並不是一個很喜歡練功打怪的玩家，他平常最大的嗜好是研究各種遊戲外掛²⁰，其大部分的時間都是在嘗試什麼外掛比較好用，在哪個遊戲地圖掛比較安全或是比較有效率等等，然而一旦涉及和網友的賭注和相互比較，他也會全心的投入練等打寶的行列。而相似的情況也發生在林帥和小白身上，他們是從國中就認識的好朋友，目前就讀高職三年級，他們在國中時和朋友最常作的休閒活動就是一起玩線上遊戲，且經常爲了贏過對方以及其他同學而玩到沒日沒夜：

小白：然後我是我跟另外一個最瘋，早上要上課喔，我五點就跟另外一個去了[網咖]，然後玩到七點，然後就跑進學校，因為快遲到，我們就

²⁰ 所謂外掛，是一種並非由該程式所針對的軟體原設計公司所設計的電腦程式，用來輔助其所針對的軟體。而在線上遊戲中常見的外掛有滑鼠連點程式、自動練功程式等。眾多外掛雖然可以協助遊戲的進行或是增進玩家的練功效率，但同時也對遊戲的公平性造成不同程度的影響。其中有些外掛程式如自動練功程式會明確受到遊戲公司所禁止(但會不會徹底地追查檢舉則是另一回事)，而有些外掛的使用正當性則處於模糊的灰色地帶。

因為要練功，練「亂」咩，那個蔡 XX 超瘋的。

林帥：然後他們還有一次更扯，線上遊戲嘛，玩到太瘋了，有一次五點去玩，玩到七點，然後還有一個小時，他們就說，好，八點再進去學校好了。然後結果八點還沒進去學校，又開了兩個小時。

小白：然後進去之後，老師直接打給家長，然後我們就被老師打死。

林帥：大家會比較阿，就是看誰等級練的比較高，就會一直練。例如他今天寶物比較好，我就可能晚上吧，在家裡自己開電腦，自己再狂練啊，偷打啊，那打不到，隔天早上再打。

小白：裝備寶物看誰打的比較好。趕快衝啊趕快衝，可能經驗值輸一趴我也要衝，一趴也很重要。錢比較少也要趕快去賺，就是一定要贏啊！

林帥：輸一趴就要衝他一等。

從 POLO、林帥、小白等人的遊戲經驗中可以發現，等級、金錢或是裝備寶物等這些遊戲資本並不能直接引起他們的興趣和投入，而必須要在與他人比較的基準之下玩家才會感到有成就感和動力。而且他們進行競爭比較的重點並非在於贏過遊戲中的多數玩家，而是在於贏過自己的朋友。

不過，這種累積型的成就感除了是透過遊戲中的他人肯定和與他人比較而來，也有可能是透過跟之前自己的遊戲經驗比較而來。受訪者呆貓在「天堂二」這款遊戲中已有了六年的遊戲經歷，不過由於他比較屬於社交型的玩家，喜歡在遊戲裡和人哈啦聊天，因此他的等級雖然在整個伺服器中並不算低，但也稱不上最高等，他自稱像他這樣的等級其實只要練一個月就可以達到了。然而，他還是認為看到自己角色的等級會很有成就感，因為他認為以往的遊戲經驗總是半吊子，從來沒有在其他遊戲中達到過在天堂二這樣「不落人後」的等級。因此，即使客觀來看他在天堂二累積的遊戲資本不一定很高，但在和個人過往的遊戲經驗比較之下卻是有極大的進展，這也可以成為玩家持續進行遊戲的動力之一。

權力感

如果說上述的成就感基本上是立基於遊戲社群成員對於人物等級、裝備、乃至於虛擬貨幣的價值的集體認可下而形成的社會性樂趣，那優越感則是另一種形式的成就感，它意味著遊戲玩家能夠不顧其他玩家的意志而為所欲為乃至於奪取

其他玩家角色的「生命」而形成的權力地位的感受。例如林帥和小白兩位受訪者除了如上述所言投身於與線下同儕的競爭比較之中，他們也喜歡以屠殺其他玩家的方式來彰顯自己的男子氣概以及自己在遊戲中的權力地位：

林帥：最喜歡玩的就是殺人，練高等可以殺人，像那個玩亂阿，玩亂的時候，[等級]排行榜嘛，在第七名。然後練到第七名之後，算了，不練了，就開始殺人。根本不認識的看到就打，因為那個時候，我那個職業是最強的，然後我就用弓箭手，看到人就秒殺了，沒有人打的死我，看到就是被我秒掉了。就是可以稱王，男人嘛，稱王的感覺，I'm King! 看到人就殺，那種感覺那種 fu。

小白：有些人還會說不要殺，然後就掃過去了。就是不要殺，然後就死了，咻，就死了。

林帥：可能跟我的個性有關吧，能贏別人就是很爽，爽到不得了。

除了在「殺人」之中感受到對於其他玩家展現強制力的愉悅感，他們還會進一步的戲弄其他玩家，例如將其他玩家因為被殺而噴出的裝備收集起來放在某個地點，在遊戲中利用公共頻道要這些玩家去取回他們的裝備，然後趁他們跑去拿裝備的時候再次屠殺這些玩家。這種掌控他人生殺大權的優越感受是這種殺人型玩家的重要遊戲動力。

(二) 競技—深度遊戲

玩家們除了在不斷地積累、裝備、金錢等遊戲資本並和他人進行比較的過程中進行比較的過程中獲得成就感，不少受訪者也提及他們喜歡在遊戲當中享受與他人競技的樂趣。此處所指的競技，以 Caillois(2001)的說法，指的是玩家們在完全公平的條件和規則限制之下，在一場場各自獨立的競賽之中憑藉玩家自身的實力和其他玩家較量，達到遊戲設定的目標以取得勝利。一般而言，這種競技的樂趣較少發生於多人線上遊戲這種遊戲類型，而較常發生在即時戰略、運動類、第一人稱射擊等線上遊戲類型中(以下通稱線上競技遊戲)。線上競技遊戲的基本特徵在於它不像多人線上遊戲具有持續世界的特性，這意思是玩家在某一場競技遊戲的勝負或是遊戲成果並不會累積到下一回合的遊戲之中，每重新開始一回合的遊戲，玩家們就會再從同等的立足點上出發，以傳統的遊戲或運動競賽來類比，

線上競技遊戲就很類似於下棋和各種球賽活動，每一場遊戲都是在平等的條件下考驗雙方的實力。每個線上競技遊戲的遊戲目標自然不盡相同，像「Free style」這種籃球遊戲的遊戲目標是在有限的時間內看哪方玩家能得到最多分，而像「魔獸爭霸」這種即時戰略遊戲則是看哪方玩家能夠把對方的部隊或陣營殲滅，但這些遊戲通常都會考驗玩家對於遊戲局勢的判斷力、對對手行動的反應力，以及在電腦操作上的手眼協調能力等。當然，遊戲實力也是要時間和經驗來累積的，然而在競技遊戲中玩家必須在與其他玩家的對抗中實際展現和運用出這些實力才能獲得勝利，而不像線上角色扮演遊戲中會傾向直接與他人比較個人累積的遊戲資本。

變化性與不可預測的遊戲結果

許多學者都曾指出所謂的競技遊戲令人著迷的地方在於其不可預知的遊戲結果(Huizinga, 1998; Caillois, 2001; Goffman, 1961; Geertz, 1973)，因為每場競賽發展的方向是在玩家雙方不斷地互動過程中茁生和開展出來，在短短數十分鐘甚至是短短幾分鐘的競賽中，若任何一方玩家在任一時間點的判斷和操作有些閃失，整個遊戲的情勢可能就會產生很大的變化，甚至因此輸掉該場競賽，因此，一場有深度的競技遊戲總是充滿了高度的不確定性和張力，玩家們會持續投入高度的注意力希望贏過對方，同時在遊戲過程中產生緊張刺激的感受。許多受訪者也都表示競技遊戲不同於多人線上遊戲的樂趣在於全然的技術考驗以及刺激的感覺：

楓之谷就是一直練等嘛，然後信長不會因為大家等級有差距，信長其實沒有等級，信長就是一開始大家都是平等的阿。所以楓之谷就會遇到一些自以為很強的，對阿，我覺得信長真的很好玩，很刺激啊。(小新)

像很多[線上角色扮演]遊戲不就是，框個人，滑鼠點，放技能，然後沒有了，喝水，滑鼠點，放技能...重複這個動作。信長就不一樣，你要想人家什麼時候會出現，就比較多元化啦，就讓你比較思考，像敵人衝過來，你要立刻想你第一個反應是什麼，你比他強你就打他，他比你強你就趕快跑，仙豆抗給它按一按，跳戒順靴飛一飛趕快先跑。這種技術性

遊戲是比技術，等級不重要。(豬沁)

當然，並非每一場競技遊戲都如此不可預測和具有變化性，在雙方遊戲實力差距懸殊的情況之下，很容易形成某方壓倒性勝利的局面，甚至常常會有大幅處於劣勢的玩家在遊戲中途便直接離開遊戲的情況(俗稱中離)。雖然也有像林帥這樣的玩家表示「只要能贏就是爽」，喜歡「虐殺」其他玩家的感覺，然而這樣子的遊戲過程一般比較不會帶給玩家們緊張刺激的感受，而被俗稱「歡樂場」，也就是可以輕鬆隨便應對的一場遊戲。又，以 PTT 的魔獸爭霸討論版為例，不少版友會分享一些遊戲對戰的影片，而其中會被版眾公認為精采的影片絕不會是那些強者虐殺弱者的影片，而是那些實力相當，且在遊戲中有許多精采的來回攻防表現的影片。這顯示許多玩家們之所以投入競技遊戲，不只是為了獲勝，更是在享受這種緊張刺激的遊戲過程。此外要澄清的是，雖然從豬沁和小新的說法來看，這種競技的樂趣似乎要較上述的積累式成就還多，然而其實這兩種樂趣並不存在高低之分，有的受訪者偏好競技類遊戲，有的受訪者則偏好線上角色扮演遊戲，也有受訪者是兩種遊戲類型都玩，且同樣覺得有趣。

(三) 合作—連帶感與責任感的形成

線上遊戲的互賴機制

無論是線上角色扮演遊戲或是線上競技遊戲，在遊戲設計上通常都會強調玩家們在遊戲中的相互依賴(Taylor, 2002)。以線上角色扮演遊戲而看，首先在角色的職業設計上，便會強調不同職業之間的互補功能，例如有些角色的攻擊力高適合給予敵人傷害，有些角色則是擅長治療和回復能力已提升團隊的續戰力。其次，在遊戲內容上，線上角色扮演遊戲中也經常存在需要各種不同職業的玩家配合才可能完成的任務關卡，尤其是當玩家們等級越來越高，遊戲到了越後期，便會出現更加複雜而困難的任務或關卡，並需要更多玩家共同配合才能進行。以「魔獸世界」這款遊戲為例，其中存在許多副本供玩家們冒險，在遊戲初期玩家碰到的副本可能較為小型，僅需要五位玩家的配合，而隨著玩家等級越來越高，就會出現十人和二十五人的高等副本乃至於四十人的戰場等著玩家挑戰。在此，合作不僅僅指涉多人一起玩遊戲的意義，更重要的是，合作意味著遊戲存在著許多變化的可能性。一樣的副本內容，在不同職業、不同能力的玩家的合作下，可以產

生各種可能的玩法。如受訪者阿廷便認為：「找到志同道合的朋友推副本，跟其他玩家去破台，透過不同的小隊的人員配置，來用不同的方式去過關，線上遊戲好玩就是在這裡。」

玩家間的團隊合作依據團隊成員的組成方式又可分為兩種形式，一種是隨機隊伍(random team)，即玩家在遊戲中隨機找其他陌生玩家進行組隊，這種隊伍通常在進行完一次至數次特定的任務或關卡時就會各自解散；另一種是經過安排的隊伍(arranged team)，即玩家們會跟彼此認識的玩家(可能是在遊戲中認識或是線下認識)進行長期的合作。在我的受訪者中，大部分的玩家都表示會有一群相對固定的組隊夥伴，只有當這些夥伴有事沒辦法上線，或是當自己只是進行一些簡單的遊戲任務時，才會選擇和陌生玩家隨機組隊。這一方面是因為有許多組隊任務需要戰術的安排，而在相互認識的玩家之間較容易進行討論和協調，另一方面，則是因為大部分玩家玩遊戲的重要目的是在於和線下同儕或是網友進行社交聯繫，因此自然會傾向找認識的朋友進行組隊。當然，許多玩家也指出，遊戲中長期認識的網友起初大部份也都是因為隨機組隊而認識的，只要雙方聊得來，就有可能將對方加入好友名單或是邀請對方加入自己的公會，持續保持連絡互動乃至於長期合作。

不可替代性與連帶感

由於遊戲內的各個職業經常被設計為擁有不同的功能和特長，這使得合作經常意味著每個遊戲者在團隊中會佔有獨特而難以取代的位置。當玩家與其他網友或是線下同儕形成一相對固定的遊戲團隊，其相互依賴感和連帶感會在一次次的合作經驗中不斷增強，而可能加深彼此之間的友誼關係。例如馬鈴薯頭這位玩家就表示他在「戰地風雲」這款即時戰略遊戲中和某幾位班上同學形成了相互依賴的連帶感受：

像某一些遊戲他的職業劃分，你可能會擔任主角，可是你需要其他角色來輔助，所以變成說，在遊戲的團體裡面，會讓你覺得有一種你跟朋友之間是不可或缺的角色，會因為這種團體朋友之間的依賴和信任感比其他朋友提高非常非常多。缺了那位遊戲，然後當下又找不到其他人來頂

替的時候，就變成說整個沒辦法進行。那個時候就是你知道，如果某個任務沒有你的話沒有辦法進行，那你就會想辦法就是，對同學之間組出來的團體努力，或是就是負責任。像它[戰地風雲]是分七種，遇到敵人就是，因為它整個是從戰場複製下來的，所以那個團體就更加重要。你不可能用手槍就把一台衛星就轟掉，所以你就需要特種部隊用 C4 炸彈把目標物炸掉。有的時候打叢林戰，打叢林戰的時候，你可能需要狙擊手。然後有時候遇到坦克，子彈不可能貫穿，所以你可能需要反坦克兵。

在馬鈴薯頭的班上目前已經超過有十個人在玩「戰地風雲」這款遊戲，他提到透過這個遊戲中的合作機制，他和其他班上的幾位同學形成了相對緊密的團體，他說在遊戲中的合作關係越久，他在線下生活中發生什麼事也比較容易找這些朋友聊，同時聊的話題也會越來越深入。這意味著遊戲中的相互依賴關係不僅僅只存在於遊戲中，同時也可能會反饋到線下生活的互動之中。

(四) 社交之樂—友誼關係的建立

上述關於成就感、競技、以及合作等重度玩家在遊戲中體驗到的社會性樂趣，都是和遊戲本身預設的玩家目標緊密相關的，然而，我們也可以看到許多重度玩家在遊戲之中並不是一直汲汲營營於練功、升等、打寶物，他們也將許多的時間花和他人進行各種與遊戲內部設計的目標不直接相關的社交互動之上，換言之，許多玩家在遊戲中除了認可遊戲的目的，努力累積遊戲資本或是磨練遊戲實力以期在和他人的較量中勝出，他們也渴望在遊戲中建立新的人際關係，或是維繫和線下認識的朋友的情誼。由於下一章我會著重在重度玩家的學校生活以及他們和線下同儕的社交互動，在這個部分我便著重於重度玩家與網友間的社交互動。

有利於社交互動的遊戲機制

線上遊戲不只是一個單純可以讓玩家與陌生人和網友接觸的遊戲空間，其在遊戲機制上更有許多促進玩家間進行社交互動的設計。首先，正如在上段所提過的，絕大多數的線上遊戲在遊戲設計上都會強調玩家間的相互依賴，其表現在遊戲角色功能的高度分化以及需要多位不同職業的角色合作方能通過的遊戲任務

和關卡之上。在這樣的遊戲設計前提下，玩家很難孤伶伶地獨自過關斬將，而往往需要身邊的朋友或是和其他網友的協助和合作，由此陌生的玩家之間便有可能在合作關係之中漸漸發展出友誼關係。其次，線上遊戲基本上都會有讓玩家之間能夠保持長期接觸的管道，其中在個人層次上，遊戲中有所謂的「好友名單」功能，當玩家碰到與自己志同道合的同伴時，可以將對方加入好友，日後當玩家上線時便可以透過這個名單輕易地找到自己的朋友，也可以透過私人頻道與好友進行一對一的交談；而在團體層次上，遊戲中則通常會有「公會系統」的設計，其可以使數位乃至於數百位的遊戲玩家組成遊戲中正式的團體。透過公會，除了能夠進行一些更複雜、需要更多人合作的遊戲任務和內容，玩家們也可以透過公會頻道，即時和公會中同時上線的所有成員進行資訊分享和日常的社交互動。

除了上述線上遊戲特有的機制外，線上遊戲也和即時通訊和 BBS 等平台一樣具有匿名性和物理空間上的隔離等電腦中介溝通的特性。有些受訪者會談到，比起線下的面對面溝通，透過電腦螢幕以遊戲角色和文字與其他玩家互動是一種更容易進行自我表達以及和他人建立關係的互動方式：

遊戲中一定找到人跟我聊天啊，就是比現實容易多。我是隔著電腦跟人家聊天，我可以聊得很自然。如果面對面，像我現在跟你啊，就可能會有點不自然。(問：你覺得線上比較好聊的原因在哪？)我怕尷尬啊，像現在面對面你聽我講什麼，然後要是你沒回應的話我會很悶...像在線上的時候，我可以先想好話題再開始跟人聊，應該說在遊戲中的時候幾乎都是我在想話題，但是面對面的話，我沒有先想過再跟他們聊的話我怕我會講不出來。(你的意思是說在線上聊天你可以比較有掌控性？)可以這樣講。(水藍)

我是跟網路上的人比較能聊得來，跟現實的朋友就還好。(問：你覺得原因是？)我一直都猜是我在現實跟在網路上的個性截然不同，很像雙面人的感覺。(怎樣雙面？)現實中我會比較侷限自己，就是盡量閉嘴這樣，但是網路上的話則是有話就說，畢竟你就是面對螢幕而已，也不用怕說錯話會尷尬什麼的。(那跟同學在線上聊也可以聊很開嗎？)嗯，在線上會聊比較開放。(阿飄)

水藍和阿飄的經驗在這裡頗為相似，他們都認為透過線上遊戲這種和其他人保持物理空間上的隔離的方式進行互動和交談，一方面可以不用擔心他人在面對面情境下對於自身不適當言詞或行為的反應而可能感到尷尬，另一方面也比較有充裕的時間來思考和組織自己的談話內容以展開乃至於主導對話。他們的經驗也十分符合 Walther(1996)對於電腦中介傳播做出的超人際互動解釋模式(Hyperpersonal interaction model)，即認為電腦中介傳播具有可編輯性、物理空間上的隔離以及較充裕的思考時間等特性，而藉由這些特性，人們可以較面對面溝通更容易地進行自我的印象管理(impression management)和自我呈現，也能與他人建立較好的人際互動。

不過值得注意的是，並不是所有受訪者都認為電腦中介的互動模式比較容易與他人溝通以及建立關係，例如豬沁便表示自己並不是很喜歡結交網友或是透過遊戲或是即時通和朋友聊較深入的話題，他覺得由於看不到對方的表情，也聽不到對方的口氣，因而很難知道別人的想法和感覺。這種情況就比較符合電腦中介傳播早期研究中的社會線索稀釋理論(lack of context cues)，即認為電腦中介傳播缺乏了口氣、表情、肢體等富含大量社會訊息的非語言線索，因而不適合進行情感上的互動交流(Sproull and Kiesler, 1986)。另外，豬沁、豬弟、七星、林帥等受訪者都不約而同表示，在遊戲中要一直打字是一件頗麻煩累人的事情，因此相較於線下，他們並不會特別喜歡在線上跟別人聊天，甚至在遊戲中可能會比在線下生活的話要來得少。這也表示玩家的數位素養(digital literacy)²¹高低其實對於他們能否在遊戲中輕鬆地和他人進行社交互動有所關聯，對於熟習電腦打字的玩家來說，在線上和人聊天可能就和吃飯一樣簡單，但對於打字不是那麼熟練的玩家來說，要能迅速打字並跟上其他玩家的談話速度，可能就不是那麼容易。

閒聊、陪伴與情感性支持

其實大部分的網路成癮以及線上遊戲成癮研究都明白指出，網路和線上遊戲中的社交與人際互動是最容易使人沉迷的網路活動類型之一(Young, 1998;

²¹ 數位素養簡單來說指的是取得電腦網路資源，並加以應用的能力，詳盡的討論可見 Paul Gilster(1997)。

Griffiths, 1998; Griffiths and Mehroof, 2009;周倩, 1999), 然而, 很少成癮研究會深究遊戲網友關係的內涵, 而將焦點放在成癮者對於現實人際關係和責任義務的忽略之上。那究竟這些重度玩家在遊戲上和網友的社交互動涉及到哪些層面呢? 首先, 許多受訪者都提到除了打怪練功之外, 聊天是他們最常和網友一起做的事情, 而聊天的內容則會依據他們和網友相處的時間和認識程度的深淺而逐漸擴張。起初通常是從遊戲內容有關的事情聊起, 而隨著相處的時間越來越長, 話題則會漸漸地轉移到往玩家線下的日常生活:

像公會, 剛開始進去的時候, 和網友就是聊一些遊戲的事, 像什麼等級怎樣比較好練啊, 裝怎麼配阿之類的, 聊久了之後可能就會聊一些...突然間會有人講一些, 我今天在外面我幹嘛幹嘛之類的, 什麼我今天很糗啊, 我走路跌倒, 不然就是他們今天在學校有同學幹嘛幹嘛, 聊久了之後就會開始往自己的生活開始講, 一開始一定是先從遊戲裡面開始講, 越來越熟就會開始聊天。就可能會講說老師很機車, 然後問問看其他人意見怎麼樣。不然想說這個老師人怎麼那麼討厭, 想惡搞他一下, 然後大家就會開始講一些很莫名其妙的鬼點子。(豬弟)

雖然說許多受訪者都提到從遊戲內容到線下生活的話題轉移過程, 但一開始這類的話題通常不會涉及太過於私密或較嚴肅的生活層面, 以 POLO 的話來說, 和交情一般或是剛認識不久的網友比較會聊「白癡的」、「生活化的」、「非嚴肅的」的小事情, 例如誰今天褲子破洞或是上課發生怎樣的糗事等等。或許可以說, 這樣的日常生活話題似乎總需要具有幽默的性質, 以和「大家正在玩遊戲」這樣的互動情境能夠相配合。不過, 不少受訪者也提到自己參與的每款遊戲當中, 多少會有一兩個乃至於數個比較要好或是非常要好的網友, 而在跟這些網友相處的時候, 他們有時也會和彼此分享生活中較為嚴肅的話題或是個人的心事:

我有個很好的網友啊, 他是我網公, 我們平常就會分享家事或心事, 他可能就是家裡有人怎樣阿都跟我講, 那我也會都跟他講。然後他現在, 他跟他哥哥是他家裡的經濟來源。因為我認識他的時候他爸爸還在阿, 然後就是相處一段時間, 有感情啦, 我就會跟他講我家怎樣啊。然後他有一天突然講話變得怪怪的, 我問你怎麼了, 他才跟我分享說他爸爸怎麼樣了, 分享失去

親人的那種感覺阿，就像這樣子。(你有把他認定當作男友?)可以這樣講。(有考慮見面嗎?)還在考慮，可能年底吧。(年底?)一起去跨年，因為他其實之前有約我去阿，但是那時候認識還沒到半年，沒辦法。(要是年底約你可能會去?)對。(水藍)

從水藍的經驗可以看到，她在遊戲中結交到了可以傾訴心事的網公，且對她而言，這位網公不是僅存在虛擬世界中的互動對象，而確確實實是她男友。此外，在互動管道上，他們除了在遊戲中互動，也同時也透過即時通訊和手機進行聯繫，且之後也有見面的打算。這也符合 Taylor(2002)的觀察，即遊戲世界和線下世界並非是截然二分的，其中在遊戲中建立的人際關係，有可能在長時間的相處下逐漸延伸至面對面的線下互動關係。

上面談的主要是網友間社交互動中的閒聊活動。但除了聊天之外，玩家們還會利用遊戲中的環境主動創造出一些朋友間可以一起進行的娛樂活動。例如豬弟和七星都提到他們會和網友一起到遊戲中一些特別漂亮或壯觀的場景去觀光和拍照，甚至就是一堆遊戲角色躺在某個山坡上什麼都不做。而美猴王則提到他和網友們利用線上遊戲的環境想出一堆莫名其妙的遊戲：

我們常常在做一些奇怪北爛的事情，像是去雷霆眼躲貓貓阿，(問：那是啥阿?)就是一個人當鬼，然後坐座騎，但是其他人不能坐座騎，然後就是追到他以後，點交易，要是被交易到之後他就要當鬼。然後我們就是開一個團隊嘛，在大地圖上還是看的到。所以這是憑良心玩啊，就是不准開大地圖，可是他開了你也不知道，就玩這些奇奇怪怪的東西。要不然就是把自己穿的跟守衛一樣，然後取名叫暴風城守衛阿，奧格瑪守衛啊然後六十級，在城鎮裡走來走去被誤認為 NPC 阿，就作一些很無聊可是很北爛的事情。其實對我而言，玩魔獸沒有什麼，就是跟那些我沒見過的人刷副本啊，聊天阿，哈拉阿，說一些好笑的事情阿，玩一些北爛的遊戲啦，就比較讓我好像充實了，就不是一個人的感覺。

從美猴王的經驗中，可以看到對他和他的網友們而言，線上遊戲不只是一個具有明確遊戲規則和目標(如累積等級和裝備)的遊戲，同時也是如公園般可供他

們發揮創意自由嬉戲的開放性的遊樂場所。而在這樣的自由嬉戲和閒聊當中，彼此的情誼便得以建立和維繫，給予他一種像家的歸屬感。綜上來看，雖然少數受訪者表示並不會和網友形成深交的關係，然而也有許多受訪者在遊戲中的社交經驗相當程度符合 Rheingold(2000)以及 Wellman and Gulia(1999)對於虛擬社群的功能描述，即認為即使是在目的十分明確(如資訊交換)的虛擬社群中，網友們也不僅僅是進行資訊上的分享，更會自然而然發展出純粹的社交互動以及情感支持。

(五) 身分實驗—自我認同的探索與重構

新身體，新體驗

Turkle(1995)指出從傳統面對面人際互動到以電腦和網路為中介的人際互動的發展中，人們自我認同的形塑過程產生了重要變化：以往自我認同受到家庭和社區終身介入的結果，具有相對穩固的核心認同和中心價值；相反，在資訊社會中，人們的自我認同形塑過程將更具有開放性、流動性以及主動性，人們可以在網際網路上實驗各種不同的身分，並混合、搭配、協調、相互參照並反省這些角色經驗以構成和再構成他的自我認同。而多人線上遊戲，可以說是在近來發展出的眾多電腦中介互動形式中(如郵件群組、聊天室、即時通訊、BBS 等)最具有進行身分實驗潛力的場所之一，因為多人線上遊戲一方面具有電腦中介傳播的匿名性和社會線索稀釋的特性，使得人們有可能暫時擱置現實生活中的各種社會身分(如性別、種族、職業等)與他人進行互動；另一方面，多人線上遊戲有別於其他電腦中介互動形式的地方在於它具有化身(avatar)系統的設計，玩家在進入遊戲時，需要利用遊戲設計給定的一些要素(如性別、體型、膚色、髮型等外觀)來打造自己在遊戲中的人物角色以在遊戲空間中進行各種活動。如果說身體是人們產生和形塑認同的重要根源，那化身系統便意味著玩家們可以打造一個與線下身體截然不同的人物形象，並在這基礎上形成新的互動和認同經驗。

受訪者水藍並不是很滿意自己現實生活中的身體形象，又因為她平時講話較為直接，且音調也較沙啞低沉，便自認給人一種不是很像女生的感覺。她覺得在多人線上遊戲當中，她可以打造一個符合自己理想的身體外觀，而透過這個理想的身體，自己真實的個性似乎也能得到比較好的表達：

人家正常年紀女生就是，那一群女生就是在一起，可是我就感覺，女生不應該這樣子阿，就是怎麼講，講話就是一個感覺就不對阿，我應該像個男生一樣，講話怎麼講...就是我想跟男生講話可以很直接，不用扭扭捏捏的...我不用講說，我明明是女生阿，然後講話就是怎麼講，有點粗阿什麼的。(問:你會覺得你在網路上的個性跟你在日常生活上的個性...)呵呵，一定是不同的啊。因為我創造的角色真的是，已經接近完美了阿。就是長的像我心目中，希望自己是那樣子。在網路上阿，我是隔著電腦跟人家聊天，我可以聊得很自然。如果面對面，像我現在跟你阿，就可能會有點不自然。(那在跟別人互動的時候也是會很直接講話？還是希望比較像女生？)我會很直接，我就希望自己是這樣子，不要讓別人認為我說我是女生，我就講話一定會很細，很怎樣很怎樣的。

有趣的是，水藍創造出來的角色外觀非常符合一般社會大眾對於美麗女體的想像，例如纖細窈窕的身體、飄逸的長髮、水汪汪的大眼睛等，就這點來看，似乎是一種對於女性美的刻板印象的再製，然而在個性上，水藍卻也希望保留她自己本來比較直率的性格。對她來說，在這樣的化身身體和自己個性的搭配下，一方面不僅能讓自己擁有所謂的女性魅力，另一方面卻又不會落入女性應具備溫柔 and 順從等女性氣質的刻板印象和期待，因而擺脫了「正常女生」和「不像女生的女生」這兩種女生形象，而能在理想的身體中作自己。

相較於水藍這種很有意識地透過遊戲化身打造理想的自我形象和表現更真實的自我的玩家，也有受訪者是抱著好玩的心態進行角色扮演卻由於意外的經歷而開始對原先的自我認同有所反思。呆貓是個國小六年級的學生，他認為遊戲生活就是要跟現實生活截然不同才有樂趣，所以他在遊戲中和其他網友聊天的時候喜歡亂掰一些子虛烏有的生活瑣事，或是將學校發生的事情加油添醋一番。此外，他創的遊戲角色絕大部分都是女角，雖然「天堂二」這款遊戲他已經玩了六年，其結識的網友幾乎沒有人知道他線下的真實性別。雖然他只是基於有趣，而不是有意識地要重構自己的性別認同，然而兩次在遊戲中和男網友的相戀經驗，卻意外衝擊了他對於自身性傾向的固有認知：

(問：我也要問一下你在線上的感情經驗。)這個不太方便講，原因是因

為...(你是男男?)對...現在我打死都不爽碰愛情。(所以你這段你是認真的?)不只一段，認真的有兩段。(他們到最後都不知道你的身分?)只有一個知道，然後他就越來越冷漠，一開始還說沒關係的。(這也是你想創女角的原因?)什麼原因?愛情?我是抱著玩玩的心態，結果就陷下去。(所以你是玩玩過後才發現自己也可以喜歡上男生?)也說不上是喜歡，應該算是羨慕吧...覺得他們好強，再說我也不是 GAY。(是喔，雖然線上有這種經驗，但你在線下的性向還是很確定?)恩...只是從未來電，沒跟女生來電過，也沒跟男生拉，更沒有跟人妖喔。(所以你也可以不排除可能性就對了?)不知道，呵呵。

呆貓並不想跟我多談他與男網友的相戀經驗，他從沒跟其他同學或朋友提起這件事情，覺得講了之後一定會招來同學的質疑和嘲笑，然而從他的回應來看，他確實在遊戲的過程中對那兩位男網友產生了某種複雜的感情，而不只是玩玩而已，甚至覺得「不忍心再繼續欺騙」其中一位網友，而坦白自己的性別。此外，他雖然否認自己是同性戀，但卻也不排除在現實中和男生來電的可能性。某種程度來說，這樣的遊戲經歷確實讓呆貓對於自身的性傾向有所反思，而表現出一定的開放性。

戴上不同的面具與人互動

除了透過遊戲化身的打造來進行身分實驗，也有玩家會嘗試以不同的性格和不同的玩家們聊天和互動。在線下生活中，人們每天大部分時間所處的空間以及相處的人群是相對固定的，尤其是學生，大部分的時間都是處於學校或家中，接觸的人群也以同學和家人占大多數，在這種情況下，整天轉換自己的性格與他人互動是件很奇怪的事情。然而在線上角色扮演遊戲中，其大部分的遊戲空間(如打怪練功的地點)都不像學校、教室或是家庭具有排外性，因此玩家在遊戲空間中遇到不同的陌生玩家是很常見的事情。此外，基於遊戲互賴機制的安排，陌生的玩家之間在遊戲空間中也較有可能形成各種有焦點的社會互動如組隊練功或是商品交易，而不會像在線下生活的公共空間中人們傾向有禮貌地忽視陌生人的存在。在這種情形下，玩家便有可能在與不同的玩家接觸時嘗試以不同的個性與他人互動而不用擔心看起來像是人格分裂。受訪者小新便提到，他在遊戲中的樂

趣一部份是在於以不同的個性與其他玩家互動，以了解人們對於各式各樣的人抱有怎樣的看法：

我喔，我有時候會去裝不一樣的人。(問：你說跟網友互動時?)會裝話比較少，然後有時候會裝那個很會罵髒話的，要不然會裝，有時候會裝好像很斯文的樣子，反正就是會戴著很多面具跟人家講話。(跟不同人?)對啊跟不同人，會想要看看大家的反應是什麼，看現在人到底都在想些什麼，就是他們覺得這種人會是怎樣怎樣。

化身的限制

我們雖然可以發現這些重度玩家在多人線上遊戲中打造了與線下生活具有不同外貌或是性格的化身，並透過化身在線上的社會生活中持續地反思、建構並重構自我認同，然而要注意的是，在遊戲中的化身打造並不是毫無限制地任由玩家的想法所進行。Taylor(2002)指出遊戲化身可能具有讓玩家表達真實的自我、建構理想的自我以及反思性地看待自我的可能性，然而他也指出，遊戲化身的創造和行為會受到遊戲設計上的限制以及社會的結構性限制。在遊戲設計方面，他指出化身設計系統中常常隱含了許多設計者抱持的特定世界觀、價值觀乃至於各種刻板印象，例如有些遊戲會傾向將女性角色設計得性感火辣，而裝備也可能會強調身體的暴露，而這樣子的設計會限制人們認同形塑的可能性。²²此外，在社會性的限制方面，他指出人們不一定在自我的建構上不一定有積極的探索，而可能只是不加反思地運用刻板印象進行角色扮演，同時在既存社會規範的影響下，人們也可能對於模糊既有角色期待和各種社會邊界的行為產生焦慮甚至加以批評，換言之，並非各種身體和認同形式都能獲得同等的社會評價，其中某些身體形式仍佔有了正當性的地位。

我的訪談資料某種程度也與 Taylor 的說法相呼應。在遊戲設計機制上，除了 Taylor 提及的化身機制背後預設的價值觀，我從訪談中也發現線上遊戲的收費機制和玩家本身的經濟條件和考量都會影響玩家對於遊戲化身的打造。近年來免費

²² Taylor 在 2003 年的“Intentional Bodies”一文中也更進一步從遊戲設計公司的組織因素、遊戲設計的技術考量、以及設計者的價值觀等角度去分析遊戲設計者在設計化身機制時的考量。

制的線上遊戲在台灣大為風行，而這種免費遊戲的收入來源大多來自遊戲商城，玩家雖然不用花錢以取得進入遊戲的資格，然而有許多能夠提升玩家能力而有利於遊戲進行的功能性物品(如強力的武器)，以及能夠裝飾玩家角色外觀的裝飾性物品(如好看的衣服或是染劑)，都只能夠在遊戲商城中買到。在這種條件下，若不投入一定的金錢，恐怕就很難打造一個自己心目中理想的角色形象。例如水藍就提到她在「楓之谷」這款遊戲中，因為經常被盜帳號，三年下來前前後後就創造了十幾來角色，而為了讓每隻角色都擁有好看的外表，她每創一隻角色就會花上幾百塊給角色買「套裝」。而像彗星這種不想讓遊戲公司賺的受訪者，也坦言自己在遊戲中看到那些身穿豪華服裝的玩家，會有一種抬不起頭的感覺。由此也呼應了 Goffman(1961)的說法，即認為遊戲世界內部雖然有其相對自主的社會規則和價值觀，但仍會受到外在社會生活中的各種秩序，尤其是經濟秩序的滲透和影響。

而在社會性的限制方面，有些玩家確實表示並不認同男生玩女性角色的行為，例如受訪者劉公和豬弟都認為男性玩家使用女性角色是一件很不道德的事情，覺得那些玩家大多是想騙其他男生玩家的金錢或裝備。而劍靈則是提到他自己當初在不清楚遊戲帳號註冊的規則下而變得只能使用女生角色，²³但他會很清楚弟和其他玩家表明自己是男生的身分，而且也會利用道具(如巨大的獅子頭盔)隱藏遊戲角色的女性特徵，以免被別人誤認為女性。從這些說法來看，的確顯示是有玩家對於模糊既有角色期待和各種社會邊界的行為感到不安。此外，豬弟和劉公的說法其實也反映了線上遊戲世界某種程度也複製了線下社會生活中的性別想像，如男性是主動積極的幫助者，而女性則是接受男性幫助的依賴者。由此看來，我們不能過於高估多人線上遊戲中透過化身實驗和建構自我認同的自由，然而從水藍、呆貓、小新等人的遊戲經驗中，我們仍能看到有玩家確實從遊戲中得到這方面的樂趣和意義。

二、遊戲及其不滿

某些遊戲成癮研究會以藥物或是酒精作為比喻，認為線上遊戲具有讓人難以自拔的成癮特質。這樣的說法其實假定了成癮玩家在遊戲中總是非常愉悅的，而

²³ 例如「楓之谷」這款遊戲會依照玩家當觸創設遊戲帳號時所填寫的性別而直接決定遊戲角色的性別，而無法由玩家自己另外決定角色性別。

下線一段時間之後若不能上線就會感到不適或沮喪。然而，從訪談中可發現，許多重度玩家的部分遊戲經驗也常是令人痛苦的、疲倦的、乃至於無趣的。而遊戲樂趣與不滿經驗的相互交雜，也常常成為玩家們在決定是否繼續投入遊戲時的重要考量。

(一) 不得其門而入：何時才能登堂入室

之前討論到，重度玩家在線上遊戲中持續進行遊戲的部分動機是在累積遊戲資本並和他人比較的過程中獲得成就感。然而，有比較，就有輸贏，當玩家花了許多心力時間投入於遊戲之中卻經常比不過別人，就可能會影響到玩家持續參與遊戲的意願。

以線上角色扮演遊戲來看，雖然說前面提過線上角色扮演遊戲作為一持續世界，其具有穩定的累積性特質，玩家只要透過時間心力的投入，一定就會表現為等級、裝備、以及金錢等”遊戲資本”的提升。然而，不同玩家在累積遊戲資本的速度上卻仍可能天差地別，而這又跟玩家本身的資訊素養以及以往遊戲經驗的多寡有關。資訊素養和數位素養的高低，除了可能影響玩家在線上遊戲中的整體行動和流暢度，也可能影響玩家在遊戲中碰到疑問和困難時能否搜尋到有用的遊戲攻略指南或在網上進行求助發問，例如受訪者豬沁還表示，在國中的階段很多班上同學甚至連在網路上下載遊戲都覺得有困難，而需要比較懂網路的同學燒光碟分享給大家，更別提要在網上找遊戲攻略或是發問了。此外，在遊戲經驗的多寡上，大部分的線上角色扮演遊戲和單機版的角色扮演電玩遊戲都具有”進程遊戲”(game of progression)的特性(Juul, 2005)，意思是說遊戲提供給玩家的一系列挑戰基本上會有明顯的方向性，例如當玩家等級低的時候，碰到的敵人和怪物就相對弱小，而升級速度也會較快，而當玩家升級後，就必須去挑戰更強的敵人才能更快地提升等級，而此時若再去打原先那些較弱小的敵人就很難再提升自己的等級，當然，玩家若是在等級還不到的情況下越級打怪，那更是自尋死路的行為。然而，並不是所有玩家都很清楚這樣看似簡單的遊戲邏輯。例如受訪者 POLO，第一次接觸線上角色扮演遊戲是在國中的時候，且之前幾乎沒有什麼電子遊戲經驗，因此他當時不太懂遊戲的邏輯，而進展的相當緩慢：

就有一天他突然提到 RO 這個遊戲。那時候我就完全不了解，以前還有

問過，你們天堂是怎麼玩？砍怪啊。我就說，砍怪這樣練等嗎？對啊。那你們就一直這樣殺怪物不會被你們殺完嗎？他們聊很熱絡阿，什麼寶物，聽都聽不懂。然後就是他介紹我[RO]，一開始只玩一下下嘛，就那時候第一次很好笑，玩一玩，看到這隻怪好可愛喔，捨不得打，就看到隔壁跑來一隻好醜的怪，就馬上跑去扁他了，然後馬上就被打死了，那時候有一些就是很白痴的狀況。(問：意思是不太了解遊戲的...)搞不清楚狀況，然後那時候就是不太會玩嘛。(那有人教你竅門嗎？)沒有耶，他只有帶我，帶練嘛，帶帶帶帶到一半，說什麼他媽來，他要下線，切掉，叫我自己練。然後就自己亂來，就打一下就死掉了。然後就自己練，亂玩，玩了一個多禮拜還是一隻初心者，蠻厲害的...

從上面的訪談稿可清楚看到，當時 POLO 在進行遊戲時並非以自身等級和敵人強度是否相稱，而是以怪物的順眼與否來作為打怪的標準，因而很難在遊戲中有所進展。除了像 POLO 當時這種完全搞不清楚狀況的玩法，也有受訪者的狀況是雖然明白進程遊戲的邏輯，但卻沒辦法用有效率的方式去練功打怪。例如受訪者默默就談到，相較起她哥哥和她朋友彗星，自己的練功方式是有點笨拙的：

默默：他[哥哥]花的時間比我少，但是練的等級比我高，因為他很會計算那個，打那個怪經驗值多少，而且他連個位數都會記，而且他都不用寫下來，就直接記打哪個是多少所以他應該打哪個，他就整個會計算好。

彗星：她就會花很多的心力去打那個別人打一下就可以打倒的那個。

默默：可是現在那是副本模式，所以就會覺得要把怪清光啊。

彗星：其實沒必要清光，別人打一隻怪等於你打十隻，花的水還比你少。

默默：就很想要清光嘛！哼！(問：你自己在打時候會想計算？)會想，但是我不會想那麼多，他們可能會特定打某隻怪，經驗比較高，但是我覺得，像天使之戀二，他就是開自己的副本，我開了這個地圖，就是適合我練等的地圖，我就會覺得那裡面的怪就把他打光啊，那他們就會只特定打某幾隻，然後打王，就算打完這個副本了。可是我會覺得，蛤，這隻小怪，它都生出來了，就打一下嘛。

彗星：你是可憐它生出來卻沒有人打他嗎？

默默：對啊！

從 POLO 和默默的狀況中，可看出能否採取有效率的計算和遊戲方式，對於玩家累積遊戲資本的速度會有很大的影響。而除了默默之外，威哥和豬弟也都指出，當自己在某款遊戲中花了一定的時間，卻沒有辦法在等級或裝備上有所突破時，他可能就會考慮退出該遊戲，而換其他遊戲來玩。這顯示能否在遊戲中透過遊戲資本的累積以獲得成就感確實是部分玩家進行遊戲的樂趣來源，但卻不是一件所有玩家都能輕鬆達成的事情，其中涉及對於遊戲內在邏輯的了解以及有效率的遊戲方式。當然，不見得所有玩家都是以累積遊戲資本作為其主要的遊戲目的，然而，在希望累積遊戲資本卻又不得其門而入的情況下，確實會令某些玩家感到挫折，而決定是否離開遊戲。

(二) 一夕變色：被盜帳號的悲哀

以現金買賣線上遊戲中的虛擬物品和貨幣的交易現象不只是引起了玩家們對於線上遊戲公平性的疑慮和思考，當線上遊戲世界與線下世界的經濟秩序相互滲透，遊戲中的虛擬財貨具有實質的經濟價值的情況下，其對玩家更直接的不利影響在於它引發了許多不肖人士偷盜玩家帳號以變賣虛擬財貨的情形。而越高等、越稀有的虛擬裝備和道具在市場上的價格自然是越高，因此在遊戲中投入較多心力，累積了較多以及較稀有的虛擬財貨的重度玩家自然也最容易成為這些人士下手的對象。就我的訪談經驗來看，至少有一半的受訪者曾有帳號被盜的經歷，而當他們談到這樣的經驗，多半是帶著憤怒和無奈的心情，怨嘆自己長期累積的心血就這樣一去不回，並不會因為它僅僅是個遊戲帳號就能夠輕易的看開，而這樣的經驗，通常也會使他們萌生退出遊戲的念頭：

被盜很可憐好不好，我以前玩打手，身上的錢[遊戲幣]就算了，我身上的裝加起來就兩三億了吧。你知道盜我的很識貨喔，就把我加八攻的手套，還有加八力的披風給偷了，我看到就想，怎麼可能？那時候就算了給他給他，我自己又花點數去賣點，再去買一樣的裝，結果又被盜了。
(問：你沒換過密碼？)有換過，還是一樣。就不想玩了。(劍靈)

(問：你會把帳號賣掉嗎？)除非是被盜，突發事件被盜。主要是發現被盜，就可能物品裝備金錢被盜了一部份，或者全被盜，只剩空帳號，就

想說那就空帳號，就把它賣掉，就不會想玩了。感覺熱忱就沒了，心就沒了，你把東西買回來，那感覺買不回來。(林帥)

後來是因為要考大學，我就去把我人物幹掉了，刪掉了，然後就沒有再碰了。因為什麼刪掉呢，是暑假過後再一點點，有人打電話告訴我說有人盜我帳號在黑 G 的時候，我才把它砍掉了，反正名聲也不好了，也不打算再回去玩了。(美猴王)

從上面訪談資料可看到，雖然都是被盜帳號，但不同玩家碰到的情況和其主觀上的評估也是有所不同。像受訪者劍靈，他一直以來都是會花錢在遊戲中購買虛擬財貨的玩家，碰到這種帳號被盜的狀況，他傾向將其視為純粹經濟上的損失，也認為可以用現金使自己的遊戲角色回復到原本的狀態，其退出遊戲的理由是在於一而再，再而三的被盜帳號使他對於該遊戲公司的防盜措施難以信任。而受訪者林帥，他雖然也會用現金購買遊戲中的虛擬財貨，但他認為自己也花了很多時間心力在經營他的遊戲角色和累積遊戲資本，因此被盜帳號的損失對他而言是不能用金錢加以回復的。而美猴王的情形是，他不僅是被盜走了遊戲帳號，他的遊戲角色還被他人用作騙取其他玩家的虛擬貨幣的用途。通常來說，若有玩家在遊戲中被黑心玩家騙取虛擬財貨，都會在公共的對話頻道中公佈該黑心玩家的 ID 和不良行徑，要其他玩家小心防範與該黑心玩家的來往。對美猴王而言，重要的不是那些虛擬財貨的損失，畢竟他在遊戲中的網友和同學都有提到可以支援他裝備和虛擬貨幣，更重要的是他認為他在遊戲中的名聲和社會評價難以回復而無法和其他玩家進行正常的社會互動，因而決定退出該遊戲。

上面提到的都是玩家因為被盜帳號而決定退出遊戲的情況，然而，也有玩家在經歷許多次的盜帳號經驗卻依然不屈不撓地重新創立帳號進行遊戲。受訪者水藍是「楓之谷」這款遊戲的忠實玩家，她在這款遊戲中被盜帳號的經歷快多達十次，但這完全沒有澆熄她持續遊戲的熱情：

一開始笨笨的，就防盜措施沒作好阿，就是玩幾隻就是被盜，沒辦法還是得砍掉，然後就重練重練。就是橘子公司沒作好保護，有些人被盜很

不爽就不玩了，要心臟夠強的人才能接受被盜這個事實。(問：你被盜大概幾次阿?)大概八九次以上，有一次更扯的是，剛創好角色，我把錢移過去買裝，過十二小時再上線，發現裝都不見了，就是盜超快的。(這樣你還沒喪失玩的動力?)沒有，越挫越勇啊，一直白手起家，買點數，轉換成楓幣這樣子。被盜的時候都會安慰自己說，沒關係，這是最後一隻了，再被盜我就不玩了。有一陣子我就真的不玩了，換別的遊戲，可是別的遊戲玩膩了之後就會覺得說，還是楓之谷最好，因為我已經玩了兩年多，我已經熟透這裡的地圖，都可以背下來念出來什麼的，都已經知道哪裡打怪可以升等最快，我已經練就出方法了，不能太輕易離開啊，不然花費的時間都浪費掉了。

從水藍的經歷中，我們可以發現遊戲資本具有多重的面向。遊戲資本除了客觀化的形式如裝備、道具和虛擬貨幣外，它也具有主觀化的形式，那就是玩家在長期的遊戲經驗中累積起對於整體遊戲設計和運作邏輯的認識和熟悉。對水藍而言，那些客觀化的遊戲資本是可以利用線下生活的經濟資本轉換而得的，然而，對於一款遊戲的熟悉和精通，卻只能透過玩家長期的遊戲經驗才得以可能，這是別人盜也盜不走的。除此之外，在遊戲中經營的人際關係也是水藍的重要考量，她提到每次被盜帳號重新創完角色後，第一件事情就是告訴班上同學和網友自己的新角色的 ID，以重新加回遊戲好友。由上述經驗來看，雖然被盜帳號對於大多數玩家來說無疑是令人痛苦的經驗，然而玩家們根據自己重視的遊戲樂趣，會對於自己被盜帳號的狀況作出不同的評估，進而決定是否繼續留在遊戲當中。

(三) 人際衝突

上面曾提到在線上遊戲當中，玩家的重要的遊戲動機之一在於與他人進行社交互動的社會心理需求，玩家會結識網友、進入公會、對虛擬社群形成認同、與網友形成線下聯繫，或是透過遊戲和線下同儕進行聯繫。然而，在遊戲中發生的社會互動不全是友善而正面的，許多受訪者都談到，無論是和認識的網友和同學，或是和因隨機組隊而有所接觸的網友，乃至於在遊戲中只是擦身而過的陌生網友之間，都可能會發生人際衝突的情形。

遊戲同儕間的人際衝突

在認識的遊戲同儕之間，最常發生爭執的情況就是在團隊合作進行組隊任務或是競技較量的時候，無論是進行遊戲前的組隊安排、遊戲中的合作情況、以及完成任務之後的寶物分配，都可能因為利益衝突或是無法相互配合而產生爭執。以線上角色扮演遊戲的組隊安排來看，由於每個特定的組隊任務或是副本在組隊上常常有人數以及特定職業上的限定，此時在公會中同樣職業的玩家可能就會為了佔據隊伍中的位置而有所爭執。例如受訪者小李就提到自己差點被同個公會中的其他成員給排擠出隊伍的情況：

有些像團長他自己的朋友，或是他自己的怎樣，然後想要出團，就會想辦法把一個人搞掉，然後再換下一個。(問：你自己有作過？)沒有。(有被搞掉過？)有，差一點點。團長的妹妹吧，她是牧師，那時候我也是練牧師，他好像就是為了讓她卡進團隊，然後就是刻意找我失誤的理由，其實後來開出來根本沒有，他就想辦法把我踢掉，可是後來就是團隊其他人有幫我，所以後來就沒事。

從小李的經驗可看出，雖然線上角色扮演遊戲強調玩家間相互依賴的遊戲設計可能促進玩家間的合作和乃至於情感連帶的形成，然而當僧多粥少，可形成的遊戲隊伍和某些職業的玩家數量不成比例的時候，就可能上演隊伍位置的爭奪戰。而在遊戲中的合作情況上，無論是線上角色扮演遊戲或是線上競技遊戲，一般而言都涉及戰術的安排和個別任務的分配，例如有些角色要負責吸引或承受敵人或怪物的攻擊，而有些角色則是要專職於對敵人造成強大的傷害。當玩家之間的步伐無法互相協調，就可能引起激烈的爭執。受訪者美猴王就提到他自己因為在技術上未能達到團長的要求，而被團長痛罵的情況：

後來是我哥，把我拉進一個叫做XXX的公會。就那種不認識的，只是一個大公會而已，才接觸到說領導人那種，很兇，像打副本的時候誰出錯的時候就會很大聲的罵，罵來罵去。他們會打一些比較小的副本的時候我還是會加，可是不太敢加就是，因為怕出錯，因為他就是我公會的人，他知道我是誰，知道我這個ID，如果我坦不好，出了什麼錯...像有一次，我就是跟公會出團，就是坦不好，那時候會長就說那個猴子在作

什麼，媽的爛透了，然後那時候他根本不知道我跟他同公會的，他沒注意到，他對我而言就是一個...站在那裏，就沒特別注意到我是什麼公會。後來就搞得很尷尬，就知道我是這個公會的人，他也沒道歉，我也沒說什麼，就這樣淡淡帶過去。可是我以後就不會跟他的團，靠，衝上了。

雖然有些受訪者提到這種和認識的網友或是同學因為合作不順而爭吵的經驗並不會持續太久，然而美猴王在經歷這段經驗後，就很少再跟公會成員往來，而較多是和他哥的同學朋友在遊戲中來往，因此這類爭執有時也可能會鬧得不可開交。最後，在寶物分配上，一般而言每打完一個組隊任務或是副本時都會其中較強的敵人身上獲得較稀有的裝備，然而裝備的數量通常都不足以分配給隊伍中的每個玩家，因此協調裝備的分配往往是重要而又容易產生爭執的階段。當然，許多遊戲設計本身就會提供一些分配裝備的機制(如隨機分配、輪流分配、依玩家需求分配等等)，而玩家們在出團之前通常也會規定好裝備分配的規則，如可能依照玩家個人對於團隊乃至於整個公會的貢獻程度(例如出過幾次團，完成多少次團隊任務等)來分配裝備。然而，任何的規則在人為的介入下都不可能確保絕對的客觀公正，分裝不公不僅是經常發生的事情，甚至有時候還會發生玩家把某次打副本得到的裝備直接搶走，並直接被趕出公會的情況：

以前公會還發生過事情印象深刻的就是團隊的團長，推完一個王嘛，他就把裝備放在自己身上，就獨吞那個裝備，大家就把他踢出公會了。(他可能本來就不想待在公會?)他帶那個團還蠻久的耶，那個王有打過很多次，因為那個王不好打，然後掉的裝備很好，可是那個裝就是很難掉，打了六七個禮拜，那隻王一個禮拜只能打一次。好不容易掉了，就是骰骰子嘛，別人骰的比他大，他就不開心，就把裝備黑走了。還有一次，也是黑裝的那個團長，有一次出了一個裝備，我跟另外一個人都需要，那個時候公會是算 DKP 的，然後我的 DKP 比他高，應該是我拿的。可是那個團長跟他好朋友，後來就是叫我們用骰子，就骰比他小，裝就他拿走了。(有抗議嗎?)有阿，那時候有抗議，就說我 DKP 比他高阿，那為什麼用骰子。(最後就不了了之?)對阿，就也沒辦法。(那你之後還有理他們?)那一陣子就會比較少跟公會團，比較多跟野團。(劉公)

從這段訪談中，我們可以發現當玩家們若是過於執著於遊戲資本的累積時，有可能形成玩家個人與社群利益間的衝突甚至導致關係絕裂，當然這種關係絕裂的情形光就我的訪談情況來看，較常發生於網友之間，比較少見於線下的同儕之間，這可能是因為網友間並沒有生活在同一個線下脈絡，因而要切斷關係也較為容易。此外，劉公和小李的遊戲經驗也都指出，與在線上遊戲的公會這種虛擬社群之中仍然可能會存在著許多的小團體，而不同的團體和個人也會存在利己和排除他人的心態。在許多分裝規則的並存之下，團長往往會掌有一定程度的規則決定權，這也使得有些團長可能會選擇對自己人較為有利的規則，而引起其他玩家的不滿乃至於激烈衝突。

與陌生人的際衝突

以上談到的是在線上遊戲中相互認識的網友和同學之間所出現的人際衝突情形，除此之外，因隨機組隊而接觸的陌生網友，乃至於在遊戲中只是擦身而過的陌生網友之間，都可能會發生人際衝突的情形。基本上，上述提及在相互認識的遊戲同儕間的團隊合作時可能出現的衝突情形一樣可能出現在玩家與陌生玩家間的隨機組隊之中。因為陌生玩家彼此之間缺乏合作的經驗，在戰術的搭配上較容易發生失誤而容易引起爭執。此外，由於陌生玩家彼此間的匿名性較認識的遊戲同儕間高，加上彼此間沒有預期會再次和對方互動的包袱，這便可能降低玩家對於彼此間的責任感，而較容易出現機會主義式的投機心態或是謾罵言論：

像那種公會團算是還好。可是如果像野團，G團，甚至要搞就直接搞掉。像我碰過，好像說什麼給團長投票表決說，有個人輸出不到...輸出是有到了，可是總傷不夠，然後大家就投票表決說要不要分他G，因為像這種通常大家都選不要分，因為你少一個人分就可以拿多一點啦。所以說公會團的話還是有點合作關係，然後野團的話就打完就算了。(小李)

(問：會在網路上跟人吵架嗎？) 這是一定要的阿。打信長。(為什麼？)起鬨阿，我們就會開始吵阿。(所以你們只會跟認識的人嘴砲？)路人也是阿。還沒打就嘴砲拉，看不爽就嘴拉。我們之前還留手機咧，然後手機留別人的，超好笑。還跟

他說台北車站見。(通常都會為什麼事情吵?)打太爛，不然撿人家裝備，然後就是敵人太囂張。(譬如說?)就「幹廢物」阿，「我很神」阿，就那些國中生說的話。

從上面的訪談可以得知，陌生玩家在因特定遊戲目的(如組隊任務)而暫時形成的聯合中，由於沒有長期互動和情感聯帶的基礎，不僅比較容易出現利己主義的思考，同時也可能傾向用一些簡化的標籤和社會範疇來理解對方(例如「白目國中生」)，使得彼此較不容易給對方留情面而直接開罵。除了上述這種在團隊或是敵對的遊戲互動中產生的利益衝突或是言論衝突，許多受訪者更提到自己曾被毫不相干的陌生玩家騷擾的各種情形。例如在陌生人在路過時搶走自己打到的寶物、莫名地插入自己與朋友間的談話並大肆咒罵、或是在遊戲規則未認可的情境下隨意砍殺路人等。這樣的情形除了造成某些受訪者的不適，也造成他們對於網友的不信任感。



伍、鑲嵌於現實世界的青少年重度玩家—論學校與同儕的脈絡

以往的成癮研究傾向認為重度玩家是爲了擺脫現實生活中的種種負面處境，譬如在學校的成績和人際關係不好，才高度投入於線上遊戲世界尋求新的社會支持以及成就感。這種觀點除了過於簡單化重度玩家的遊戲經驗和意義，也將重度玩家抽離了現實生活的脈絡，未能看到這些玩家花了這麼多時間在遊戲上，對於其參與學校生活和同儕互動具有什麼更豐富而異質的社會意義。在這章當中，我希望能呈現線上遊戲在這些重度玩家的同儕和學校生活中扮演的角色爲何。

一、線上遊戲作爲同儕間的休閒文化

線下同儕互動作爲遊戲主要目的

雖然在上一章我試圖從重度玩家們在線上遊戲中體驗到的諸多社會性樂趣來解釋重度玩家們持續地高度投入於遊戲之中，然而若從線下同儕互動的脈絡來看，其實當我問起這些受訪者當初爲何會想玩線上遊戲，許多受訪者首先提到的都不是線上遊戲本身有什麼吸引力或是哪裡好玩，而是提到因爲同學和朋友們幾乎都在玩，或是在學校聽到同學們都在討論某款遊戲，就自然而然對線上遊戲產生興趣，想知道那些遊戲是什麼，想要跟著參與，以便同學及朋友間的互動交流：

(問：那你當怎麼知道這款遊戲？為什麼想要玩？)知道的話大部分是...其實廣告影響力沒有很大，主要是同學，因為大部分超過一半，班上一半同學都在玩。因為下課嘛，大家都會講，講一講之後就會，因為怎麼講，當你看到同學都在玩的時候，你就會想說，那東西到底是什麼？那時候是我第一次玩線上遊戲。(馬鈴薯頭)

第一個接觸的遊戲就是楓之谷，然後我就不小心迷上了。因為同學大家都在玩啊，想說如果沒有玩的話，就沒有辦法跟別人討論。有時候就是很無聊，不知道要找誰講話，如果有玩遊戲，班上也有玩，我就可以跟他討論阿，分享經驗什麼的，我會很有成就感。(水藍)

馬鈴薯頭提到線上遊戲作為班上大部分同學的休閒活動的這種情況並不是特例。根據兒童福利聯盟在 2009 年作的「台灣兒童線上遊戲行為調查報告」，台灣國小五六年級的學童高達 76% 會玩線上遊戲，且在平日的遊戲時間平均高達 2.77 個小時，顯示線上遊戲確實某種程度已成為青少年的主要休閒之一。而我的受訪者們所處的學校同儕環境大多也符合這種說法，他們大多提及無論是在國小、國中、或是高中職的階段，班上幾乎都會有一半以上的同學會參與線上遊戲，除了在面臨基測或學測等大考的學業階段如國三或高三，或是就讀的科系女性比例較高，玩遊戲的同學可能會較少。在這種線上遊戲極為普及的狀況下，青少年會高度地投入線上遊戲常常不是因為他們線下人際關係疏離而希望在遊戲中尋求新的社會關係，而經常是因為受到同儕影響或是為了融入同儕而採取的行動。例如當我在問到受訪者為何會花這麼多時間在遊戲上的時候，受訪者馬鈴薯頭和豬沁都談到，只有在有線下的同學和朋友參與的情況下，花時間玩線上遊戲才有意義和樂趣：

可能是...那個不知道怎麼講，好玩在哪裡？應該是跟同學們好玩吧。練功是不好玩，就在那邊一直練怎麼會好玩呢？(問：那為什麼跟同學玩就會變好玩？)大家一起練啊，一個人練到一半可以聊天拉勒一下啊。就像打籃球一樣嘛，你自己一個人打籃球好玩嗎？跟別人一起打球比較好玩啊。一個人玩很無趣，真的。我又不是注重每個遊戲都要馬上都練到高等，我沒有差。互動比較重要，不是練功重要。(豬沁)

通常，上去的第一個事情是，先看有沒有同學在上面。有同學的話就大家跑一起，沒空就練等，就是等於就是放學回家之後繼續跟同學互動的另外一種方式，對我而言。如果上線的時候看不到其他人的話，就可能上線看到沒有人在上面，然後就下線，就可能就不會玩。(問：你要玩的前提是有同學在玩？)對，至少要有一位，至少要有同學在線上，如果沒有同學在線上的話，比較不會去玩。(你不會想說單練？)不會，那對我來說太無聊了。(馬鈴薯頭)

馬鈴薯頭和豬沁在遊戲目的上帶有比較強烈的同儕取向，對他們來說，

進入和持續某款遊戲最主要的考量並非遊戲本身有多好玩，而是身邊的朋友和同學是否有在玩。當然這並不代表所有的青少年玩家都是以線下同儕的喜好和參與情形作為投入遊戲最主要的考量，許多受訪者都談到，遊戲的類型、畫面風格乃至於需要投入的金錢多寡都會影響玩家是否要參與某款遊戲。在遊戲類型和風格方面，像呆貓在小六時班上雖然有一半以上的同學都在玩「CSO」這款線上競技遊戲，但他本人就是對這種類型的遊戲不感興趣，所以也不會硬是要加入。而在經濟的考量上，小李、劉公、呆貓等受訪者都提到，像「魔獸世界」、「天堂二」這種每個月都需要付上幾百元的月費遊戲，並不是很容易推廣給同學，畢竟這種花費對於家境一般的學生而言也算是一筆不小的花費，而像「爆爆王」、「卡丁車」、「楓之谷」這類的免月費遊戲，可以自由選擇是否要投入花費購買額外的裝備或道具，甚至像「魔獸爭霸三」則是完全不需要花錢的遊戲，這些遊戲的經濟門檻就小得多，也比較容易在同學間相互流傳推廣。

線上遊戲作為面對面互動之外的重要互動管道

如果說許多受訪者玩線上遊戲的主要理由是為了和融入同儕，和線下同儕有所互動，那我們是不是可以說對這些玩家而言，玩線上遊戲就跟逛街看電影或是打籃球一樣，不過是青少年眾多同儕休閒文化的其中之一？雖然這麼說也沒什麼錯，但這種說法卻會忽略線上遊戲和其他休閒活動的重要差異，那就是線上遊戲可以使人們跨越距離的限制，以電腦、網路以及遊戲介面中介的形式進行互動。而這樣的互動形式，對於某些因為居家距離和家庭管制等因素而無法和同儕從事逛街打球等需要面對面接觸的休閒活動的青少年來說，是最方便與同儕進行互動的管道。例如馬鈴薯頭就明確指出玩線上遊戲是同學朋友之間在無法和進行面對面互動的情況下持續保持互動的重要管道：

通常大部分我們都只是，可能是等於說是下課之後跟朋友之間，就是等於說，一樣再繼續跟朋友互動。這是離開學校之後，因為你總不可能二十四小時都在學校，大家也不可能都住在同一個公寓裡面。就可能有幾個跟你非常要好的朋友，可是有時候因為居住的關係或是其它因素，離開學校之後就沒有辦法在外面碰到面，所以就拿遊戲來取代。或是每個

人補習的時間不一樣，或者是自己本身家長或是對方家長有某些限制，你就可能沒辦法說大家同時出來，所以可能就是在一個遊戲裡面繼續維持。

馬鈴薯頭也談到，在上了高中之後，由於沒有學區的限制，彼此的住家未必都在學校附近，因此和同學的住家距離就顯得比以往更遠，要在放學之後一起出外活動的可能性也大為降低，因而一起玩線上遊戲就變成一個不錯的互動選項。而除了距離因素之外，也有受訪者表示家庭對於外出活動的管制使得他們要出門變得很麻煩，因此不如在家中透過遊戲和同學互動：

出門還要經過他們同意，我覺得很煩，那乾脆不要出門好了。他們還會在那邊就是，跟同學要約出去阿，他們就一直打電話說你幾點回家你幾點回家這樣的，真的很盧阿，幾點回家是我自己時間到自然會回來，你就一直打電話來，然後他們就是久了下來我就很不喜歡，那就乾脆不要出門了這樣子。(水藍)

在新媒介的使用爭論中，一個經常出現的論題是時間取代(time displacement)的問題，其爭論焦點在於新媒介的使用是否會壓縮其他社會活動，如和同儕以及家人出外互動的時間，而其呈現的實證結果常常是正反皆有²⁴。當然，也有受訪者的情況確實是因為參與了線上遊戲，而在其他社會活動(如打球及外出)有所減少，然而，從馬鈴薯頭和水藍的經驗來看，可以知道某部份玩家將大量時間花在線上遊戲的原因並不是因為接觸了線上遊戲之後變得不喜歡和同學朋友出去玩，而剛好相反，是因為要出外和同學朋友互動會因為距離或是家庭管制的因素而顯得困難重重，才會選擇以線上遊戲作為同儕互動的主要選項。像馬鈴薯頭就提到，如果有住在附近的同學，就會比較傾向以一起出去打球，或是到同學家玩作為同儕互動的方式，而要和住得較遠的同學維繫關係就比較會透過線上遊戲。這某種程度也呼應了 boyd(2007)對於美國青少年為何高度參與社交網站(social networking sites)的解釋，她認為美國青少年在公共生活的參與上面臨了法規、家庭管制、以及移動能力(沒法開車)上的限制，而社交網站便是青少年們在這些限制下藉以能夠參與公共生活的重要管道。

²⁴ 可見 Dimaggio et al(2001)對於該論題的文獻整合和探討。

積極創造同儕共玩的機會

一般人對於線上遊戲重度玩家的生活想像就是足不出戶，獨自一人關在房間裡面對電腦螢幕，沉迷於虛擬世界之中。然而，根據我的訪談經驗，我發現他們也會和同儕積極創造各種共玩的機會，而其中除了各自在家進行連線互動之外，許多玩家其實更傾向能在面對面的情境下一起玩遊戲。

網咖是最常被提及的共玩情境，許多受訪者都表示，他們會趁著放學之後或是假日的時間和朋友們一起前往網咖玩線上遊戲。但網咖在許多人的印象中就是嘈雜、煙霧瀰漫乃至於不良分子的集散地，且就我訪談的情況來看，許多愛去網咖的受訪者家中都有不錯的電腦配備和網路連線，那為什麼他們還喜歡到網咖去呢？大致來看，電腦品質和連線速度當然也是某些玩家的考量，但最常被提及的原因就是他們喜歡跟朋友一起玩的感覺，認為在網咖一起玩的樂趣遠遠比各自在家玩來得豐富而有趣：

主要是大家一起在網咖打打鬧鬧那種感覺比較好，就是有朋友在跟你一起玩電腦。不然自己一個人在家，玩到累了，也找不到別人講話，旁邊又沒人。在家就可能玩個一場就膩了，可是在網咖可能一整天下來跟朋友他們玩玩個八場都不會累。(問：那在網咖的玩法是怎樣？)有幾次還更厲害，還會說欸，你來幫我玩你來幫我玩，然後他來玩我的這樣。就是可以一次玩到很多同學的角色。(那是什麼遊戲？)FREE STYLE，就有的人玩中鋒阿，前鋒阿，控球後衛阿，大小前鋒，每個人都不同角色，可以交互玩。(林帥)

我家打太久會管，(他們指的太久是?)他們算是很主觀的太久。有時候心情不好可能兩三個小時就叫你，有時候打一個下午他都沒有說話。那大部分要玩的話，我都會去網咖，因為我不太喜歡人家念。以前信長就是我們國中生就一團阿，就十個人去網咖五打五這樣打，就可以打很嗨。(很常約?)很常啊，以前一下課就去阿。(每天?)差不多吧。(那打完之後就回家?還是會幹嘛?)信長打完喔，就買個飲料啊，檢討一

下怎麼打那麼爛阿。平常下課幾乎都在聊這個，就可能角色技能啊，或是想到什麼新的出裝方法，然後他昨天作什麼事情啊，碰到什麼神手啊，都會聊。(七星)

從林帥和七星的例子可看到，網咖這種有實際面對面接觸的遊戲情境和彼此各自在家上線的遊戲情境對於他們來說具有截然不同的意義。首先，在網咖之中同儕之間的互動方式會更加頻繁和多元，大家不僅僅是各自面對螢幕參與遊戲，更會隨時注意其他朋友的遊戲情況，不時地相互提點或是吐槽對方，可以交換玩彼此的角色，打累了也可以乾脆就隨便閒聊。其次，在面對面的遊戲情境下玩家們可以隨著遊戲過程中發生的各種事件和結果即時地形成各種共同的感受，例如在遊戲中獲勝時可以一起歡呼，輸的時候也可以一起哀聲嘆氣或是咒罵對手等。此外，這樣的共同遊戲經驗，也可以帶到網咖之外的其他日常互動情境中，成為同儕之間聊天的重要話題。最後，網咖相對家中來說是個較不受監督的遊戲情境，青少年們網咖中不需要擔心父母是否會來打擾甚至是禁止自己玩遊戲，因而更能夠沉浸在遊戲互動之中。基於這些理由，許多受訪者會積極尋找一起去網咖的機會，例如小新和他的同學們，即使放學後可能有補習，也會趁其中的空檔去網咖玩個一兩個小時，就為了享受這種熱鬧愉快的遊戲氛圍。不過，也不是所有的玩家都有和朋友到網咖遊戲的經驗或是特別傾向去網咖玩，而這可能和玩家個人家中的電腦配備和家庭管教的態度有關。例如受訪者彗星和呆貓都表示自己家中的電腦配備甚至比網咖還好，而且父母對自己的遊戲行為並不太會加以干涉或管制，因此會覺得沒必要多花錢跑去網咖。

除了網咖之外，學校和同學家也是經常被提到的共玩地點。許多受訪者都有提到在電腦課時和班上同學偷玩電腦的經驗，雖然在過程中比較沒有辦法大聲喧鬧或嬉笑怒罵，而且常常得隨時切換視窗以規避老師的目光而顯得驚手驚腳，不過能在上課的情境下偷玩遊戲，對於課堂規則作些小小的顛覆，甚至在被老師發現的時候全班哄堂大笑，對於某些受訪者來說也是很有趣的遊戲經驗。至於同學家，像豬沁、馬鈴薯頭等受訪者都提到他們很喜歡在假日和幾個要好的朋友跑去同學家玩遊戲，縱使同學家的電腦並不夠所有的人同時一起玩，但是他們都覺得同學間交替輪流玩、彼此看對方玩、相互

評論對方的玩法，也是可以很有趣。綜上來看，雖然我在上段強調線上遊戲具有使同儕間跨越距離的限制進行互動的重要特性，但是實際上，許多青少年玩家仍會盡可能地縮短彼此的距離，在面對面互動的情境下一起遊戲。或許可以這麼說，即便電腦和網際網路已成為這些重度玩家生活中理所當然且不可或缺的一部份，對他們而言，實際的面對面互動對於人際關係的形成和維持仍然具有優先性的地位。

正當的遊戲方式

無論是在一般的報章雜誌，乃至於學術界中的研究和論述，線上遊戲本身經常被當作是解釋青少年學業不佳的原因來看待，認為線上遊戲具有令人沉迷的特徵，使人忽略現實生活中的責任和義務。然而就我的訪談情況來看，線上遊戲作為一種同儕文化，除了促成青少年間的互動交流，人們在遊戲過程中也會形成一些關於遊戲行為的規範和共識，他們彼此之間會去界定怎樣的遊戲方式是正當的，這樣的規範和共識通常會影響一個玩家是否會花很多時間高度投入於遊戲之中。例如受訪者豬弟提到，自己和幾個同學在高中曾經有一段時間玩的非常沉迷，甚至每兩三天就可能有一天的睡眠時間不到一小時，就是爲了要把某款遊戲中的角色等級衝高，然而，在其他同樣也有玩的同學的規勸之下，他便開始反省自己的沉迷行為，並減少自己的遊戲時間：

就我有一次玩網路遊戲，因為那個時候好像暑假吧，因為我們學校暑假也要上暑假輔導，可是就是上四個小時上到中午，就是一回家就開始玩玩到四點，五點，睡一個小時，然後去學校就會精神不濟，然後[同學]就會講說你在幹嘛，我就講說玩網路遊戲，他們就講說幹嘛一直沉迷在上面，然後就說沒什麼意義阿。(他們不會玩?)他們會玩，但是沒有像我這麼兇。他們講過之後我就不會這樣做，因為事實上還蠻傷身體的。因為我覺得作什麼事情都一定要有一些理由，我想做這個事情，你一定要你講過你支持我我才會去作。就感覺上自己去作覺得怪怪的，但別人講說做這個是對的，感覺上作這個事情就是對的，可是明明就是錯的。(所以有人說這個是錯的?)對，我就會開始反省。有些自己熬過夜的人也會過來講，自己有體驗過，自己也知道什麼後果，就跟我講說不要這

樣做，這個說服力是更大。

對豬弟而言，同樣有在玩線上遊戲的同學和朋友往往是較為重要的參考團體(reference group)，他一開始會十分沉迷於遊戲之中也是因為幾個朋友說好要一起狂練等級才搞到徹夜不眠，而在其他同樣有玩的朋友，乃至於也曾經沉迷過的朋友的勸說之下，他才減少自己的遊戲時間。而受訪者小新和小李也有類似的經驗，他們目前都即將升上高三，面臨大考將近的階段，班上在玩同學開始變得比較收斂，會減少遊戲時間有完全退出遊戲的情形。在這樣的氛圍之下，他們也都開始對於自己的遊戲時間有所警惕，覺得應該有所調整。由此除了可看出同儕對於遊戲行為的影響力，也可看出不同的學涯階段(例如是否面臨大考)會影響青少年對於正當的遊戲方式的共識的形成。

豬弟、小李、小新的狀況是因為受到同儕的勸說和影響而減少了自己的遊戲時間，但也有受訪者是完全相反的情況，而這和其所處的學習環境有很大的關係。例如 POLO 提到，他在國中階段時，班上的同學完全都不重視課業，而且也幾乎不存在「應該要念書」的社會壓力，而出現到了即使即將面臨基測全班仍然瘋狂集體遊戲的情形：

國中的學校不重視讀書，大家都在玩。甚至我們國三下學期，那時候我們的電腦老師就是數學老師，我還記的很清楚禮拜四的課，數學、數學、電腦、自修，然後呢？早自習就殺進去電腦教室開始玩玩到中午啦。(問：早自習？全班？)恩，全班都去玩啦，玩玩玩玩到中午。(數學老師不管的？)數學老師他頂多就是把重點教一教，因為他也知道全班學生都沒在聽課，通常都是睡，就是一定要教的東西就教一教，剩下就玩啦。什麼世紀帝國二啦，網路遊戲啦，就是能帶的遊戲就帶到學校去灌阿。(老師他們都不管的？)不是不管，他也沒辦法管。(很多班都這樣？)最扯就是我們班，我們最經典的是，我們全班三十六個，全班超過一半以上基測不到五十分，厲害吧。那時候還記得蠻好笑就是，我們全班就只有一個男的很認真，很認真在讀書，畢業的時候還拿全勤獎，然後結果他是考一百五十幾分。然後那時候第一次成績出來被大家笑，這麼認真還考的比XXX[POLO]還要爛。(你們都知道他很認真？)他不會玩，他

講話就跟我們格格不入啦，感覺就很怪，奇怪阿。(他對於你們玩也沒什麼...)沒有，他也不會講話。(被排擠?)對阿，被排擠被欺負啊。

POLO 當時所處的班級可以說是標準的放牛班，不僅同學之間對於學業沒有任何期待和努力，老師也無心對學生的行為加以管教或介入。在這種學習環境之下，將時間花在遊戲上面才是常態，用功念書的學生反而會變成受到全班排擠的對象。雖然 POLO 也提到他們班的情況是比較誇張的，然而，他的情況也說明，一味地將線上遊戲視為學生荒廢課業的元兇是有欠考慮的想法，學生所處的班級環境和學校環境，往往是更需要加以檢視的對象。

二、隱形的女性玩家—性別化的線上遊戲文化

雖然我在之前強調線上遊戲是一種促進青少年間互動交流的同儕文化，然而在訪談之中我也發現雖然同樣是玩線上遊戲，但是男性和女性在透過遊戲形成和維繫線下人際關係的情況上卻存在明顯的差異。和 Jenson and Castell(2005)的發現一致，當我問到平常一起玩遊戲的對象時，男性受訪者大致上都表示平時在玩遊戲時大多是和其他男性同學一起玩，很少提到有和女性同學一起玩的情況；而在女性受訪者方面，水藍和彗星表示會和男同學一起玩遊戲，而默默表示國中三年都沒有和班上同學玩，只有在剛上高中的暑假時和慧星一起玩過，而沒人提到一群女生同學朋友共玩線上遊戲的情況。換言之，以我的受訪者的情況來看，透過線上遊戲而形成的線下人際連結幾乎只出現在男性同儕之間或是以男性為連結的核心，而較少出現在女性之間。女性玩家若不是打入男性同學的遊戲圈，就是獨自遊玩的狀況。我認為可以從不同性別參與遊戲的比例、遊戲上的偏好、以及人們對於遊戲的性別想像來解釋這樣的現象。

不同性別參與遊戲的比例

為何無論是男性受訪者或女性受訪者都很少和身邊其他女生一起玩線上遊戲？女性參與遊戲的比例偏低可能是其中一個原因，畢竟若是身邊的女生都不玩遊戲，那自然也無法透過遊戲和其他女生形成連繫。當我問到受訪者們從小到大在班上不同性別參與線上遊戲的比例時，絕大部分的受訪者都提到在班上有在玩遊戲的女生寥寥無幾，多則四五個，少則可能一個都沒有，而男生則是幾乎都會

玩，顯示線上遊戲是一種十分男性化的活動：

現在班上幾乎男生全部[都有玩]，然後女生從國中之後幾乎就很少，男生占比較大塊，然後女生則是用無名或是即時通來替代。(女生主要是聊天?)對，女生主要是聊天，男生主要是遊戲。(你有問過女生要不要玩嗎?)有，普遍的回答是玩那個幹嘛?(馬鈴薯頭)

國小六年級的時候是玩 RO，主要是跟班上同學玩。(問：男生女生都有玩?)對...那國中一年級就是玩楓之谷，我哥介紹的。(沒跟同學玩?)不，還是有跟同學玩，楓之谷都是跟國中同學玩，蠻多的，不過都是男生。(女生都不玩?)女生不太玩，不然就是看我們在玩進來玩一下下然後就不玩了。(你問過她們要不要玩?)沒，她們想玩就玩不想玩就不玩。(那女生都在幹嘛?)看電視，她們都是在討論電視節目。(彗星)

從豬沁、馬鈴薯頭和彗星的回應中，可看到在他們所待過的班上不同性別主要參與的休閒活動存在著相類似的區分情況，男同學的共同休閒活動主要是線上遊戲或是打球，而女同學之間的休閒交流則是環繞在電視劇、逛街、及時通訊以及網誌之上。而且這種不同性別在共同休閒活動和社交管道上的差異會隨著年紀的增長而越趨明顯，除了豬沁等人，許多受訪者也談到其實在國小的階段，男女玩遊戲的比例沒有相差那麼懸殊，但是到了國中和高中職，女生有在玩遊戲的比例便明顯地減少，而傾向選擇逛街看電視等其他的休閒活動。此外，根據受訪者們的描述，可看出在他們所處的班上，男生和女生之間對於彼此的休閒活動會有某種程度的不認同甚至是排斥，例如 POLO 就對班上女生都在談論手機、包包之類的事物感到不屑，而豬弟、馬鈴薯頭、和默默則是提到班上女生會覺得玩線上遊戲是件很幼稚或是很沒意義的事情，因此也不會想跟女生討論遊戲的事情。綜上看來，可以看到青少年在成長的過程中會經歷明顯的性別社會化過程，他們在日常生活的同儕互動中會逐漸形成「男女有別」的共識和規範，並表現在日益分化的休閒娛樂之上，導致女性參與遊戲比例偏低的現象，也因此無論是男性玩家和女性玩家，要在身邊找到女性的遊戲同好也變得比較不容易。

不同性別的遊戲偏好差異

除了因為女性參與遊戲的比例偏低，不同性別偏好的遊戲類型的差異也可能是導致男女同學之間較不會透過遊戲進行互動交流的原因之一。國外有研究顯示男性和女性玩家會傾向選擇不同類型的電子遊戲，其中男性相較於女性通常會傾向選擇較具侵略性和競爭性的遊戲(Colwell and Payne, 2000; Hartmann, 2005)，而女性則偏好如「俄羅斯方塊」和「接龍」等較休閒取向的遊戲(Angelo, 2004; KRotoski, 2004)。而在國內研究方面，資策會在 2008 年「台灣線上遊戲玩家行為分析」中提到台灣的女性玩家比較偏好內容、規則、和操作都較為簡單的網頁型遊戲(web game)，而男性玩家則著重於第一人稱射擊和即時戰略等可供玩家間相互對戰競爭的連線遊戲。而波仕特線上市調網也在 2010 年的網路民調中指出，男性玩家較偏好角色扮演、射擊、和動作類型的線上遊戲，而女性則是偏好益智類和模擬經營類的遊戲，這些研究顯示了不同性別某種程度確實存在不同的遊戲偏好。以我的訪談資料來看，有些受訪者碰到的狀況確實與上述情況相符合，例如林帥和呆貓都實際問過班上女同學要不要一起玩，同時也確實遇到過有玩遊戲的女同學，然而由於彼此對於線上遊戲的偏好有所不同，就沒有想透過遊戲和她們交流：

女生玩線上遊戲喔，女生都是玩那種小遊戲比較多，單機的，要不然就是 facebook 的小遊戲。(問：沒有玩那種練功型?)她們說哪來那麼多時間？怕麻煩。我是有在問拉，但就是沒有。(不玩的理由就是麻煩?)他們會說課業都不行了，還要玩那個多累啊。我就說不勉強，就沒聽懂她們真正的意思是什麼，她真正的意思是你與其去玩那個，不如把那些時間花在課業上。(林帥)

男生應該是全部都有玩，女生喔...臉書和摩爾莊園算不算？班上女生有玩的話大部分都是玩這些，她們也有找我玩那個。(問：那你有玩嗎?)玩了兩天就不想玩了...覺得很無聊。(女生沒玩信長或 cs 之類的嗎?)沒有呢，女生偏好可愛的東西。(呆貓)

從林帥和呆貓的經驗可以看到，他們所碰到的有玩遊戲的女同學，幾乎都是不花太多時間在遊戲上的休閒玩家(casual gamer)，且喜歡比較簡單易上手且較屬

休閒和社交取向的網頁型遊戲如 Facebook 上的開心農場，而對於林帥和呆貓在玩的多人線上遊戲或是競技型遊戲不感興趣。在這種彼此遊戲偏好不同的情況下，像呆貓雖然自認在班上和女同學感情不錯，但仍不會透過遊戲和她們互動，而會選擇電視劇或卡通作為共同話題。而林帥雖然也會參與 Facebook 的小遊戲，但是對他而言那只是「種個菜讓別人偷，作個功德」，其絕大部分時間仍是花在和同性朋友一起玩多人線上遊戲和競技遊戲之上。而類似的情形也發生在默默這位女性受訪者上，她個人比較偏好「楓之谷」和「天使之戀」這種可愛風格且操作上較簡單的線上遊戲，她也曾經有嘗試和男生玩過「Free Style」這款籃球競技遊戲，但是玩了一個星期之後就放棄了，因為她覺得那遊戲的動作性太高，講求即時反應，而在遊戲操作上感到應付不來。這些受訪者的經驗意味著遊戲偏好不同某種程度上確實是不同性別的青少年間較不會透過遊戲互動的原因。

對於線上遊戲的性別化想像

除了不同性別參與遊戲的比例和遊戲偏好雖然可能存在某種程度的差異而造成男性和女性玩家都較少和其他身邊女生一起玩的情況，我認為青少年本身對於遊戲的性別化想像，也是強化遊戲行為上的性別區隔以及「孤立的女性玩家」的現象的原因之一。雖然不同性別參與遊戲的比例和遊戲偏好確實存在差異，但這樣的差異其實並沒有非常明顯，甚至有逐漸減少的趨勢。例如資策會在 2010 年的「台灣寬頻網路使用調查報告」中指出，男性參與線上遊戲的比例是 59.31%，而女性雖然參與比例較低，但也有 40.68%，而在遊戲類型上，該報告也指出雖然女性最常玩的線上遊戲類型確實是益智類(31.52%)，但是也有 20.32% 女性最常玩角色扮演類型的線上遊戲，甚至最常玩動作格鬥類遊戲的女性玩家比例(10.72%)和男性玩家比例(13.48%)其實相差很少。而就我的受訪者的情況來看，許多男性受訪者除了愛玩像「CS」、「魔獸爭霸」這種打打殺殺的競技遊戲，其實也都玩過楓之谷或是 RO 這種可愛風格的多人線上遊戲，而女性受訪者雖然都偏愛可愛風格的遊戲，但也有兩位女性受訪者表示自己很愛玩「CS」，很享受把別人「殺爆」的快感。這顯示在遊戲行為上雖然確實存在性別差異，但這樣的差異卻未必非常明顯和極端，然而，人們卻可能在想像中將這樣的差異極端化，並依此著這樣的想法決定要不要和男性同儕及女性同儕透過遊戲互動。

就我的訪談經驗來看，實際上確實有詢問過班上女同學是否有玩遊戲的受訪者並不多，「女同學都不玩線上遊戲」或是「女生都只玩小遊戲」這樣的想法雖然對林帥、呆貓、馬鈴薯頭等受訪者來說是確定的事實，但對於多數受訪者來說卻經常只是他們自己構想出來的情況。例如豬弟、豬沁和 POLO 都沒有和女同學一起玩過遊戲的經驗，因為他們根本上覺得沒什麼女同學會花時間在遊戲之上：

男生的共同活動喔，信長啊，不然就是打球。(那女生會玩遊戲嗎?)女同學喔？不會，不是說玩電腦很少，她們玩電腦就是無名啊，相簿啊，網誌到處逛，那個我就沒什麼興趣。就是到處去看人家的相簿，看人家的日記。女同學玩網路遊戲我是不知道，據我所知蠻少的。可能跟男女之間特定的，那個叫做什麼，可能跟本身的天生的喜好就有關係。(豬沁)

女生就是每天都打網誌，她們就每天上去打文章，然後每天都在更新照片，有些女生比較愛自拍嘛，上去更新照片然後把網誌弄得漂漂亮亮的，花很多心思在上面。(所以玩遊戲真的很少?)應該很少吧。(那玩得兇的呢?)女生玩得更兇的根本就沒幾個，應該不可能。(你沒認識?)我沒認識那種女生玩遊戲玩很兇的，女生應該會為了自己的面貌不會去熬夜吧。(豬弟)

國中男生就打網路遊戲嘛，女生我就不太清楚，就一直在上網啊。(問：女生是比較沒在玩?)她們也是時間都耗在網路上。但不是網路遊戲，那網路遊戲都只有我們男生在玩阿。女生或許是有，只是沒有去了解。(你沒想過說跟女生一起玩?)沒有耶，因為她們就算有玩，也會偏向女性向遊戲。(其實 RO 好像也有蠻多女性玩家?)好像是有...可是那時候其實算小朋友嘛，男的女的，管它的。(POLO)

豬弟、豬沁和 POLO 其實都沒有特別問過班上女同學有沒有在玩遊戲，但他們都很自然會產生一套「女生不愛玩遊戲」的解釋，例如女生比較愛漂亮不會想熬夜玩遊戲，甚至認為男女生天生上就存在不同的喜好，去說明自己為什麼沒

有和班上女同學玩。然而弔詭的是，像豬弟和 POLO 其實在遊戲當中都有和女性網友互動的經驗，也有認識交情不錯的女網友，甚至也提到在遊戲中會比較想要和女網友建立關係或是多聊幾句話，說明他們其實也知道有很多女生也會玩線上遊戲，但是一旦回到了線下的學校生活，他們卻又如此難以想像女同學玩線上遊戲的可能性。像我在和 POLO 的對談中，他一開始其實很自然地將班上不同性別的遊戲行為截然二分，覺得女生都不玩，或是只玩一些女性向的遊戲，但當我提到他當時在玩的線上遊戲中應該也有很多女生的時候，他才改口表示他其實根本沒想過女生玩不玩遊戲的問題。這可能意味著對於遊戲的性別化想像相當程度已經根植於某些人的意識之中，使他們不太能查覺到自身遊戲經驗與觀念的矛盾。

除了上面這些男性受訪者之外，水藍這位女性受訪者也表達了相似的遊戲性想像。雖然前文提過她當初接觸遊戲的重要目的之一是爲了融入班上同儕，但是她在國中階段起初並沒有讓其他人知道她在玩遊戲，因爲她覺得那不太像是女生會做的事情：

我國中跟班上男生開始很親近的時候，是二上的時候才發現我可以這樣子。因為他們那時候還不知道我會玩啊，他們可能想說女生一定不會玩我就不要跟你講啊，我自己也是覺得跟他們講很奇怪。(問：那你什麼時候突然跟他們...)因為有一次我在看[遊戲]雜誌的時候阿，就有男生發現，他說大家趕快來看阿，一起分享這樣阿，就突然被看到了。你在看都是大刺刺在看?)沒有，我都是蓋著課本這樣偷看，假裝我在看課本，然後裡面是雜誌(然後就被發現?)對。(那之後你就會跟班上男同學玩?)對，跟他們玩或是討論秘笈之類的。

在國一的時候，水藍就是個隱形的女性玩家，班上沒有人知道她有在玩遊戲，要不是一次偶然的機會有男生撞見她在看遊戲雜誌，她可能就沒有什麼機會跟班上同學一起玩遊戲了。不過即使有和男生一起玩的經驗，水藍也提到共玩的遊戲類型的限制。例如她提到她會跟男生一起玩的遊戲都是楓之谷或卡丁車這種比較偏可愛風格的遊戲，而像「CS」這種射擊遊戲她雖然也很愛玩，但她就覺得這遊戲太男性化了，不太適合讓別人知道她有玩，所以通常她都只在家裡和弟

弟一起玩「CS」。從上述的經驗，可以看出對於遊戲的性別化想像某種程度確實阻隔了不同性別的青少年在線下脈絡中透過遊戲進行互動的可能，尤其是女性青少年和其他線下同儕進行遊戲交流的機會。

三、線上遊戲作為脫離既存線下同儕關係的替代選項

雖然在上面的討論中，我大多是強調青少年同儕間透過遊戲產生連結和互動的面向，但其實也有少數受訪者是相反的狀況，其不是為了融入線下同儕投入遊戲之中，反而是因為在班上和大部分同學處得不好，而希望透過線上遊戲開展出新的生活和社交面向。像受訪者威哥其實在國小的時候和班上同學都相處得很融洽，然而在小五的時候由於父親去世的緣故，他變得不太愛去學校，經常有一天沒一天的請假不上課。這樣的情況持續到了國中，引起了班上同學的不滿，覺得他憑什麼有權力不去學校，加上班上有些會欺壓同學的小太保，威哥不想屈服於那些人之下，喜歡和幾個同樣被欺負的同學作朋友，因而也成為了那些小太保排擠欺負的對象。在這種情況下，威哥不去上課的頻率越來越頻繁，到了國二便直接休學，被老師引介到某基督教會開設的中輟學校去就讀。而在那段經常中輟的期間中，威哥待在家中的主要活動就是玩線上遊戲，甚至經常從早上起床後就一直玩玩到晚上睡覺。威哥自己很清楚地表示，自己會一直沉浸於線上遊戲之中是為獲得線下生活中難以獲得的成就感受和社交圈：

那時候就坐在家裡不知道幹什麼，那覺得要想找點目標阿，就是在虛擬世界中我可以找到自我，因為等級高，比較會被別人尊敬，而且遊戲中也可以交到很多朋友，那些在現實中找不到的東西，從虛擬中找回來...(問：你會覺得網路上朋友比線下朋友多?)會這樣覺得。(他們都是什麼身分比較多?)通常都是上班族啊，不然就是工作，高中生也是有，只是還沒遇到跟我一樣的人(你是說中輟休學的?)對。(跟上班族也能聊得來?)也會聊得來啊，我本身就是跟比較長輩的比較聊得起來，跟同輩就...可能想法不一致。(差在哪?)可能是因為爸爸過世吧，讓我想比較多，自己就自閉啊，一直想這些想那些，我看到那些同學講話，我就會想他們怎麼會這麼幼稚。(你會覺得你自閉?)以前會有，因為就常關在家裡，加上別人也這樣講我，可能自己就有這種感覺。(你說國中同學?)老師。(老師怎麼講?)他就說不要整天關在家裡，你這自閉兒，宅

男，然後同學也會排擠我啊。

對於一般青少年來說，跟自己年齡相仿的同儕通常會是最聊得來的對象，許多受訪者也提到，自己除了和線下同儕一起玩，在遊戲中多少也會認識網友，而通常比較要好的網友都會是年齡相仿的學生，認為這樣子會有比較多共同話題。然而，對於威哥來說卻是剛好相反，在身邊的那些同學，除了少數兩個由於同樣遭受到他人的排擠和欺負，甚至其中一個以同樣有在國小時喪父的經驗，而比較能夠相互理解並成為好友，絕大多數的其他同學都不能理解自己失去父親後的痛苦和種種想法，使他覺得自己在學校中明顯地格格不入。而在線上遊戲中，由於參與遊戲的網友具有相當的異質性，威哥覺得在中反而可以找到許多較年長或是有較多人人生歷練而可以比較可以理解自身處境，甚至可以給予自己生活上具體建議的朋友：

像我網路上就有認識一個姐姐，然後就彼此很了解，可能就留電話給他，她有時候打電話跟我哈拉，也會聽聽我的煩惱什麼的。還有一些網友會教我一些東西啊，像之前有認識一個蠻好的網友，我也會跟他講一些心情什麼的，然後他有教我一些哲理阿。(問：哲理？)對阿，也不算哲理啦，他是一個信徒，他是信一貫道的，我那時候還沒有受洗，我就可能聽他講一些比如說人對人做事的一些態度和方式，有些還蠻有用的。(譬如？)他改變我一個長久以來的壞習慣，就是我以前可能比較任性，想要那個東西，我就會跟別人一直要。(跟誰？)比如說好朋友啊，他拿到那個東西，我就會一直跟他要，就是我一個壞習慣。家人相處也有阿，怎麼跟家人相處之類的，我也學到了不少...很感謝他們啦。

從威哥的經驗中，可以看到這些網友在他的生活中扮演了舉足輕重的角色，除了經常傾聽他的心情，也會跟他討論一些對人對事的生活態度和方式，因為這些網友的協助和傾聽，威哥除了讓自己的心情能夠得到抒發，同時也能在對待家人或是對待其他朋友等人際關係的對應上有更好的處理方式。雖然威哥這名受訪者確實符合了網路成癮或是線上遊戲成癮的理論的部分說法，即成癮者可能是因為現實生活中的人際關係不好而選擇投入於線上世界之中，然而，相對於成癮研究將這種現象直接看作一種病態且須要加以改正的現象，在威哥的例子中我們卻

可以看到，網友對於威哥所提供的社會支持是非常實質的，因此不應該簡單地用「虛擬的線上關係」這種角度來看待。

四、重度使用線上遊戲作為對於學校文化的反叛形式

以上大多是強調青少年的線上遊戲文化中的社交面向，而較少提到線上遊戲的高度投入與學校課業的關係。對於大部分的受訪者而言，雖然他們花了大部分的課餘時間在線上遊戲之上，但他們的遊戲行為和課業上的要求並未產生明顯的衝突。但我也發現對少數幾位受訪者而言，其在高度投入線上遊戲的行為中明顯表現出對於主流升學文化的拒絕態度，符合了文化研究中伯明罕學派對於次文化的基本分析立場，即將次文化詮釋為一種抵抗(resistance)的形式，在其中，處於從屬地位的群體透過次文化表達出身處於主流意識形態和現實生活條件下所感受到的矛盾和異議(Hebdige, 2005)。

學業的一成不變 v.s.遊戲的無窮可能

我的受訪者美猴王在國中時期是一般人眼中標準的「混學生」，在上課時間要不就是趴著睡覺，要不就是夥同五六個同學朋友翹課，或是跑去廁所抽菸，或是跑去籃球場上打球，不過最常作的還是翻牆出去網咖，一耗通常就是耗到晚上。而回到家後，則通常會趁著父母睡覺之後關在房間裡繼續玩線上遊戲玩到半夜甚至是早上，然後再拖著疲累的身子到學校補眠。對美猴王而言，如此沉迷線上遊戲的生活模式主要是根源於對於學校課業要求和升學文化的不認同：

國中那段時間著迷是因為總覺得生活太無聊了，那時候就狂玩三國阿，然後就一直選關羽阿，一直砍殺別人就很爽阿，就是玩不膩，就是一直上線，打贏了很爽，打輸了不爽，不爽繼續打，爽你也繼續打。那種感覺就是很新鮮，又不像課本一樣那麼死，每件事情都有可能變化，像之前[在遊戲中]被打到快死掉了，也有可能突然反撲之類的，不像書一樣，一直背然後把它背進去開始考試這樣。我本來就不太喜歡被...我很討厭被人家逼迫，如果有人要我念書，我不管他啦，然後就去睡覺之類的。像國文老師他很奇怪，他好像每天看心情，你今天睡覺他不叫你，可是明天睡覺他就把你叫起來叫到教官室之類的，就是一種奇怪的

反覆無常，通常國文課對我而言就是睡覺，不然就是翹課打籃球或網咖。

從美猴王的經驗來看，可以看出在他所處的學校體制之下他完全不能感受到念書本身具有什麼意義，在他的認知下，念書就等於死板的背誦，就是爲了一連串的考試。而老師的管教和懲罰在他來看也毫無邏輯或理念可言，而經常只是老師本身的情緒性反應，可能老師心情好就放著學生不管，心情不好就叫起來罵一罵或是送到教官室。在這樣的教育環境下，美猴王根本就無法認同在學校學習事一件重要的事情，因此便選擇將時間都投入在線上遊戲的世界之中。相較於呆板而毫無變化可言的課文背誦，線上競技遊戲則正如前一章所提到的，存在著無法預知的遊戲結果，即使在遊戲過程中處於劣勢，玩家也可能憑藉著自身的實力和技術扭轉局勢，這樣的刺激感和成就感在和課業生活得對照之下是非常具有吸引力的，這也是爲何美猴王會沉浸於線上遊戲的重要原因。

升學主義下的犧牲者

先前提過，受訪者 POLO 在國中所處的班級讀書風氣很差，到考前全班幾乎仍瘋狂地在玩遊戲，但 POLO 卻意外地在基測時分數考得還不錯。因爲玩線上遊戲的關係，他當時對於電腦軟硬體以及程式設計其實都有在接觸和研究並抱有高度的興趣，於是便想要到公立高職的相關科系就讀。然而，他提到當時的國中非常注重升學率，老師也極力地說服他進入公立高中，甚至會一直說進入公立高職的缺點和壞處，他最後便決定進入公立高中。然而進入之後，他才發覺自己完全不適合那樣的環境，而走上了休學的道路：

講到休學就要提一段故事。那時候國中一直想把...爲了要衝升學率，把學生一直推向公立高中，然後一直在跟你鼓吹公立高中，升上公立大學，這樣才會有成就，有錢賺，或生活比較好，又會說公立高職哪裡不好。可是那時候我已經接觸電腦，就是對這方面，甚至程式、硬體、軟體有興趣了，所以可能就要進公立高職會比較適合。可是我還是笨笨的聽學校的，去公立高中，就變成很吃力，因為感覺那完全不適合我...我們高中也是很重升學率，它非常不注重其他的課程或社團，像什麼熱音社吉他社，他們經費幾乎都是自己出的，然後因為我那時對電腦研究已

經到一定程度，就是我自行組裝，或者是故障排除都有一定的能力，所以我就想加入資訊研究社...結果指導老師只會開空頭支票，他只會叫你拆一拆。我跟他講說你主機板拿過來，上面每個零件我可以念出來跟你講，他們不相信，老師只會說那個小孩子臭彈。更可笑的是他說的好聽，說什麼要給我們研究硬體，結果什麼東西都沒有，好歹至少也要當下流行的硬體買一套給我們裝吧。甚至你要我去教同學，沒問題我很樂意，什麼都沒有，只會要我們做什麼報告，甚至說什麼要收社費，社費最後也不知道到哪去了...所以就感覺這個高中，和我的性向興趣完全不同。

從 POLO 的談話中，可以發現他進了公立高中後雖然感到不適應，但他也曾經嘗試透過社團的參與來發展他本身的興趣。然而他加入資訊研究社後才發現，學校根本完全不重視社團的發展，社團沒有任何來自校方的經費支持，而老師也只會隨口說說要給學生怎樣的環境，卻都沒有付諸實踐。POLO 感到這樣的社團根本是形同虛設，因而也不想花時間投入於學校生活。從高一開始，他幾乎一回家就是在玩線上遊戲和研究電腦直到半夜或凌晨，甚至有一個星期的遊戲時間多達四五十個小時的情況，而在上課的時候就和美猴王一樣不斷地補眠，而形成了一種與主流價值截然相反的學生生活模式：理想上學生應該將心力投入於課業之中，而晚上則應該有充足的睡眠時間以確保隔天上課的體力，然而 POLO 卻是在上課時間睡覺，以確保回家之後有充分的體力玩遊戲和研究電腦。這樣的生活到了高二下學期，由於重新分班後班上同學對於電腦和線上遊戲有興趣的同學變少，變得和班上較沒有話題，加上在課業上越來越應付不來，POLO 便決定休學，打算之後以肄業資格去考科技大學。

在抵抗與妥協中來回掙扎

雖然我們可以看到，美猴王和 POLO 高度投入線上遊戲的行為背後雖然充分表現了對於僵化單調的教學現象以及升學主義價值的不滿和拒絕，然而他們在這過程中也仍經常對自己的行為感到懷疑或是有罪惡感，覺得自己沒有符合他人的期待。如同 Hebdige(2005)所言，次文化群體除了透過自己的行為和風格表達對於主流意識形態的異議之外，仍會多少受到主流的偏好解讀(preferred reading)，即受到大眾傳播媒體青睞，並且透過其傳播的意義和詮釋鎖影響並有一定程度的同意。而且像透過線上遊戲所形成的共同群體，並不像伯明罕學派所

探討的次文化群體如龐克族那般具有相對穩定的組織規模、組織結構、乃至於有獨立刊物之類的發聲管道，而通常僅是數個人或十數個人形成的鬆散群體，因而他們對於自身行為的解讀可能更容易受到大眾媒體或是師長和家長權威的論述所影響。例如像美猴王就提到，他在國中雖然非常叛逆，很不屑學校的課業和老師，然而當回到家躺在床上，卻總有種「一事無成」的罪惡感：

在網咖裡可能就是「X 你娘」拉，「X 去那邊拉」之類的，就雖然罵髒話感覺是不好聽，可是就是有一種很親切的感覺。就是這樣一直玩，一直跟他們玩，這種感覺比較，一種比較假象的充實。(問：假象？)對，就感覺你生活好像過的非常愉快，可是通常晚上的時候，感覺好像什麼事都沒有作之類的。(你是說正事嘛？)對，就是沒有念什麼書，也沒有對社會貢獻什麼阿，呼出的空氣都是骯髒的。(所以你自己通常會有這樣的感覺？)對，我好像從國小開始睡覺的時候，就會胡思亂想一些事情。所以我這段期間晚上有段時間是睡不著的，就一直在想說奇怪，好空虛喔，什麼之類的，又沒念什麼書，然後就起來開始玩電腦，開始忘記一切，然後去玩，嗨到快死掉的時候就跑去睡覺了。

從美猴王的經驗，可以看出主流價值觀對於他的影響仍然非常大，雖然念書對他而言就是死讀和背誦，他仍然會覺得念書應該是件很重要的事情，而對於自己終日耗在網咖的行為感到焦慮和矛盾甚至無法入眠。在這種情況下，遊戲便又成為他暫時逃避內心焦慮的抒發管道。後來他國中基測考得並不理想，而接受父母的建議進了重考班。由於重考班的花費驚人，他才意識到父母對自己多好，對於他們感到很愧疚，覺得自己很不懂事，然而重考班卻又是更僵化、更逼迫學生的學習環境，在接下來的一年中，他就在這種高壓的學習環境和充滿罪惡感的心情下硬是把自己逼上了一所高中。然而在長期接受高壓的教育和逼迫後，他變得更不想碰書本，進了高中以後他也坦言自己玩的比國中時期還要兇。而現在美猴王已經高三，即將面對學測大考，他雖然因為自己的遊戲帳號被盜而決定退出遊戲，然而他對於拿起書本仍是感到十分抗拒。整體來看，雖然我們看到 POLO 和美猴王雖然在他們的遊戲行為中表露出對於教育的主流意識形態的不滿，但這樣的抵抗形式並不能從根本上改變他們所處的教育環境，他們終究要面對主流意識形態的影響，並在抵抗和妥協之中來回掙扎。

陸、線上遊戲進入家庭

本章要探究的是青少年重度使用線上遊戲的家庭脈絡。在一般報章雜誌乃至於線上遊戲成癮研究的論述當中，我們最常看到的討論是青少年沉迷遊戲後對於親子關係造成的種種負面影響(如親子互動頻率的降低或是衝突的增加)，以及家長該如何防止青少年沉迷網路。但弔詭的是，在上述的觀點下許多家庭的親子關係和日常生活雖然看似受到線上遊戲的入侵而飽受威脅，然而重度青少年玩家之所以能花這麼多時間玩線上遊戲，形成以線上遊戲為核心的休閒生活型態，往往是在家長的實質支持下，如電腦設備和零用錢的提供才得以可能。因此我認為，在探討線上遊戲對於親子關係的影響前，必須先探討家庭為重度玩家提供了怎樣的遊戲環境和條件。此外，線上遊戲成癮研究主要是以量化方法中的橫斷式研究呈現沉迷線上遊戲對於親子關係的影響，但較無法深入青少年重度玩家和家長之間在關於遊戲行為上的協商和衝突等動態的互動過程，以及他們對於彼此行為和態度的主觀認知。因此，在本章當中我也將探討當重度玩家花了大量時間在遊戲上，會如何影響家庭內的互動關係，家長是否會對子女的遊戲行為加以管制，管制的原因和手段又有哪些，而玩家們又如何看待和回應家長的反應。

一、 家庭作為重度玩家的根據地

(一)舒適的遊戲基地

青少年重度玩家的家庭究竟為這些玩家提供了怎樣的條件？以我的訪談情況來看，我發現大部分的受訪者通常在國小的階段，家中就已經提供足以讓受訪者長時間玩線上遊戲的數位環境。在今日，家中有台可以上網的電腦並不是什麼新鮮事，資策會 FIND 在 2009 年所作的「我國家庭寬頻現況與需求調查」中指出，台灣家戶電腦普及率達到了 85.7%，而連網普及率則是 78.7%，顯示電腦和網際網路的高普及性。然而，要形成以線上遊戲為主要休閒活動的生活型態，除了家裡起碼要有台能連線的電腦外，玩家還必須確保他能夠穩定地、長時間地使用電腦而不受打擾或中斷，這主要是受到遊戲設計上的限制，因為在大部份的線上遊戲中，比較困難的任務或是副本通常都需要一小時乃至於數小時以上的時間

來完成，而沒辦法暫時中斷或是分次進行。此外，玩家並非隻身參與這些任務和副本，而往往是和其他線下朋友或網友共同參與的，若是玩家時常突然中斷遊戲，就會拖累其他人無法進行遊戲，甚至可能導致爭吵或衝突。不過許多受訪者都表示他們不會碰到這種問題，因為其家中往往不只有一台電腦，且通常都有一台自己專屬的電腦，故不會碰到家中其他成員需要使用電腦而必須中斷使用的情況：

我之前[小學五年級之前]家裡不只有我一個，那時候我們家還有寄養的人，所以我也會跟家裡寄養的那些人一起玩。(家裡有多少人?)就我爸爸，那時候我爸爸還沒過世，就是我爸爸媽媽還有我，還有兩個寄養的人。(那不就要有三台電腦才能一起玩?)對啊。(所以一次買三台?)對對對，那時候一次買三台電腦，就那種九八的。(威哥)

我們家有三台電腦，兩台筆記型一台桌上型。(問：家裡幾個人?)三個，爸媽跟我。(那為什麼需要那麼多台電腦?)三個人都要用啊，而且我爸他還蠻喜歡電子產品，有出什麼新的都會想買。(家裡經濟狀況 ok?)之前不錯啊，現在是還好。(小李)

Livingstone(2002)和 Haddon(2006)指出，在許多已開發國家當中，兒童和青少年的生活經驗出現了重大的轉向，也就是越來越從家庭之外的公共空間中缺席，而轉向在家庭，尤其是自己的臥室之中進行各種休閒和社會活動，且這些活動主要是圍繞在各種新媒介(如電視和電腦)的使用之上。他們認為之所以會出這種臥室文化(*bedroom culture*)的趨勢，一方面跟新媒介的製造成本不斷降低有關，使得高比例的家庭能夠負擔購買越來越多的新媒介，促成了富含媒體(*media-rich*)的家庭環境，並使得兒童和青少年擁有越來越多屬於自己的資訊科技產品；另一方面則是因為家長對於孩子在外安全的關注的提升，使家長傾向將孩子留在家中。而就我的訪談情形來看，除了威哥和小李，大部分受訪者也同樣表示父母曾為他們購買專屬於自己的電腦，且電腦通常會放在他們的臥室，這個部分支持了 Livingstone 等人的發現。當然，並不是所有家庭都會為受訪者購入專屬於他們的電腦，且大部分有為受訪者購買電腦的家庭也都曾經歷過家中只有一台電腦的狀況。然而，即使這種情形下，受訪者們也都表示自己通常擁有那台電

腦的優先近用權，即使父母有使用電腦的需求，也通常會讓小孩優先使用：

家裡大概一開始只有一台，後來就變成三台。(為什麼那麼多台?)我一直霸占電腦啊，然後我爸媽都不能用，然後就各買一台。(你爸媽用電腦都在幹嘛?)我也不知道在幹嘛，用電腦看新聞啊。(小新)

(一開始那台桌上型就在你房間?)沒有，一開始只有一台，就放在客廳。第二台之後就開始放我房間。(那放客廳都是誰在用?)不一定，一般來說都是我在用啦，偶爾我爸爸也會用。剛剛也說過因為爸爸和媽媽都要用，所以後來我們又再買了兩台。(小李)

(你是怎麼接觸到線上遊戲的?)看到爸爸在玩，我就想玩玩看，然後爸爸就讓我玩了。(你們全家都愛玩嗎?)的確，不過媽媽是還好，媽媽比較不喜歡在電腦前面坐那麼久。(但也會玩嗎?)嗯。(所以家裡是一台電腦?)兩台。(通常都是誰在用?)哥哥不玩天堂二，所以，兩台都玩不同遊戲，通常是我 and 哥哥在玩。(呆貓)

從小新、小李、和呆貓的經驗中，我們看到即使家中的電腦資源不夠家中成員同時一起使用，且父母也有使用電腦的需求，然而他們的家長仍會選擇優先讓小孩先使用電腦，甚至爲了讓全家人都能使用進而再多買電腦，由此可看出這些受訪者的家長們十分重視孩子們的休閒生活需求，並願意提供他們舒適的遊戲環境。不過也有受訪者完全不符合上述的情況，像劍靈由於和威哥一樣父親早逝，其家裡的經濟條件並不好，家中的電腦設備和連線速度都很差，因而當他想玩線上遊戲的時候大部分都是跑到同學家和同學一起玩居多，可見家庭的經濟條件仍然對於家中的數位資源高低有所影響。

(二)家長提供舒適遊戲環境的考量

根據上面的討論，可以發現大部分的受訪者都表示從小家長便爲其提供了充分而舒適的電腦配備以及遊戲環境，進而促成了以電腦和線上遊戲爲主要休閒活動的生活型態。然而，對比於新聞報導中常常見到有父母對於孩子成天沉迷線上遊戲而感到憂心忡忡，這些受訪者的家長當初爲何願意提供孩子這樣的遊戲環境

(即便也有許多家長後來也對於孩子重度使用線上遊戲的行為感到不妙)? 這是我接下來要處理的部分，不過要實際接觸到受訪者的家長實有困難，以下的分析多是從受訪者本身對於父母行為的理解出發，因而難免有不全和偏頗之處。

理所當然的玩具

Drotner(1992)認為，不同的世代對於新媒介會產生不同的理解和運用模式，如父母輩可能會期望小孩將電腦用在學習用途，然青少年作為新媒介的消費主力，對於新媒介的使用通常是感性的和享樂主義式的，而世代雙方對於新媒介運用模式的理解不同，是造成世代衝突的原因之一。然而就我的訪談情況來看，雖然我不太清楚這些受訪者的家長是否期望子女能透過電腦進行學習，但許多受訪者都表示家長們常常都是在為了滿足小孩想玩線上遊戲的需求之下才購買電腦或是提高家中的連線速度：

對，從小房間就是一人一台。(一人一台? 你們家有幾個人?)五個人。
(一人一台?)不是不是，就是爺爺爸爸媽媽我跟弟弟阿。爸爸有一台，我跟弟弟各有一台。(怎麼會那麼多台?)對阿，他[爸爸]就怕我們打不夠阿。(所以原本就是想買給你們玩?)對啊，他當初就想說反正只是電腦而已，你們想玩就買給你們玩啊，應該不會有什麼影響。(水藍)

因為看同學都在聊線上遊戲，我就好奇說那是什麼東西，那以前家裡可能經濟還算 OK，我媽就幫我買一台電腦啊，然後申請寬頻。(所以你是知道同學都在玩，就跟你媽說你想玩?)對啊，然後她會說什麼考試好一點就買給你啊。(阿廷)

從這兩位受訪者的家長的反應，可以看到即使是父母輩，對於電腦功能的理解上也不會侷限在資料處理、蒐集或是做功課等工具性運用的層面上，相反，他們都很清楚小孩要買電腦就是想玩線上遊戲，同時也明白其他青少年也都在玩線上遊戲，知道那是屬於現下青少年非常普及的一種休閒形式。在這種情況下，只要是在家庭經濟能力可及的範圍內，買一台電腦給小孩玩線上遊戲，就跟以前的家長會買機器人或洋娃娃等玩具給孩子玩是一樣理所

當然的事情。

對於子女出外安全的關注

前段提到，Livingstone 等人對於臥室文化的增長的解釋在於家長對於子女出外安全的關注的提升，而上一章也曾提過，有些受訪者之所以會花大量的時間在線上遊戲之上，一部分是因為他們基於家長的管制而缺乏出外和同學朋友互動的機會。而在我的受訪者當中，多是年紀較小或是女性的受訪者會碰到這種家長對於出外活動的管制的情況。除了上一章我曾提過水藍家的例子，目前就讀國小六年級的呆貓和國中二年級的阿飄也都提到家裡有類似的情況：

到現在我都沒和同學出去玩過，除了校外教學和畢業旅行。主要是因為爸媽不放我出門。(為什麼?)他們寧願我在家打電腦也不讓我出去玩啊，他們說怕我有危險。(危險?)不知道耶，可能是因為我現在近視 100 度，散光 400 度。不過就算我能出門，我同學也都不太能出門，鎖以也沒差。(呆貓)

因為我爸媽從小就有限制，所以我通常都不出門，(爸媽門禁很嚴喔?)也不是這麼說，應該說他們從小就不鼓勵我出門去玩，我出去的話最多也只是去學校，不然就是離家近的親戚家裡。所以我平常幾乎都是待在家打電腦或是看電視。或許也是因為這樣促成我愛家的個性吧，哈哈。(阿飄)

在兩位受訪者的經驗中，我們可以看到他們的家長都傾向認為在休閒生活方面，讓孩子待在家玩線上遊戲或是看電視都是比讓孩子出去外面玩還來得安全的選項，因而他們寧願提供小孩較好的電腦配備和遊戲環境，讓孩子傾向待在家中進行休閒。

線上遊戲作為保母

除了像呆貓、阿飄等的家長會傾向讓孩子在家玩線上遊戲是基於對於孩子外

出可能會碰到各種危險的考量，另一種有點類似的情形是有些家長會透過讓小孩玩坐在電腦前玩線上遊戲，以分擔自己照顧或陪伴小孩的責任並藉以得到更多的時間來作自己想作或需要作的事情。換言之，對於這些家長來說，電腦和線上遊戲具有某種類似保母的功能。例如威哥和小白這兩位受訪者都清楚地談到這種狀況：

小五的時候我爸爸去世啊，那之後我就有時候開始會間斷請假，可是沒有連續請，可能三天一次四天一次，那通常都是待在家玩。(那你媽就讓你請?)對阿，就是太寵我了。(所以你在在家玩她都不會管嗎?)偶爾會念幾句啦，不過那時候我媽媽在開補習班，她也變得比較忙，比較少時間陪我。(晚上會很晚回來?)嗯，她從下午開始上課。(威哥)

我是國小三年級開始玩線上遊戲，當初家裡還沒有電腦，所以都去網咖玩，而且一開始是我媽帶我去的，還幫我辦會員卡。(你媽帶你去?)就是去網咖啊，因為她常常會去逛街或是出去玩什麼的，怕我無聊，然後就帶我去那邊玩。(那之後你就常去網咖?)對，從小在網咖玩玩到國三。玩超久的，那時候暑假一天有十一個小時都在網咖，平均一天花費要三百塊。因為我開十一小[時]要一百八，然後還要吃東西吃什麼飯啊飲料啊厚片我都在那邊吃。(每天都是?)假日阿，暑假的話就是每天，平常放學也是直接衝網咖，因為在隔壁而已，那大概就到七八點八九點，然後就回家，因為在家裡附近。(那去網咖的花費你零用錢夠用嗎?)夠啊，都夠用。(小白)

就威哥家的情況來看，由於當時威哥爸爸突然間去世，母親變得要一肩扛起家中的經濟負擔，陪伴小孩的時間變得相對少了，在心有餘而力不足的情況下，因而也比較放任威哥將大部分時間花在玩線上遊戲，讓線上遊戲取代自己的陪伴。而小白家的情況則比較不同，小白的媽媽是全職的家庭主婦，照理說有充分的時間陪伴小孩，然而母職的承擔對她並非是甜蜜的負擔，而是限縮自己休閒時間的枷鎖。而網咖一方面能提供長時間的休閒娛樂，另一方面也能提供飲食服務，對她來說是最能夠分擔自身母職的場所，因而她便選擇讓小孩待在網咖，以便於進行自己想要做的休閒活動。由此來看，雖然許多遊戲成癮文獻擔心線上遊

戲會使親子互動的頻率降低，甚至導致衝突，但對於某些家長來說，需要持續地關注孩子或是和孩子保持很高的互動頻率其實是種負擔，在這種情況下，線上遊戲反而有可能是家長能夠在不用投注太多心力就能確保孩子平安無事或是不會無聊的重要寄託之一。

遊戲世代成為了父母

其實「父母為何會給孩子提供舒適的線上遊戲環境」這種問題之所以成立，通常是先假設了父母本身並不玩線上遊戲，才衍生出要不要給孩子好的遊戲環境的考慮，如果說有些父母本身平常就將線上遊戲當作嗜好，那家中自然會有充分的遊戲環境，而父母也沒什麼理由會反對小孩玩線上遊戲，甚至可能會帶領小孩或陪小孩一起玩。雖然根據資策會 FIND 在 2010 年「台灣寬頻使用調查報告」，12 到 19 歲的青少年仍是線上遊戲的主要使用族群，其中 90.91% 的人玩過線上遊戲，然在 35 歲以上的受訪者玩過線上遊戲的比例也介於 16.92% 到 36.36% 之間，顯示即使已到了作為人父人母的年紀，其中會玩線上遊戲的人也並不罕見。例如小林便提到自己最早接觸線上遊戲的時間是在小學三年級，當時他玩遊戲的主要原因是因為媽媽在玩，而他的主要任務就是幫媽媽練功升等，直到六年級他才開始自己和同學找遊戲玩，創立自己的遊戲帳號。此外，呆貓也提到他在小學一年級就接觸到了線上遊戲，契機是因為爸媽都有在玩，看著看著便產生了興趣，而由爸爸帶領進入遊戲當中，而在那之後的六年歲月，呆貓雖然也有自己和同學玩其他遊戲，但他都有持續和父母一起玩「天堂二」這款線上遊戲。在這種家長也有玩甚至是全家會一起玩的情況下，家長會自然提供充分的遊戲環境，就如呆貓所說的：「他們自己也要玩，當然電腦會買好一點啦，網路當然會牽好一點啦。」

二、家長對於青少年重度玩家的態度和管制

雖然在上面的討論中，一方面可以看到這些重度玩家的家長們基於線上遊戲是當下十分流行而普及的休閒活動、孩子在外的安全考量、以及缺乏時間照顧孩子等各種理由而提供給他們舒適的遊戲環境，進而促成了他們以線上遊戲為主要休閒的生活型態，但另一方面，在面對這些受訪者將大量時間花在遊戲之上時，我發現除了少數家長會完全保持完全放任的態度，許多家長其實或多或少都會對受訪者的遊戲行為採取管制的手段，且這些家庭在管制的程度上也有相當的差

異，有的家長可能只是隨口念幾句，而有的家庭則可能會演變成完全禁止小孩玩遊戲的狀況。接下來我要談的便是家長們對於受訪者的遊戲行為採取的管制策略，以及試圖解釋不同的家庭在管制態度和策略上的差異。以下我試圖根據家庭對於受訪者遊戲行為的管制上的差異，區分出三種家庭管制的類型來進行討論：放任型、條件介入型、禁止型。當然此處所做的分類僅是便於討論，類與類之間經常也僅存在程度上的差異而非絕對的區隔。

所謂放任型家庭，是指家中除了規定睡覺的時間，幾乎完全不會對於孩子的遊戲行為進行限制或管制的情況。呆貓、小白、豬弟、豬沁兩兄弟的家庭都可以算是這種類型的家庭，在這些受訪者的家庭中，幾乎不存在任何關於玩遊戲的規範。像呆貓、豬弟和豬沁會提到他們從小回到家可能花一點時間把功課做一做，晚飯吃一吃，其餘時間就都可以拿來打線上遊戲，而在國小的時候家中可能會規定九點十點是上床睡覺的時間，而隨著年齡越來越大這樣的規定以會越來越寬鬆，可能玩到十一二點都沒問題。而小白的家庭則如前段所言，提供給小白足夠的零用錢讓他從國小到國中都可以不分平日假日每天都待在網咖待到八九點，而回家之後小白也會在家裡玩到十一二點。至於為什麼家長不擔心這些受訪者花這麼多時間在遊戲上？學業表現的維持是其中一個原因，例如呆貓、豬沁和豬弟都表示自己的成績並沒有因為玩遊戲而變差，因而父母覺得沒什麼差。此外，和父母的互動關係也是一個因素，像豬弟就提到雖然自己花很多時間在遊戲中，但父母叫他做什麼事像是下樓吃飯、看電視或是打掃他也會去，父母就覺得說即便他玩這麼久的遊戲也沒有變壞，就覺得沒必要干涉。最後，父母本身有參與遊戲也是重要的原因之一，例如呆貓就提到他每次回家爸媽不僅僅是不會管制他的遊戲行為，反而還會迫不及待地叫他趕快上線請他教他們遊戲的玩法或是幫忙打字。

而條件介入型的家庭則是指家裡主要會設定課業上的條件和門檻，若是小孩的學業表現沒達到門檻的話就可能會對受訪者的遊戲行為加以干涉，小李、小新、阿飄、劉公、彗星等受訪者的家庭較為偏向這種類型。在這種家庭之中可能會存在限制型和說服型這兩種管制策略，其中限制型策略指的是直接對孩子的遊戲時間加以限制，像是規定每天只能玩多久或是玩到幾點。例如阿飄就提到家裡原本規定自己可以玩到晚上九點，但有一陣子自己的成績有點退步，家長就將遊戲時間限制在八點之前，等到成績提升之後才又放寬時間。而說服型策略則是指

父母會用說服的方式，希望小孩不要花這麼多時間在遊戲之上，例如小李便提到他爸爸會試圖轉移他的注意力，希望他去念書或是帶他作一些其他的活動，像他提到國中有一年的時間他就完全不碰線上遊戲，而喜歡和爸爸以及鄰居去下棋。

至於禁止型的家庭則是指家裡完全禁止小孩玩線上遊戲的狀況，其策略除了口頭禁止受訪者玩遊戲，也有家長會將受訪者在家中近用電腦的管道完全隔絕，例如將電腦放到父母的臥室。水藍、美猴王、阿廷等受訪者的家庭完全符合這種情況。有趣的是，在我問到的所有的禁止型家庭，都曾經歷過放任型家庭的階段，這意思是說水藍、美猴王、阿廷其實都經歷過一段完全不受到任何管制的時期。而之所以這些家長會轉變為完全禁止的態度，倒不見得是因為小孩的學業表現有變差的傾向，如水藍和美猴王都提到因到了國三基測大考將近的時候，雖然自己的成績並沒有明顯的變壞，但父母意識到自己的小孩功課似乎不夠好，因而才完全禁止他們繼續玩遊戲。而阿廷則除了因為自己的成績一直沒達到父母的期望，更因為被家長發現自己花了不少錢在線上遊戲之上，因而才被禁止玩遊戲。

三、青少年重度玩家對於家長管制的回應

對應到上述不同的家庭管制策略，可以發現受訪者們會各自發展出不同的因應策略以及與家長的互動模式。首先，在放任型家庭之中，我發現這些受訪者並沒有因為可以任意地打線上遊戲而忽略和家人的相處，相反，有些受訪者會願意和父母一起出去玩，聊一些生活瑣事，甚至聊遊戲上的事情。例如豬沁和豬弟雖然不會主動跟父母聊遊戲的事情，但他們也不會刻意在父母在場的時候就避開這種話題，而他們的父母也會在旁邊聽，了解小孩在遊戲中都在做些什麼。而呆貓家就更不用說，他除了常常和父母聊遊戲內容之外，並且也經常扮演指導者的角色，教導父母如何進行遊戲。就這種家庭的互動情況而言，是與線上遊戲成癮理論的解釋截然相反的。

而在條件介入型的家庭當中，受訪者通常會採取協商和妥協的策略，以爭取自己能夠好好玩遊戲的空間。例如當小新的父母對於他的成績不甚滿意，而希望他少玩一點的時候，他就會跟他父母解釋他為什麼會那麼想玩線上遊戲，同時也會試圖達到父母的期望。而當父母的期望過高無法達成的時候，他也會提出來跟父母討論。不過由於在這種類型的家庭中家長並不會採取太過於強硬的管制策

略，因此也有受訪者表示會採取刻意忽略規定的策略，例如彗星提到當父母在房間外要她不要再玩的時候，她就會假裝沒聽到繼續玩自己的，而父母通常也不會強制她離開電腦桌。而在家庭互動模式上，在這種家庭類型中的受訪者通常還是會和父母保持一定程度的日常互動，然而就不會聊跟遊戲有關的事情，其原因認為父母也不懂線上遊戲，因而沒有和他們聊的必要。

最後，在禁止型的家庭當中，可以看到受訪者會採取各種規避規則以及擺脫父母監視的策略。其中最常見的策略就是趁著半夜或父母不在家的時候偷玩，像受訪者水藍和美猴王就提到，當父母完全禁止他們玩遊戲，而電腦還放在他們房間裡的時候，他們都會在半夜偷爬起來玩電腦。同樣常見的策略是找藉口跑到家以外的地點進行遊戲。例如美猴王和阿廷曾經有段時間都會以補習、學校夜自習、或是和同學打球等各種藉口，跑到網咖去玩線上遊戲。此外，在這種家庭類型的受訪者較特別的是他們會想盡辦法極大化自己的遊戲時間，能玩多久就玩多久。不過與其說這是因為他們特別愛玩，甚至有成癮的症狀而無法自拔，倒不如說這反映了他們對父母的管制策略的不認同和反抗，像水藍就提到因為父親管得太嚴，她覺得如果現在不找機會打電腦，那以後可能就再也沒辦法打了，因此她便會一找到機會如爸爸出門上班，就去開電腦來玩。由此可看出家長強硬的管制態度和策略不僅無法真正對孩子的遊戲行為產生規制的作用，也可能會產生非預期性的後果，即造成親子之間敵意和衝突的上升。

柒、結論

線上遊戲現在已經是最為普及的休閒活動之一，但許多玩家，尤其是青少年玩家花大量時間玩線上遊戲的現象引起政府、學者、媒體、醫界、學校單位乃至於以兒少權益為組織目標的各種民間團體的關注。其主要以「線上遊戲成癮」的病理性觀點加以看待，即認為這些玩家之所以會花這麼多時間玩線上遊戲，是基於線下世界的負面社會心理推力，如不良的心理狀態、人際關係、以及現實生活適應上的困難，加上遊戲世界令人沉迷的結構性特徵所導致，並指出沉迷線上遊戲的後果，會使人忽略現實生活中的人際關係以及責任義務，因而需要加以管制甚至是矯治。然而我認為，這種對於青少年重度玩家的成癮解釋，過於強調個人的心理因素的解釋，以及遊戲本身令人沉迷的結構性特徵，且預設了線上遊戲世界和線下世界的衝突和互斥，而錯誤地簡化乃至於忽略了重度玩家在遊戲中和線下生活中複雜的社會互動和遊戲脈絡。因此，我透過這篇論文，試圖探究線上遊戲世界中複雜的社會互動，並從青少年重度玩家身處的日常生活脈絡和社會關係當中，來理解他們重度使用線上遊戲可能具有的社會意義。

在探究青少年重度玩家在遊戲中獲得的樂趣及意義的過程中，我發現這些玩家的樂趣來源乃是以大量的社會互動為基礎，其不僅包含了與網友的互動，也包含了與線下同儕的互動。玩家們不僅從在遊戲目標的相互競逐比較中獲得成就感，他們也彼此合作共同度過困難的遊戲關卡，乃至於發展出具強烈情感性支持的社交情誼，甚至也有人在遊戲中進行身分實驗和扮演，打造了較線下自我更為理想的自我面貌，或是對在身分實驗中對線下生活的自我加以反思。不過，我也指出線上遊戲世界並非是與線下世界脫離的完美烏托邦，它不斷地受到現實生活的各種秩序的滲透，如一個玩家的資訊素養高低，可能會影響他在遊戲世界中積累遊戲資本的速度，也可能會影響他在遊戲中與人社交互動的能力，而經濟能力的高低和社會價值觀的限制，也可能影響玩家在遊戲中打造想自我的能力。此外，遊戲中的各種社會性樂趣也可能會相互衝突，如即使是相處一段時間的網友，也可能會因為某個珍貴的寶物相衝突甚至是決裂。我認為，這些青少年重度玩家並非是迫不得已或是被動地受到線上遊戲的誘惑和吸引而深陷在遊戲中無法自拔，而是會在遊戲中的各種拉力與推力中去評估自己繼續玩遊戲的意義為

何，進而決定在遊戲中的去留。

而關於青少年重度玩家的學校生活和同儕互動的脈絡，大多數的受訪者並不會因為花大量時間玩線上遊戲而與線下同儕疏離，相反，許多受訪者都表示最主要的目的是為了融入同儕或是和同儕維繫關係，而線上遊戲除了具有獨特的樂趣，它對許多受訪者，尤其是家庭管制較嚴以及住家距離較遠而難以在課餘進行面對面互動的受訪者而言是一種與線下同儕互動相當方便的管道。然而，我發現並非所有重度玩家都會透過線上遊戲和其他線下同儕聯繫，其中女性玩家因為社會上對於遊戲玩家的性別化想像，而容易在與他人共玩遊戲上受到阻礙，而有的玩家則是因為和線下同儕相處不來，而選擇在線上遊戲中拓展新的人際關係和生活。最後，我提到對於某些感到學校體制難以適應的學生而言，沉浸於線上遊戲中是一種對於主流升學價值觀的異議表達。

最後我則是探討青少年重度玩家的家庭脈絡。我發現許多玩家之所以能形成以線上遊戲為主要日常活動的生活型態，家長在遊戲資源和環境上的提供是不可或缺的，其中許多玩家擁有個人專屬的電腦或是擁有家中電腦的優先使用權。而探討到家長提供給孩子舒適遊戲環境的動機，我發現有些家長已經將電腦和線上遊戲視為孩子理所當然的玩具之外，許多家長或是基於孩子出外安全，或是基於無暇照顧孩子，又或者是基於自己本身就有在玩，而願意提供給孩子充分的遊戲資源。最後，我也試圖歸納出三種青少年重度玩家的家庭互動模式，並發現並非在所有家庭當中玩線上遊戲都會導致親子關係間的疏離或破裂，其中像在採放任式管教的家庭中，部分受訪者不僅不會缺乏和父母的互動，他們甚至更能以日常的和休閒的口吻和家長談論遊戲中發生的事情。相反，在禁止式家庭中，玩家們很少和父母保持良好的互動，基於父母對其遊戲行為的反對，他們不願意也不可能讓父母知道自己還有在玩遊戲，並且他們也傾向以欺騙家長和逃避家長監督的策略，極大化自己的遊戲時間。這意味著除了關注玩家的遊戲行為本身之外，父母對於青少年重度玩家的態度以及管教方式亦可能影響親子互動的關係。

或許有人會問，我從頭到尾都在覆誦線上遊戲成癮論述不適合用來解釋青少年重度玩家的人際互動狀況，然而我的這些研究發現也並不能反過來否定這些成癮研究談的情況確實存在，甚至那些網路/線上遊戲成癮研究原本就沒有要解釋

所有重度使用者或是重度玩家的狀況，那我不斷地批駁這些論述是否還具有意義？對我而言，我的重點並不是要說這些成癮文獻的解釋是錯的，實際上確實存在因為沉迷線上遊戲而忽略現實人際關係，以及藉由線上遊戲逃避現實社會責任的人，至少我自己應該也算得上一個。我的重點是在於網路成癮論述的社會效果，即這種僅適用於少數網路使用者的解釋模式被許多新聞報導、政府官員、以及專家學者用來解釋大部分的青少年重度玩家的人際互動情形，而導致網路成癮問題不斷地被誇張化和嚴重化，先入為主地影響了大家對於線上遊戲重度玩家的認知，使得人們難以用較正面的角度思考線上遊戲重度使用的社會意義，甚至可能引起社會上過度的緊張和恐慌。

「金車基金會調查發現，電腦「宅童」愈來愈多，受訪的二千多名中小學生，**七成五網路成癮**，過半數國小就迷線上遊戲，平均每天上網超過三小時……青少年希望透過網路得到什麼？**調查發現，七成五想紓解壓力**；問及壓力來源，主要是課業，且有近四成二睡眠不足，平均每天睡不到六小時。」（黑體字為筆者所加）²⁵

「兒童福利聯盟今天公布「2007 年台灣地區兒少打玩網路遊戲行為調查報告」，發現有九成的孩子玩網路遊戲，但每五個孩子就有一人玩「很色」的限制級遊戲，兩成小學生會超齡玩「輔導級」遊戲，更有**逾五成**的線上遊戲「小玩家」已網路成癮，**只為了「無聊、打發時間」和「紓解壓力」**。」²⁶（黑體字為筆者所加）

以上面兩篇報導為例，我們可以看到這些報導將現今超過半數，甚至是高達四分之三比例的兒少都描述成為線上遊戲成癮者，然而，線上遊戲成癮盛行率會看來如此嚴重，與這些報導所使用的診斷標準密切相關。在這些報導中，僅僅用了 Young 提出的八項指標的其中一項：「我上網是為了逃避問題或釋放一些感覺如無助、罪惡感、焦慮、沮喪等。」就將這些兒少玩家納入了「線上遊戲成癮」這個標籤底下。但就 Young 本身而言，她則是認為八項指標中必須符合五項以上才可判定有網路成癮的疑慮。甚至更有許多報導，連成癮研究所提出的症狀都

²⁵ 「迷線上遊戲 宅童每日掛網 3 小時」，聯合報，2008/6/18，A3 版/焦點

²⁶ 「新宅童現象 5 成小玩家網路成癮」，聯合晚報，2007/12/12，12 版/焦點

不參考，而直接認定超過一定使用時間的網路使用者或遊戲玩家就有網路/線上遊戲成癮的疑慮²⁷²⁸。而這種濫用成癮理論的情形並不止於報導，在文獻回顧中，我也曾提及過許多關於青少年網路/線上遊戲重度使用的量化研究文獻，其實都會援引成癮理論的解釋模式形成假說，可見在針對青少年的網路/線上遊戲重度使用的現象，成癮論述確實在社會上取得主導性的詮釋權。因此我認為，重新針對重度玩家在遊戲中和線下生活的人際互動情形進行提問，探求其中的複雜性和變異性是件有意義的事情。

本研究亦有許多的研究限制。首先，在研究方法上，我只採用了深度訪談法，而並未對受訪者的遊戲行為乃至於學校和家庭生活進行進一步的參與觀察，因而難以確保這些玩家的說法能否確實反映實際的狀況。此外，我在探討家長對於重度玩家的遊戲行為的態度時，並沒有實際去對這些玩家的家長進行訪談，而是借重玩家們對於他們父母的描述。在這種情況下，所得到的答案也必然是片斷且偏頗的，而以往也鮮少有針對玩家家長所進行的質化研究，因而值得進一步的深入探討。其次，在受訪者的人口屬性上，我雖然希望能夠擴大受訪者的異質性，然而我無法在抽樣時事先確定玩家家庭的社經背景，因而在家庭社經地位對於玩家遊戲行為的影響的分析上就顯得很薄弱。此外，我雖然試圖分析不同性別的重度玩家在線上遊戲中和線下生活中是否會有不同的社會處境和互動情形，然而我的受訪者中卻只有極少數的女性，這使得我在性別差異上的分析也顯得過於單薄。最後，有關重度玩家的家庭脈絡部分，其實那原先並不是我訪談和問題的重心，而只是比較屬於背景式的提問，因而在這一部分的分析亦是顯得很片段。這些都有待後人進一步的分析探討。

²⁷如聯合晚報「暑假殺時間 上網上了癮 一周逾 9 小時黏網路 醫師提醒易情緒不穩、性格異常」，2005/8/2，8 版/身・性・靈

²⁸如聯合報「電子聖嬰現象 一成五幼稚園就上網 逾三成打電動 「想停卻停不下來」 網癮高危險群 小三小四 每周掛網 10 小時」，聯合報，2006/7/15，A6 版/生活

參考文獻

- Bakardjieva, Maria 著；邱忠融、李紋鋒譯 (2008) 網路社會與日常生活。台北：韋伯文化。
- Hebdige, Dick 著；蔡宜剛譯 (2005) 次文化：風格的意義。台北：巨流。
- Turkle, Sherry 著；譚天、吳佳真譯 (1998) 虛擬化身—網路世代的身分認同。台北：遠流。
- 方紫薇、張雅嵐 (2002) 網路沉迷高危險群長期心理轉變歷程之研究(1)。行政院國家科學委員會專題計畫成果報告。
- 王志弘 (2009) 網路諮商、網路成癮與網路心理健康。台北：學富。
- 王舒蕙 (2001) 台北縣某國中學生網路交友行為及其相關因素之研究。國立臺灣師範大學衛生教育研究所碩士論文。
- 朱美慧 (2000) 我國大專學生個人特性、網路使用行為與網路成癮關係之研究。私立大葉大學資訊管理研究所碩士論文。
- 李宜家 (2008) 命中注定會成癮？：由玩家的線上遊戲生命歷程探討遊戲「成癮」。國立政治大學社會學研究所碩士論文。
- 李芝熒 (2007) 人際關係及個人特質與國中生網路使用行為之關聯性研究。國立成功大學教育研究所碩士論文。
- 周倩 (1999) 我國學生電腦網路沈迷現象之整合研究—子計畫二：網路沈迷現象之教育傳播觀點研究。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- 林以正 (2001) 我國學生電腦網路沉迷線項與因應策略之研究—子計畫四：網路人際互動對網路沉迷的影響。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- 林珊如 (1998) 青少年網路使用者之去社會抑制行為及口語渲染之研究。行政院國家科學委員會專題計畫成果報告。

- 柯志鴻、顏如佑、顏正芳、陳淑惠、翁芝琦 (2005) 青少年網路成癮疾患之世代追蹤研究。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- 許明遠 (2004) 國小高年級學童網路使用行為與自我概念、人際關係之研究-以臺北市兩所國小為例。臺北市立師範學院社會科教育研究所碩士論文。
- 陳怡君 (2004) 國中生網路使用行為、同儕關係與自我概念之研究。中國文化大學生活應用科學研究所碩士論文。
- 陳淑惠 (1998) 我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究—子計畫一：網路沉迷現象的心理病因初探 (2/2)。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- 傅義婷 (2007) 國中學生人際關係、自我概念與網路成癮之相關研究。國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。
- 曾家寶 (2007) 人際關係及個人特質與國中生網路使用行為之關聯性研究。國立花蓮教育大學國民教育研究所碩士論文。
- 黃千芳 (2004) 線上遊戲玩家之背景、動機、行為、人際關係與遊戲沈迷之研究。國立新竹教育大學職業繼續教育研究所碩士論文。
- 黃琪皎 (2007) 大學生依附風格、人際關係與網路成癮之相關研究。國立台南大學教育學系諮商與輔導學系碩士論文。
- 楊易蕙 (2005) 國小學童網路使用行為與人際關係、自我概念之研究。國立臺南大學教育學系輔導教學碩士班碩士論文。
- 詹坤熾 (2007) 以人際關係理論探討高職學生網路交友行為及其相關因素之研究。國立臺灣科技大學資訊管理系碩士論文。
- 蔡秀英 (2008) 澎湖縣國小學童涉入網路遊戲與其同儕關係、學業成就之相關研究。國立臺南大學教育學系課程與教學澎湖碩士班碩士論文。
- 蔡沛錡 (2004) 網路使用行為、人際關係與網路成癮之研究—以嘉義市國小高年級學童為例。南華大學資訊管理學研究所碩士論文。
- 盧浩傑 (2006) 國小學童網路使用行為與人際關係、偏差行為、學業成就之相

- 關性研究。高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文。
- 蕭銘均 (1998) 台灣大學生使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 簡毓怡 (2007) 青少年網路遊戲玩家的憂鬱情緒、親子關係適應與網路遊戲成癮之相關研究。國立彰化師範大學輔導與諮商學系碩士論文。
- 顏如佑、顏正芳、柯志鴻 (2005) 青少年網路成癮疾患之神經心理研究：決策錯誤之分析。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- Barlow, J. P. (1997) Is There a There in Cyberspace? Pp. 164-169 in *Composing Cyberspace : identity, community, and knowledge in the electronic age*, by Richard Holeyton. Boston : McGraw-Hill.
- boyd, D. M., Ellison, N. B. (2008) Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13: 210-230.
- Brenner V. (1997) Psychology of Computer Use .47. Parameters of Internet Use, Abuse and Addiction: The First 90 Days of the Internet Usage Survey. *Psychological Reports* 80 (3 Pt 1):879-882.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana : University of Illinois Press.
- Chak K., Leung L. (2004) Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use. *CyberPsychology & Behavior* 7 (5):559-570.
- Cummings, J. N., Butler, B., Kraut, R. (2002) The Quality of Online Social Relationship. *Communications of the ACM* 45 (7):103-108.
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, R. W., Robinson, J. P. (2001) Social Implications of the Internet. *Annual Review of Sociology* 27: 307-336.
- Gergen, K. F. (2002) The Challenge of Absent Presence, Pp. 227-240 in *Perpetual*

Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance, edited by James

E. Katz and Mark Aakhus. New York: Cambridge University Press.

Griffiths, M. (1998) Does Internet and Computer “Addiction” Exist? Some Case Study

Evidence. *CyberPsychology & Behavior* 3 (2): 211-218.

Griffiths, M., Davies M., Chappell, D (2004) Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behavior* 7 (4): 479-487

Haddon, L. (2004) *Information and communication technologies in everyday life: a Concise Introduction and Research Guide*. New York: Berg

Holland, N. N. (1998) The Internet Regression. Retrieved August 6, 1998, from <http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/Holland.html>

Huizinga, J. (1998). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. London : Routledge.

Hussain, Z., Griffiths, M. (2009) Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: a Pilot Study. *Internatonal Journal of Mental Health Addiction* (7):563-571

Joinson, A. (1998) Causes and Implications of Disinhibited Behavior on the Internet, Pp. 43-60 in *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*, edited by Jayne Gackenbach. San Diego : Academic Press.

Kandell, J. J. (1998) Internet Addiction on Campus: The Vulnerability of College Students. *CyberPsychology & Behavior* 1 (1): 11-17.

Katz, J. E., Aspden, P. (1997) A Nation of Strangers? Communications of ACM 40 (12):81-86.

Kelly, R. V. (2004) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games: the People, the*

Addiction and the Playing Experience. Jefferson, N.C. : McFarland & Co.

Koku, E., Nazer, N., Wellman, B. (2000) Netting Scholars: Online and Offline. *American*

Behavioral Scientist 43: 1-19.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., Scherlis, W. (1998) Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and

Psychological Well-being? *American Psychologist* 53 (9): 1017-1030.

Livingstone, S., Bovill, M. (1999) Young People and New Media: Final Report of the Project, 'Children, Young People and the Changing Media Environment', LSE Report.

London: London School of Economics and Political Science.

Livingstone, S. (2002) *Young People and New Media*. London: Sage

Mehroof, M., Griffiths, M. (2009) Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *CyberPsychology & Behavior* 13 (0): 1-4

Morahan-Martin J., Schumacher P. (2000) Incidence and Correlates of Pathological Internet Use among College Students. *Computer in human behavior* 16 (1):13-29.

Padilla, M. (1997) Affirmative Access, Pp. 121-123 in *Composing Cyberspace : identity, community, and knowledge in the electronic age*, by Richard Holton. Boston : McGraw-Hill.

Petrie, H., & Gunn, D. (1998) Internet "addiction": The Effect of Sex, Age, Depression

and Introversion. Paper presented at the British Psychological Society London

- Conference. December, 15, 1998.
- Rheingold, H. (2000) *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT Press.
- Spender, D. (1997) Gender-Bending, Pp. 69-75 in *Composing Cyberspace : identity, community, and knowledge in the electronic age*, by Richard Holton. Boston : McGraw-Hill.
- Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds : exploring online game culture*. London : MIT Press.
- Wellman, B., Gulia, M. (1999) Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities, Pp. 167-190 in *Communities in Cyberspace*, edited by Marc A. Smith and Peter Kollock. New York : Routledge.
- Wellman, B., Haase, A. Q., Witte, J., Hampton, K. (2001) Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital?: Social Networks, Participation, and Community Commitment. *American Behavior Scientist* 45: 436-452.
- Young K. S. (1998) Internet Addiction: the Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior* 1 (3): 237-244.
- Young K. S., Rogers R. C. (1998) The Relationship Between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior* 1 (1): 25-28.